

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Masa depan suatu negara sangat bergantung pada pendidikannya. Hasil pembelajaran siswa tidak hanya menunjukkan seberapa baik sistem pendidikan, tetapi juga menunjukkan seberapa baik mereka bersaing di pasar tenaga kerja internasional dan berpartisipasi dalam masyarakat yang semakin kompleks dan beragam. Oleh karena itu, banyak negara di seluruh dunia telah memprioritaskan peningkatan hasil belajar siswa. Artinya, sistem pendidikan harus mampu memberikan siswa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk keberhasilan masa depan. Oleh karena itu, upaya peningkatan harus terus-menerus untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Di era modern saat ini, multimedia adalah salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah proses yang dijalani seseorang dengan tingkat pendidikan tertentu dalam rangka menggali dan mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya sesuai penerapan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat. Tidak hanya itu saja, Al-Qur'an pun juga menjelaskan terkait pentingnya pengetahuan yakni dalam Qs At-Taubah (9):122 disebutkan

---

<sup>1</sup> Amrina, Adam Mudinillah, and Siti Mahmudah Indarpansa, 'Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN', *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam*, 3.1 (2022), 31–43.

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرْنَا كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ (١٢٢)

Artinya:

Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya jika mereka telah kembali agar mereka dapat menjaga dirinya.<sup>2</sup>

Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan informasi serta membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam belajar. Agar proses pembelajaran berhasil, siswa dituntut untuk menggunakan seluruh inderanya. Guru berusaha menghadirkan rangsangan yang dapat diolah melalui berbagai indra. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah data, semakin besar kemungkinan data tersebut dipahami dan disimpan dalam memori. Untuk membantu siswa dengan mudah memahami konten yang disajikan. Media memegang peranan besar dalam proses belajar mengajar dan sangat penting bagi proses pembelajaran yang efektif, akurat dan efisien. Agar siswa lebih memahami dan menyerap pelajaran, guru harus bisa memilih media pembelajaran yang cocok untuknya. Guru tidak hanya sekedar memberikan pelajaran kepada siswa, tetapi juga memperhatikan cara siswa mempelajari dan memahami pelajaran. Oleh karena itu, siswa tidak hanya memperoleh ilmu saja, tetapi juga mendapat perhatian khusus dari guru yang memberikan nasehat dan motivasi untuk belajar. Hal ini dapat

<sup>2</sup> Fahrur Rozi Abdillah, "Al-Qur'an Al-Madrasah Duo Latin" (Bandung alQosbah, 2021):

dijadikan motivasi dan penyemangat bagi siswa untuk lebih berprestasi dalam kegiatan belajarnya di sekolah.<sup>3</sup>

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Media menjadi penting dalam sistem pendidikan karena membuat lebih beragam dan tidak jenuh. Pembelajaran yang efektif dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam pelajaran. Selain itu, pendidik harus membuat materi pembelajaran yang menarik, membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memproses ide-ide mereka dan menghasilkan produk kreatif.<sup>4</sup>

Kualitas keagamaan seorang siswa sangat dipengaruhi oleh proses pendidikan dan pembelajaran yang diterimanya. Pendidikan di sekolah tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan sebagai proses pengembangan pribadi dan sosial untuk membawa pendidikan ke jenjang selanjutnya. Proses pendidikan dan pembelajaran yang diterima oleh seorang siswa sangat memengaruhi kualitas keagamaannya. Pendidikan agama Islam di SMP sangat penting. Sebab siswa dididik tentang agama Islam sehingga mereka menjadi murid yang baik dan tahu bagaimana beribadah kepada Allah. Ilmu agama yang

---

<sup>3</sup> Anifatul Latifah, Sigit Tri Utomo, and Faizah, 'Peningkatan Hasil Belajar Materi Tayamum Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture', *Jurnal Kependidikan Islam Dan Keagamaan*, 4.1 (2022), 45–53.

<sup>4</sup> Ayu Citra Dewi, Hapidin Hapidin, and Zarina Akbar, 'Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Pemahaman Sains Fisik', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019), 18 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.136>>.

mereka pelajari menjadi landasan untuk kecintaan dan ketakwaan kepada Allah di masa dewasa.<sup>5</sup>

Mengenai materi sejarah kebudayaan Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Bani Umayyah di Damaskus. pembelajaran sejarah seringkali membosankan, tidak menyenangkan, sulit dipahami, dibahas secara berlebihan dan tentu saja kurang diminati Untuk mengakhiri berbagai miskonsepsi tersebut, kita perlu menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan media yang dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari sejarah.<sup>6</sup>

