

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia serta kemajuan suatu negara. Pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena melalui proses pendidikan, manusia diberi kemampuan untuk mengubah arah dan kualitas hidupnya. Pendidikan tidak hanya menyediakan sarana untuk kecerdasan kognitif saja, tetapi juga kecerdasan afektif, dan juga psikomotorik (holistik) yang dimiliki oleh anak sehingga terbentuk individu yang siap menghadapi perubahan serta tantangan kehidupan yang beragam¹. Dengan Pendidikan sekolah yang sudah terkonsep secara sistematis bersama bimbingan seorang guru maka seorang pelajar dapat meningkatkan kualitas kemampuannya

Guru atau disebut juga sebagai pendidik adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan arahan dan dukungan kepada murid dalam perkembangan jasmani dan rohaninya agar mencapai kedewasaannya, mampu melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Allah². Seorang guru berinteraksi langsung dengan siswa melalui sistem

¹ Ali Mustadi Dkk, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (UNY Press, 2020). 5

² Buan, *Guru Dan Pendidikan Karakter : Sinergitas Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Di Era Milenial* (Penerbit Adab, 2021).1

pembelajaran, di mana mereka dapat bertindak sebagai perencana pembelajaran, perancang, pelaksana atau bahkan kedua sekaligus³.

Tugas utama seorang guru adalah pengajar, sebagaimana firman Allah dalam surah Al-Baqarah ayat 151⁴ yaitu

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ^٥

Artinya : “Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat kepadamu), Kami pun mengutus kepadamu seorang Rasul (Nabi Muhammad) dari (kalangan) kamu yang membacakan kepadamu ayat-ayat Kami, menyucikan kamu, dan mengajarkan kepadamu Kitab (Al-Qur’an) dan hikmah (sunah), serta mengajarkan apa yang belum kamu ketahui.”(Q.S Al-Baqarah [2]:151)

Kesimpulan dari ayat ini mengenai tugas seorang guru adalah sebagai sosok pengajar yang terus-menerus memberikan pendidikan, perhatian, pengasuhan, dan pembinaan kepada murid-muridnya sehingga mereka menjadi individu yang berpengetahuan, bertakwa, dan berperilaku baik.

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan signifikan dalam merangsang minat belajar siswa dengan cara menciptakan

³ Maulana Akbar Sanjani, “Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar,” *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 35–42.

⁴ Al-Quran dan Terjemah Kemenag RI, “Kementrian Agama RI,” *Al-Qur’an Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2018* 11, no. 1 (2018): 1–5.31

lingkungan belajar yang menyenangkan agar proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswa⁵.

Beberapa faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan penggunaan bahan ajar salah satunya yaitu bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa⁶. pendidik dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dengan melakukan pemilihan bahan ajar. Dengan demikian, dibutuhkan bahan ajar yang baik untuk mendukung terwujudnya pembelajaran yang berkualitas, terutama dalam proses belajar mengajar

Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan⁷ Bahan ajar membantu pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menjadi panduan untuk mengarahkan aktivitas dan materi yang perlu diajarkan kepada siswa.

Bagi peserta didik, bahan ajar merupakan pedoman yang menuntun mereka dalam proses belajar. Selain itu, bahan ajar dapat

⁵ Athiyyaturrahmah Athiyyaturrahmah and Nurul Zainab, "Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadits Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024): 79–96, <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/article/view/237>.

⁶ R N Eriyani and N Sekhudin, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Teks Prosedur," *Widyantara* 1, no. November (2023): 135–43.

⁷ Ika Lestari., *Pengembangan BahanAjar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)* (padang: akademia permata, 2013).1

mendukung pembelajaran individual dengan membantu dalam penyusunan dan pengawasan proses penerimaan informasi oleh siswa.

