

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu unsur yang sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi masa depan adalah pendidikan. Oleh karena itu, pencapaian pendidikan yang bermutu ditentukan oleh pengalaman belajar yang bermakna. Pendidikan adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pengajar, dan bahan pelajaran dalam suatu lingkungan belajar menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Apabila proses pendidikan melalui kegiatan pembelajaran berjalan dengan sukses maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Dalam situasi ini, diperlukan kerja sama antara peserta didik, guru, materi pembelajaran, dan media pembelajaran. Pendidikan disebut sebagai pengembangan kemampuan dasar dan emosional, manusia.¹Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memberikan dampak yang baik atau justru buruk dalam membentuk karakter seseorang.²

Target yang utama dalam penyelenggaraan pendidikan tentunya fokus pada upaya membentuk generasi bangsa yang cerdas dan menjadikan insan manusia menjadi pribadi yang berpegang teguh pada iman, takwa, budi pekerti luhur, unggul dalam pengetahuan dan keterampilan, berkepribadian yang mandiri, serta tertanam rasa tanggung jawab terhadap lingkungan dan masyarakat sekitarnya. Sebagai upaya dalam memmanifestasikan tujuan pendidikan nasional, maka dibutuhkan perhatian penuh mengenai aspek-aspek pendidikan, misalnya tujuan, kurikulum, materi, metode, media, dan juga evaluasi.

¹Amos Neolaka, “*Yayasan Pendidikan; Dasar Pengenalan Diri Menuju Perubahan Hidup*”, (Depok: Kencana. 2017), 11.

²Anwar, Chairul, Antomi Saregar, Uswatun Hasanah, and Widayanti Widayanti. “Efektivitas Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi: Pengaruh Terhadap Karakter Maha peserta didik di Era Industri 4.0.” *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, vol. 3, no. 1 (29 Juni 2018): 77.

Dalam bahasa Yunani, kata media berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah bentuk jamak dari kata medium.³ Media merupakan komponen yang sangat penting dalam upaya mengantarkan pesan pengetahuan dari guru kepada peserta didik.⁴ Dari sini dapat diambil pengertian bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan pembelajaran. Media memiliki andil yang cukup krusial dalam upaya menjamin keberlangsungan proses pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi pelajaran oleh guru.⁵ Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah diatur bahwa perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran.⁶

Dalam pendidikan terdapat empat fase perubahan. Perubahan pertama terjadi ketika profesi baru yang dikenal sebagai guru muncul di masyarakat dan disertai tugas mendidik anak sebagaimana orang tua. Tahap kedua dimulai dengan penyajian pelajaran menggunakan bahasa lisan dan tulisan. Perubahan ketiga terjadi ketika teknik percetakan ditemukan, yang memungkinkan bahan bacaan seperti buku teks direproduksi sebagai materi pelajaran cetak. Yang keempat terjadi ketika peralatan mekanik, optik, dan teknologi diperkenalkan ke dalam bidang pendidikan.⁷

Dengan memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan, seperti alat elektronik, film, VCD pembelajaran, dan lain sebagainya, proses pembelajaran berubah dari tradisional menjadi lebih modern yang lebih efektif. Hal ini memberikan arah tersendiri bagi kegiatan pendidikan, dan tuntutan inilah yang melahirkan kebijakan untuk menggunakan media teknologi. Dengan

³Mateus, Julio-César, Pablo Andrada, and María-Teresa Quiroz, eds. *Media Education in Latin America*. 1st ed. First education. | New York, NY : Routledge, 2020. | Series: Routledge research in media literacy and education: Routledge, 2019.

⁴Lusiana, Bella, and Rina Maryanti. "The Effectiveness of Learning Media Used During Online Learning," vol. 9, no. 2 (2020): 81-92.

⁵Akmai Hawy, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 28.

⁶ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: 2016), 8.

⁷2 Sudjana Nana, dan Rivai Ahmad, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007), 17.

penggunaan media audio visual, kegiatan pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dapat lebih efektif dilaksanakan.⁸ Media ini memiliki komponen audio dan visual yang dapat didengar dan dilihat, seperti video. Media ini dianggap lebih menarik dan memiliki kemampuan yang baik. Namun dalam praktiknya masih banyak sekolah yang menggunakan teknik dan media pembelajaran konvensional. Baik peserta didik maupun guru memerlukan pengembangan multimedia dalam proses pembelajaran karena perubahan dunia pendidikan saat ini terutama dilihat dari cara penyajiannya.

Kontribusi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik seringkali diremehkan dalam pendidikan Indonesia. Banyak pendidik, termasuk dosen dan guru, tidak dapat merencanakan dan menyampaikan pelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Tidak adanya media pembelajaran kreatif adalah salah satu masalah utama. Guru pun seringkali hanya memberikan materi dan media pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, pada akhirnya peserta didik menjadi korban. Dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik akan merasa bosan sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien.⁹ Akibat dari proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien adalah hasil belajar yang kurang maksimal pula.