Mempelajari sejarah sangat penting karena membantu siswa berpikir kritis dan mendalam serta memungkinkan mereka menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah. Oleh karena itu, sangat penting bagi pengembangan kepribadian peserta didik dan sangat penting juga bagi guru untuk merancang model dan metode pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa mengolah dan memahami berbagai informasi yang diterima selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>7</sup>

Sebagaimana tercatat dalam sejarah, Sejarah Bani Umayyah merupakan kelanjutan dari Khulafaurrasyidin, dan dalam perkembangannya kemudian berkembang menjadi kerajaan yang

---

<sup>5</sup> Anifatul Latifah, Sigit Tri Utomo, Faizah, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Tayamum Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture And Picture", Vol. 4 No. 1 Juni (2022)

<sup>6</sup> M. Bashoirul W Sinambela, Yerry Soepriyanto, and Eka Pramono Adi, "Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Reality", *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1.1 (2018), 7–12 <<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/2816/2176>>.

<sup>7</sup> Ayu Citra Dewi, Hapidin Hapidin, dan Zarina Akbar, "Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 18–29.

peralihan kekuasaannya didasarkan pada pewarisan. Akibatnya sistem pemerintahan Islam bergeser dari (*Syura*) menjadi *monarchy heriditis* (kerajaan turun temurun). Masa pemerintahan Bani Umayyah yang panjang yaitu kurang lebih 91 tahun, membawa ketenaran besar, dan memberikan kontribusi besar bagi perkembangan peradaban Islam. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berupaya menelusuri sejarah berdirinya Dinasti Bani Umayyah dengan memusatkan perhatian pada persoalan-persoalan peradaban yang muncul, seperti asal usul, latar belakang, dan pendirinya.<sup>8</sup>

Dinasti Bani Umayyah berhasil didirikan bukan hanya karena kemenangan diplomasi Mu'awiyah bin Abu Sufyan atas peristiwa Perang Shiffin, bagian dari Perang Saudara Islam I akibat terbunuhnya Utsman bin Affan tadi. Tapi juga karena pemikiran kuat Mu'awiyah bin Abu Sufyan untuk membangun masa depan dan dukungan orang-orang Suriah.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi di SMP Al-kyai Sukosewu menunjukkan pembelajaran yang sangat monoton dan membosankan bagi siswa. Hal ini disebabkan karena interaksi antara guru dan siswa cenderung berat sebelah dan tidak ada *feedback* dari siswa. Ketika siswa mulai merasa bosan, biasanya mereka lebih memilih untuk fokus pada hal

---

<sup>8</sup> Fuji Rahmadi P, 'Dinasti Umayyah (Kajian Sejarah Dan Kemajuannya)', *Al-Hadi*, III.2 (2018), 669–76.

<sup>9</sup> Taufik Rachman, 'Bani Umayyah Dilihat Dari Tiga Fase (Fase Terbentuk, Kejayaan Dan Kemunduran)', *JUSPI: Jurnal Sejarah Peradaban Islam*, Vol. 2 No.1 (2018), 86–98 <<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/juspi/article/view/1079>>.

lain, seperti ngobrol dengan teman sekelas, mencoret-coret buku, atau menikmati camilan selama pelajaran.<sup>10</sup>

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 SMP Al-kyai Sukosewu terkait kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Bani Umayyah di Damaskus yang diakibatkan oleh pembelajaran yang monoton dan membosankan. Mengatasi masalah ini dapat dicapai

---

<sup>10</sup> Hasil observasi, Guru Pendidikan Agama Islam, SMP Al-kyai Sukosewu Bojonegoro, 10 Desember 2023.

dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan berguna yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran<sup>11</sup>. Salah satunya adalah video animasi yang dibuat dengan aplikasi *plotagon*.

*Plotagon* adalah aplikasi pembuatan animasi tiga dimensi (3D) yang memungkinkan Anda membuat video animasi dengan mudah dan cepat. Di dunia yang semakin digital, animasi telah menjadi alat populer untuk mengkomunikasikan ide, cerita, dan pesan secara visual. *Plotagon* adalah solusi yang memungkinkan pengguna dengan mudah membuat animasi 3D yang menarik dan menampilkan karakter, lingkungan, dan dialog yang interaktif.<sup>12</sup>

Aplikasi *Plotagon* ini menampilkan karakter yang dapat memberikan cara bagi siswa untuk memahami konten. Aplikasi ini memungkinkan siswa menerima informasi visual dan auditori dan menggabungkannya untuk membuat video animasi yang menarik. Desain aplikasi *Plotagon* menampilkan grafik latar belakang yang jelas dan berwarna-warni, gambar animasi, bahkan musik yang dapat Anda tambahkan ke video Anda untuk membuat pembelajaran menjadi menarik. Oleh karena itu, aplikasi ini membantu guru untuk membuat video pendidikan.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Eka Nurul Putri Shovia S.Pd, Hasil Wawancara Kepala Sekolah SMP Al-kyai Sukosewu Bojonegoro, 10 Desember 2023.