Pengembangan bahan ajar yang baik dan kreatif sebagai referensi dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara efisien dan efektif. Sedangkan pengembangan bahan ajar yang kreatif juga bisa melatih kemandirian peserta didik, minat peserta didik serta membantu peserta didik agar tidak merasa jenuh saat pembelajaran.⁸

Pengembangan bahan ajar sendiri memiliki peran yang amat penting bagi siswa karena pengembangan bahan ajar akan membuat guru menjadi lebih mudah dalam melakukan proses pembelajaran dan siswa akan terbantu dalam proses pembelajaran. Namun, banyak tenaga pengajar yang masih belum menggunakan bahan ajar yang dapat mempermudah proses pembelajaran, dengan alasan seperti biaya yang tinggi, memakan banyak waktu, dan alasan lainnya. Tetapi, semua tantangan tersebut dapat diatasi dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Pada era modern ini, kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah berpengaruh besar pada dunia pendidikan. Karena generasi sekarang, yang sering disebut Generasi Z dan Generasi Alpha

⁸ Tiara Ayu Meylana Vidanti and Joni Susilowibowo, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Kelas Xi," *Jurnal Manajemen* 13, no. 3 (2021): 503–14. <https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/JURNALMANAJEMEN/article/view/9697>

adalah generasi yang tumbuh dalam era dimana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, bahan ajar yang sesuai untuk generasi saat ini adalah bahan ajar berbasis digital, Salah satu contohnya adalah penggunaan perangkat lunak seperti *Sparkol Videoscribe*, yang memiliki keunikan dalam pembuatan video animasi yang menarik dengan cara yang mudah dan cepat⁹.

Sparkol videoscribe adalah aplikasi berbasis web yang disediakan untuk membuat video animasi dan presentasi dengan mudah tanpa memerlukan kemampuan khusus dalam desain grafis¹⁰. *Sparkol videoscribe* adalah aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, audio, dan musik untuk mendorong peserta didik agar lebih tertarik dan aktif dalam memperhatikan materi pelajaran¹¹.

Menurut Azizah dalam Ahmad Fadillah *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh¹². Menurut Kaumi dalam Saiful Amin video dapat merangsang keinginan belajar dan

⁹ Siti Fajar and others, 'Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video Menggunakan Sparkol Videoscribe untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMA Mahasiswa Pendidikan Fisika, FMIPA Universitas Negeri Padang 2)', *Pillar of Physics Education*, 8 (2016), 153–60.

¹⁰ Nia Agustin DKK, *Media Digital Untuk Pembelajaran* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023) hal 28

¹¹ N Agustin et al., *Media Digital Untuk Pembelajaran* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023).20

¹² Ahmad Fadillah and Westi Bilda, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe," *Jurnal Gantang* 4, no. 2 (2019): 177–82, <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369.179>

memberi motivasi untuk keberhasilan belajar. Hal ini membuat video menjadi pilihan tepat sebagai media untuk meningkatkan minat belajar siswa¹³.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Kedungadem, meskipun SMP tersebut telah dilengkapi dengan fasilitas yang cukup memadai, seperti ketersediaan LCD proyektor pada setiap ruang kelas, namun belum optimal dalam pemanfaatannya. Hal ini disayangkan karena guru masih mengandalkan buku materi dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Hal ini mengakibatkan ketergantungan siswa pada penjelasan guru, sehingga timbul permasalahan kurangnya minat belajar siswa karena bahan ajar yang digunakan kurang menarik, dan penggunaan metode yang sama disetiap pembelajaran sehingga proses pembelajaran monoton di kelas, dan media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas gambar yang berkaitan dengan materi. Penyebabnya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga menyebabkan para siswa merasa bosan dan mengantuk di kelas. Seperti halnya pada 1 semester ganjil lalu hanya difokuskan praktek sholat karena siswa yang kurang fokus terhadap Pelajaran¹⁴

¹³ Saiful Amin, "Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Di Kabupaten Malang," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4, no. 4 (2019): 563–72, <https://doi.org/10.30653/002.201944.238.565>

¹⁴ Hasil wawancara dengan ibu Tri Wulan, S.Pd.I tanggal 2 Februari 2024 di SMPN 1 Kedungadem