Seorang guru seharusnya memiliki keterampilan dan kompetensi yang dapat menunjang karirnya, dalam hal ini adalah keterampilan merancang atau mempersiapkan pembelajaran. Seorang guru menjalankan fungsinya dengan menyajikan informasi di depan kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran di bidang studi yang menjadi tanggung jawabnya. Seorang guru juga harus menggunakan kreativitas dan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seorang guru harus mampu menyusun konten pendidikan yang dapat memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran.¹⁰

⁸Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), 45.

⁹Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Pembuatan Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), 14.

¹⁰Dwijayani, Ni Made. "Pengembangan Media Pembelajaran ICARE." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, vol.8, no. 2 (2 Desember 2017): 126–32.

Namun, masih banyak guru yang hanya disibukkan dengan materi pelajaran dan hasil belajar peserta didik. Mereka disibukkan dengan berbagai tugas, termasuk menetapkan tujuan (kompetensi) yang harus dicapai, menentukan media ajar, dan merancang sistem penilaian. Untuk menjembatani kesenjangan antara isi dan hasil pembelajaran, media pembelajaran harus dirancang dengan benar. Hal ini merupakan salah satu elemen krusial yang terkadang terabaikan.¹¹

Edutainment atau sering dikenal dengan hiburan pendidikan atau *entertainment-education* adalah sejenis hiburan yang dibuat dengan maksud untuk memberikan pengetahuan. 4 Multimedia interaktif adalah konten pendidikan yang menggabungkan teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video serta metode penyampaian interaktif yang dapat memberikan peserta didik pengalaman belajar yang mirip dengan apa yang akan mereka alami dalam kehidupan nyata. Revolusi industri 4.0 yang menimbulkan sejumlah kendala yang harus diatasi, kini mempengaruhi bagaimana dunia pendidikan berkembang. Yang dibutuhkan dalam situasi ini adalah sumber daya manusia dengan keterampilan yang diperlukan untuk abad kedua puluh satu, yang meminta pemikiran kritis dan kemampuan beradaptasi untuk berubah dan maju, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satunya.¹²

Tujuan mata pelajaran fikih adalah untuk membantu peserta didik menjadi sadar, memahami, dan mengamalkan ibadah sehari-hari sesuai dengan norma-norma Islam yang berkaitan dengan ibadah, baik agama dan muamalah. Alat-alat bersuci merupakan salah satu mata pelajaran fikih yang diajarkan di MTs. Salah satu materi utama yang perlu diketahui peserta didik untuk mempelajari agama Islam adalah taharah atau bersuci. Karena waktu di kelas yang terbatas dan pembelajaran agama Islam membutuhkan media yang dapat memberikan gambaran nyata tentang apa saja yang bisa digunakan untuk bersuci karena selama ini yang sering ditemui oleh peserta didik

¹¹Hamruni, *Edutainment in Islamic Education & Quantum Learning Theories*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), 3.

¹²Iyan Hayani, *Metode Pembelajaran 21*, (Banten: Rumah Belajar Matematika Indonesia, 2019), 8.

hanyalah air. Hal ini akan sangat mengkhawatirkan jika peserta didik tinggal di daerah yang minim air lalu kebingungan dengan bersuci dan istinjaunya.

Pendidikan fikih melibatkan lebih dari sekedar kontak guru-peserta didik di dalam kelas. Namun, pembelajaran juga dilakukan melalui berbagai interaksi, baik di ruang kelas maupun musala sebagai lokasi kegiatan yang berhubungan dengan ibadah. Dimungkinkan untuk menggunakan VCD, film, atau sumber lain dalam melaksanakan pembelajaran Fikih. Aktivitas sosial yang terjadi di masa lalu, sekarang, dan masa depan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk merenungkan secara mendalam dalam menerapkan hukum Islam khususnya bersuci. Penggunaan media di kelas, seperti pada ilmu fikih, tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pembelajaran.