<sup>12</sup> Fauziah Novita Sari and Risda Amini, 'Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Plotagon* Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar', *Journal of Basic Education Studies*, 5.2 (2022), 502.

<sup>13</sup> Wulandari, Yani, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim. 2020. "Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8(2):269–79. doi: 10.24815/jpsi.v8i2.16835.

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 Plotagon interaktif dan menghibur. Dalam hal ini, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang lebih menarik dengan yang menggunakan aplikasi Plotagon. Harapan peneliti bisa menghasilkan belajar siswa akan meningkat. Sehingga, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Plotagon* pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Bani Umayyah di Damaskus untuk Siswa Kelas VII di SMP Al-kyai Sukosewu Bojonegoro”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Plotagon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Bani Umayyah di Damaskus untuk siswa kelas VII di SMP Al-kyai?
2. Bagaimana hasil proses pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Plotagon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan penelitian ini adalah

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *plotagon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi

Pekerti materi Bani Umayyah di Damaskus untuk siswa kelas VII di SMP Al-kyai Sukosewu Bojonegoro.

2. Mengetahui hasil proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *plotagon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Bani Umayyah di Damaskus untuk siswa kelas VII di SMP Al-kyai Sukosewu Bojonegoro.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

##### **a. Manfaat teoritis:**

- a. Mampu merancang aplikasi multimedia atau plotagon, sebagai media pembelajaran materi Bani Umayyah di Damaskus, dengan hasil aplikasi interaktif
- b. Dapat membantu proses belajar murid SMP Al-kyai Sukosewu.
- c. Mampu menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif dengan menggunakan media pembelajaran.
- d. Memberikan kemudahan terhadap siswa dalam mempelajari pelajaran setiap aspeknya.

##### **b. Manfaat praktis :**

- a. Bagi siswa, peneliti ini di harapkan bisa meningkatkan minat belajar siswa pada materi Bani Umayyah di Damaskus sehingga tidak membosankan.
- b. Bagi guru, peneliti ini di harapkan bisa membantu guru dalam menjalankan proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, sebagai calon guru pendidikan agama islam dan

Budi Pekerti, peneliti 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 pelajaran yang efektif.

### **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Yang dikembangkan adalah dalam media Aplikasi *Plotagon* pada topik materi Bani Umayyah Di Damaskus pada SMP Al-kyai.
2. Aplikasi *Plotagon* dapat dikembangkan dengan mudah dan digunakan dimanapun dengan syarat koneksi internet yang terpenuhi.
3. Aplikasi *Plotagon* disajikan kedalam bentuk video animasi sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar

### **F. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Pengembangan**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Peneliti melakukan pengembangan media aplikasi *plotagon* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Bani Umayyah di Damaskus.
2. Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan berupa video materi Bani Umayyah di Damaskus.

Keterbatasan Pengembangan dalam penelitian ini, Peneliti lebih berfokus pada proses dan kelayakan media aplikasi *plotagon* sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa kelas VII mata pelajaran PAI dan Budi

Pekerti materi Bani Umayyah di Damaskus di SMP Al-kyai Sukosewu Bojonegoro.

## G. DEFINISI OPERASIONAL

### 1. Media

Media pembelajaran sangat penting untuk proses belajar dan mengajar. Kata "media" berasal dari kata Latin "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar", menurut Mahnun. Oleh karena itu, media membantu menghubungkan pesan dan informasi pendidikan yang akan disampaikan guru kepada siswanya. Keberhasilan akademik dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran.<sup>14</sup>

### 2. Aplikasi *plotagon*

Aplikasi *Plotagon* adalah aplikasi pembuat video animasi 3D yang dapat diisi dengan suara sendiri, musik pendukung, pengaturan latar tempat, dan membuat karakter tokoh sesuai yang kita mau, sehingga sangat mudah digunakan oleh pemula. Media video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Plotagon* dapat diunduh melalui handphone atau laptop maupun komputer dengan sistem operasi Windows.<sup>15</sup>

### 3. Bani Umayyah di Damaskus

Dinasti Bani Umayyah Dawla didirikan oleh Muawiyah bin Abi Sufyan pada tahun 41H/661 M. Ia menjabat sebagai gubernur Suriah pada masa pemerintahan Umar bin Khattab dan Utsman bin Affan. Dia

<sup>14</sup> Ayang Emiyati And Aran Hendri Kurniawan, '*Media Pembelajaran*', Book, 2016, 1–23.