Dalam hal ini, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dianggap kurang menarik atau kurang diminati karena dianggap tidak menunjang mereka masuk ke sekolah atau universitas yang mereka inginkan. Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang digunakan dalam penelitian ini sebagai bidang ilmu yang dianggap membosankan dan materinya yang kompleks sehingga beberapa siswa menganggapnya susah untuk difahami terutama pada materi kota peradaban Islam di Barat (756-1031) materi ini kurang diminati oleh beberapa siswa siswi. Oleh karena itu perlu dikembangkannya bahan ajar yang bervariasi, dengan adanya media yang menarik dapat membangun minat belajar pada peserta didik sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami dengan mudah dan menyenangkan. Salah satu bahan ajar yang diharapkan dapat menjadikan suasana lebih menarik dan efektif adalah *sparkol videoscribe*, media ini juga blum pernah digunakan di SMPN 1 Kedungadem

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perlu pengembangan bahan ajar dengan teknologi saat ini sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dilakukan **“Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Sparkol videoscribe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro”** Peneliti berharap dengan adanya penelitian pengembangan bahan ajar dapat membantu dan memfasilitasi peserta didik memahami materi dan aktif

mengikuti kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Sparkol videoscribe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro?
2. Bagaimana Hasil Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Sparkol videoscribe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro?

C. Tujuan Pengembangan

Sehubungan dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk Mendeskripsikan Proses Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Sparkol videoscribe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro
2. Untuk Mendeskripsikan Hasil Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Sparkol videoscribe* untuk Meningkatkan Minat

Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro

D. Manfaat Pengembangan

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Harapan dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang bahan ajar, khususnya pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti, serta diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya, dengan penelitian berbasis sparkol video scribe dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk terus mengembangkan bahan ajar dengan memadukan gambar, suara, symbol, music, garis dan gerakan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bahan ajar baru berbasis digital. khususnya pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem

b. Bagi Pendidik

Dengan adanya bahan ajar ini, diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk meningkatkan kreativitas dan variasi dalam hal pembelajaran

c. Bagi Peserta Didik

Diharapkan bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan dan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang menarik sehingga menambah minat dan motivasi untuk belajar

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, akan dibuat sebuah produk berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Produk ini memiliki komponen dan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*
2. Media yang akan dibuat mencakup materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang relevan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Topik yang akan disajikan adalah peradaban Islam di Barat (756-1031)
3. Video yang akan ditampilkan menggunakan dari suara peneliti atau menyertakan suara (dubbing) yang dapat membantu dalam menjelaskan materi kepada siswa sehingga mereka tidak hanya bergantung pada gambar atau animasi yang ditampilkan dalam video tersebut.
4. Video dimulai dengan menggunakan animasi whiteboard untuk meningkatkan estetika tampilannya.
5. Video ini menggunakan efek suara untuk meningkatkan daya tariknya secara auditif.

6. Latar belakang dalam video dihias dengan gambar atau animasi yang mendukung untuk meningkatkan daya tarik visualnya.
7. Aplikasi *Sparkol Videoscribe* juga dilengkapi dengan berbagai fitur dan ribuan gambar yang dapat dipilih sesuai kebutuhan, serta mendukung penambahan musik. Video yang dibuat dapat dipublikasikan sebagai file MP4 atau langsung dibagikan melalui jejaring media sosial seperti Facebook, YouTube, dan lainnya.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti hanya membatasi beberapa ruang lingkup yang akan dikembangkan diantaranya sebagai berikut

1. Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas VII semester genap di SMPN 1 Kedungadem pada tahun 2023/2024 materi Peradaban Islam di Barat(756-1031)
2. Penelitian ini berlokasi di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro
3. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang meliputi : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi

G. Definisi Operasional

Guna meminimalisasi kesalahpahaman dalam penafsiran yang berbeda beda dari pembaca skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Sparkol videoscribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi

Pekerti Kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro” maka penulis memberikan definisi istilah sebagai berikut

1. Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*

Bahan ajar merupakan komponen yang penting dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif, yang dirancang secara sistematis untuk mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Bahan ajar mencakup aspek sikap, pengetahuan, nilai, tindakan, prinsip, dan keterampilan yang menyajikan pesan, informasi, dan ilustrasi mengenai fakta, konsep, dan proses yang berkaitan dengan topik pembelajaran tertentu, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan¹⁵

Sparkol Videoscribe adalah sebuah media pembelajaran berbentuk video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar kemudian disusun menjadi sebuah video. *Sparkol videoscribe* mampu menyediakan konten pembelajaran yang unik dengan memadukan suara, gambar, dan desain yang menarik sehingga siswa menjadi minat dan menikmati proses pembelajaran yang sedang berlangsung¹⁶

2. Minat Belajar

Minat berhubungan erat dengan proses belajar, belajar tanpa minat bisa terasa monoton. Namun, tidak semua siswa belajar didorong oleh

¹⁵ Muhammad Sholeh and Edhy Sutanta, “Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Dengan Videoscribe Pada Guru SMK Tembarak Temanggung,” *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2019): 1–9, 4 <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i1.4766.g2935>.

¹⁶ Cika Kartikasari, Sholeh Hidayat, and Isti Rusdiyani, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Videoscribe Materi Gaya Dan Gerak Mata Pelajaran Ipa,” *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2023): 1–11,4 <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.8266>.

minatya sendiri, beberapa minat dipengaruhi oleh guru, teman maupun orangtua. Jadi minat belajar adalah kemauan seseorang untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan seperti mencari pengetahuan dan pengalaman jadi minat belajar itu mempunyai ketergantungan pada diri seseorang seperti kemauan, perhatian dan kebutuhan terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keaktifan dalam belajar¹⁷

3. Mata Pelajaran PAI dan BP

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan akhlak mulia serta nilai-nilai spiritual pada peserta didik. Dalam hal ini Pendidikan agama Islam dan budi pekerti mempunyai peranan yang penting disekolah. Menyadari pentingnya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai mata pelajaran yang harus dipelajari disekolah adalah langkah penting untuk memahami nilai-nilai agama dalam konteks Pendidikan.

H. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, dan sebagainya)

¹⁷ Jamaluddin Jamaluddin, "Minat Belajar," *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 27–39, 30 <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.232>.

Berikut ini mengenai Perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Sparkol videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro:**

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Novri Ayu Cahyani, UIN Raden Intan Lampung, 2023, <i>Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Etnomatematika Suku Lampung Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa</i>	Sama Sama Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Sparkol Videoscribe	Penelitian terdahulu yang berfokus pada peningkatan pemahaman konsep matematis siswa, sedangkan pada penelitian ini berfokus Untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui bahan ajar yang digunakan dan Penelitian terdahulu Menggunakan Model Pengembangan borg & gall sedangkan yang saat ini menggunakan pengembangan addie
2.	Asa Kawisworo Daris, Iain Metro, 2021, <i>Implementasi Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di SMA Negeri 1 Kotagajah</i>	Sama Sama membahas tentang aplikasi Berbasis Sparkol Videoscribe	Penelitian terdahulu berfokus untuk meningkatkan motivasi belajar sedangkan penelitian saat ini berfokus untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui bahan ajar yang digunakan Sedangkan Penelitian terdahulu Menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitia saat ini menggunakan R&D dengan pengembangan addie
3.	Pia Marlinda, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, 2022, <i>Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran SKI Materi</i>	Sama Sama Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Sparkol Videoscribe dan menggunakan R&D dengan model pengembangan addie	Penelitian terdahulu berfokus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sedangkan penelitian saat ini lebih berfokus pada pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui bahan ajar yang digunakan

	<i>Perkembangan Islam Masa Rasulullah Saw Periode Madinah</i>		
--	---	--	--

Berdasarkan tabel diatas, posisi penelitian ini dijelaskan pada tabel dibawah:

Tabel 1. 2 Posisi Penelitian

Peneliti	Judul Penelitian	Pendekatan Penelitian	Unsur Kebaharuan
Nuril Faridatus Sholikah, 2024	Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro:	R & D dengan model penelitian ADDIE	Materi dan model penelitian sekarang dan terdahulu berbeda. Penelitian terdahulu kebanyakan mengembangkan media sedangkan penelitian sekarang pada bahan ajar yang digunakan siswa.

I. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar, skripsi terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, inti dan akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar. Bagian selanjutnya adalah bagian inti, yang mencakup bab I hingga bab V.

Bab I pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi

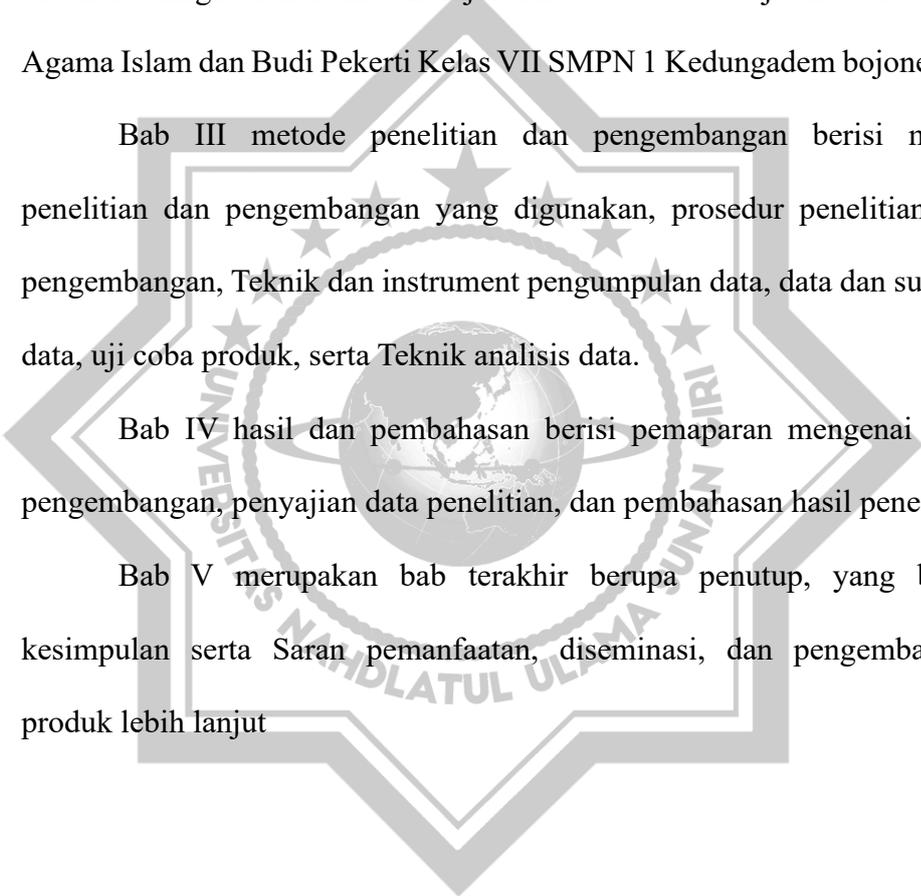
produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional orisionalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian teori, tentang paparan beberapa teori tentang Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Sparkol videoscribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Kedungadem bojonegoro

Bab III metode penelitian dan pengembangan berisi model penelitian dan pengembangan yang digunakan, prosedur penelitian dan pengembangan, Teknik dan instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, serta Teknik analisis data.

Bab IV hasil dan pembahasan berisi pemaparan mengenai hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan hasil penelitian

Bab V merupakan bab terakhir berupa penutup, yang berisi kesimpulan serta Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut



UNUGIRI