Salah satu lembaga pendidikan milik negara yaitu MTsN 5 Nganjuk yang terletak di Jl. Wolter Monginsidi No. 54 di Payaman, Kec. Nganjuk, Kab. Nganjuk, Jawa Timur. Penyelenggaraan pendidikan dengan fokus pada mutu lulusan dalam ranah IMTEK dan IMTAQ merupakan salah satu misimadrasah ini. Dari segi sumber daya dan sarana yang menunjang pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang menggunakan teknologi pendidikan, MTsN 5 Nganjuk sudah seharusnya memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, faktanya dalam proses pembelajaran sangar jarang memanfaatkan teknologi dan media sebagai alat bantu pengajaran seperti proyektor LCD, OHP, dan bahan pembelajaran lainnya. Salah satu pengajar fikih di MTsN 5 Nganjuk, Bapak Supardiyanto, mengatakan bahwa peserta didik biasanya bosan dan tidak suka membaca buku pelajaran. Beliau juga kesulitan dalam membuat media berbasis digital. Selain itu, sebagian besar sumber belajar yang tersedia sekarang bersifat repetitif dan membosankan. Akses buku paket pegangan siswa juga terbatas sehingga tiap memulai pelajaran, siswa harus meminjam buku paket di perpustakaan MTsN 5 Nganjuk. Oleh karena itu, dalam mata pelajaran fikih di MTsN 5 Nganjuk membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses di mana saja dan kapan saja sebagai pengganti buku paket pegangan siswa.¹³Dari hasil observasi didapatkan informasi bahwa tersedia

¹³ Supardiyanto, Guru Mata Pelajaran Fikih MTsN 5 Nganjuk, 25 November 2022.

proyektor dan *sound portable* di tiap tetapi siswa belum terbiasa menggunakan proyektor dan *sound portable*. Siswa lebih terbiasa mengakses *channel YouTube* untuk mencari video pembelajaran. Berawal dari permasalahan tersebut, peneliti berupaya mencari solusi dengan mengembangkan produk multimedia edukatif bertema alat-alat bersuci yang dikemas dalam bentuk video animasi yang kemudian ditayangkan di ruang kelas saat pembelajaran berlangsung. Untuk memaksimalkan manfaat dari video animasi tersebut, selanjutnya video animasi akan diunggah di YouTube agar mudah diakses oleh siswa dan masyarakat.

Dari sini, peneliti akan mengembangkan dan menguji keefektifan sebuah media pembelajaran sehingga peneliti mencoba mengangkat sebuah judul skripsi tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Edutainment* Video Animasi Berbasis Powtoon pada Materi Alat-Alat Bersuci untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Kelas VII-H MTsN 5 Nganjuk". Peneliti memfokuskan untuk membuat *edutainment* atau tayangan pendidikan berupa video animasi berbasis powtoon yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi secara menarik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

Keunggulan dari video animasi yang akan dikembangkan oleh peneliti terletak pada jalan cerita yang menarik sehingga mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu, video animasi ini juga dilengkapi dengan perangkat pembelajaran berupa buku pendamping media yang berisi petunjuk penggunaan media, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), *handout*, dan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berfungsi untuk melengkapi nilai guna dari pengembangan video animasi. Melalui hal ini, diharapkan pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dengan perangkat pembelajaran yang unik dan lengkap.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang yang ada, dapat ditarik rumusan masalah berupa beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar fikih materi bersuci pada peserta didik kelas VII-H MTsN 5 Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas dapat memberikan garis besar tujuan penelitian secara mendalam sebagai berikut:

1. Membuat langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon.
2. Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon.
3. Mengidentifikasi peningkatan hasil belajar fikih materi bersuci pada peserta didik kelas VII-H MTsN 5 Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut spesifikasi produk yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon untuk materi alat-alat bersuci yaitu:

1. Video animasi dengan musik dan visual digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Fikih.
2. Media audio visual bahan ajar disiplin ilmu fikih yang memuat informasi tentang alat-alat bersuci.
3. Komponen materi yang digunakan dalam mata pelajaran fikih berdasarkan referensi acuan standar kompetensi untuk kelas VII MTs.
4. Teknologi yang dibutuhkan yaitu seperti laptop, handphone, atau PC.
5. Desain gambar yang menarik diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon.

6. Menghasilkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
7. Media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis *powtoon* memanfaatkan proyektor dan *sound portable* untuk ditayangkan di ruang kelas dan *channel* YouTube untuk dapat dibagikan dan ditonton masyarakat luas.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kegunaan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Kajian ini dapat memberikan sumbangsih pada keilmuan untuk meningkatkan pendidikan, khususnya terkait dengan pembuatan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis *powtoon*.

2. Secara Praktis

a. Untuk peserta didik:

- 1) Membantu peserta didik dalam upaya belajar mandiri yang menyenangkan dan menarik untuk memahami materi alat-alat bersuci sesuai dengan kemampuannya.
- 2) Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar khususnya pelajaran fikih dan dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi alat-alat bersuci dengan melihat kondisi nyata materi yang telah disampaikan melalui interaksi langsung dengan media.

b. Untuk guru fikih:

- 1) menyajikan pilihan untuk memilih bahan pendidikan yang cocok dan efisien untuk mendukung proses belajar mengajar,
- 2) Memanfaatkan sumber belajar media untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan menghasilkan bahan ajar yang orisinal.