<sup>15</sup> Bella Artha Ashari And Vicky Dwi Wicaksono, '*Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk Materi Mematuhi Peraturan Di Sekolah Dasar*

membangun kekuatan militer selama menjadi gubernur dan memperkuat posisinya di masa depan. Ia tak segan-segan menyia-nyaiakan kekayaannya untuk menyewa tentara bayaran yang sebagian besar berasal dari keluarganya sendiri. Pada masa Umar bin Khattab, ia juga mengusulkan pembentukan angkatan laut, namun Umar menolak gagasan tersebut. Ia berhasil mendirikan angkatan laut pada masa pemerintahan Utsman bin Affan. Bani Umayyah adalah nama yang diambil dari nama Umayyah bin 'Abd al-Sham bin 'Abd Manaf bin Qusay al-Quraish al-Amawi, salah satu tokoh Quraisy pada masa Jahiliyah.<sup>16</sup>

## H. Orisinalitas Penelitian

Berikut merupakan daftar yang ditarik garis lurus dari karya-karya penelitian sebelumnya yang peneliti jadikan sebagai perbandingan orisinalitas penelitian:

No	Nama Penelitian, tahun, dan judul penelitian	Perbedaan	Persamaan	Fokus penelitian
1	Salsabila Dewi Nur Aliyya "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa Kelas I di SDN Kauman 1 Malang" <sup>17</sup>	Penelitian terdahulu yang diteliti pada mata pelajaran matematika sedangkan yang saya teliti pada mata pelajaran pendidikan agama islam	Berdasarkan penelitian ini sama menggunakan penelitian R&D dan sama-sama menggunakan aplikasi plotagon	Media pembelajaran berbasis aplikasi plotagon terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas 1 di SDN Kauman 1 malang
2	Bella Artha Ashari "pengembangan media	Penelitian terdahulu yang	Berdasarkan penelitian ini sama	media video animasi melalui

<sup>16</sup> M. Humaidi, 'Peradaban Islam Di Masa Pemerintahan Turki Utsmani', *Sejarah Peradaban Islam*, 2016, 1–356.

<sup>17</sup> Larasati, Efitia (2023) *Penerapan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PTK Di Kelas VII S*

	video animasi melalui aplikasi plotagon untuk materi mematuhi peraturan disekolah dasar” <sup>18</sup>	diteliti pada mata materi mematuhi peraturan sedangkan yang saya teliti pada materi bani umayyah didamaskus	menggunakan penelitian R&D dan sama-sama menggunakan aplikasi plotagon	aplikasi plotagon untuk materi mematuhi peraturan disekolah dasar
3	Larasati, Efita (2023) <i>Penerapan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PTK Di Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Serang, Materi Sejarah Bani Umayyah di Damaskus)</i> . UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. <sup>19</sup>	Penelitian terdahulu yang diteliti menggunakan metode talking stick sedangkan yang saya teliti menggunakan metode pembelajaran berbasis aplikasi potagon	Berdasarkan hasil penelitian ini sama menggunakan pelajaran pendidikan agama islam pada materi bani umayyah di damaskus	Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Bani Umayyah

## I. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini berisi tentang hal-hal yang berkaitan terhadap skripsi, adapun penulisan ini terbagi dalam lima bab, dan setiap bab terbagi menjadi beberapa bab.

### 1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar.

<sup>18</sup> Hanny Rahma Sari and Ika Yatri, ‘Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar’, *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2.3 (2023), 159–66 <<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>>.

<sup>19</sup> Larasati, Efita (2023) *Penerapan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PTK Di Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Serang, Materi Sejarah Bani Umayyah di Damaskus)*. Diploma atau S1 thesis, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

## 2. Bagian Inti

BAB I: Bab pendahuluan yang berisikan latar belakang rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orosinalitas penelitian, sistematika penelitian.

BAB II: Bab kajian teori memaparkan beberapa teori mengenai pengertian media, jenis jenis media, kekurangan dan kelebihan media. Dalam bab ini juga memaparkan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon , kelebihan dan kekurangannya.

BAB III: Bab metode penelitian dan pengembangan yang didalamnya memuat tentang model penelitian dan pengembangan, proedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV: Pada bab ini menyajikan data temuan penelitian yakni hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan.

BAB V: Penutup yang didalamnya memuat kesimpulan dan saran dari pengembangan selanjutnya.