c. Untuk Sekolah

- 1) Menambahkan perangkat pendidikan tambahan pada kurikulum bersuci untuk penerapan fikih kelas VII.
- 2) Dengan penggunaan media pembelajaran ini diharapkan peserta didik kelas VII dapat mempelajari ilmu fikih dengan cara yang lebih inovatif dan menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon pada materi alat-alat bersuci yaitu sebagai berikut:

1. Mahasiswa memiliki latar belakang pembuatan video animasi berbasis powtoon.
2. Dosen pembimbing memahami standar mutu perangkat pembelajaran dengan baik.
3. Validator ahli dan pendidik bidang studi fikih memiliki pemahaman yang sama tentang kualitas perangkat pembelajaran fikih yang baik.
4. Media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon pada materi alat-alat bersuci ini dapat membantu siswa memahami materi alat-alat bersuci dari sisi kognitif dengan memanfaatkan HP, laptop, atau PC yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja.
5. Media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon pada materi alat-alat bersuci memiliki jalan cerita sehingga bermanfaat sebagai *edutainment*.
6. Media ini dilengkapi dengan buku pendamping media yang berisi petunjuk penggunaan media, RPP, *handout*, dan lembar kerja peserta didik sehingga mudah diaplikasikan.
7. Tersedia proyektor dan *sound portable* di tiap kelas.

Pengembangan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon pada materi alat-alat bersuci memiliki keterbatasan dalam pengembangan ini, yaitu:

1. Media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon pada materi alat-alat bersuci terbatas pada materi Fikih untuk siswa kelas VII.
2. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon pada materi alat-alat bersuci yaitu peserta didik kelas VII MTsN 5 Nganjuk.
3. Subjek uji coba ini belum terbiasa menggunakan proyektor.

G. Penelitian Terdahulu

Ada pun karya-karya ilmiah terdahulu yang menjadi bahan acuan peneliti untuk pengembangan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon yaitu :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nur Hamimah, IAIN Palangkaraya, tahun 2021. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Wudu untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri Satu Atap Seruyan Raya". ¹⁴	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video 2. Subjek penelitian siswa kelas VII 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Video yang dikembangkan minim animasi 2. Materi yang dikembangkan yaitu wudu 	Belum ditemukan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon pada materi alat-alat bersuci untuk siswa kelas VII MTs
2.	Sukmawati, UIN Alauddin Makassar, tahun 2020. Pengembangan Media Video Tutorial dalam Materi Praktik Ibadah Salat pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 4 Bulukumba Kabupaten Bulukumba. ¹⁵	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video 2. Subjek penelitian siswa kelas VII MTs 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Video yang dikembangkan berupa video tutorial 2. Materi yang dikembangkan yaitu salat 	

¹⁴Nur Hamimah. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Wudu untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri Satu Atap Seruyan Raya". (Skripsi, IAIN Palangkaraya, Palangkaraya, 2021)

¹⁵Sukmawati. "Pengembangan Media Video Tutorial dalam Materi Praktik Ibadah Salat pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 4 Bulukumba Kabupaten Bulukumba". (Skripsi, UIN Alauddin Makassar, Makassar, 2020).

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
3.	Badruzzaman, UIN Sunan Ampel Surabaya, tahun 2019. Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif pada Peserta Didik Kelas VII di MTsN 12 Jombang. ¹⁶	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi 2. Subjek penelitian siswa kelas VII MTs 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Video animasi berbasis autoplay 2. Materi yang dikembangkan yaitu wudu dan tayammum 	
4.	Ariska, IAIN Palopo tahun 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Wudu Berbasis Audio Visual Terintegrasi Kearifan Lokal pada Siswa Kelas VIII SDN 161 Lempua Kabupaten Luwu Utara. ¹⁷	Mengembangkan media pembelajaran berupa audio visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian siswa kelas VIII SD 2. Materi yang dikembangkan tata cara wudu 3. Menggunakan model pengembangan 4D 	
5.	Siti Hartina, UIN Raden Intan Lampung, tahun 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP/MTs. ¹⁸	Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis powtoon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang dikembangkan bangun ruang sisi datar 2. Subjek penelitian siswa kelas VIII SMP/MTs 	
6.	Rahmat Tullah, Syaipul Ramdhan, Syahrul Mubarak, STMIK Bina Sarana Global, tahun 2018. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Belajar Bersuci Untuk Siswa Paud Al-Mubarak. ¹⁹	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa animasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini mengembangkan materi wudu dan tayamum. 2. Penelitian ini mengambil objek siswa PAUD. 	

¹⁶Badruzzaman. "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif pada Peserta Didik Kelas VII di MTsN 12 Jombang". (Tesis, UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2019).

¹⁷Ariska. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Wudu Berbasis Audio Visual Terintegrasi Kearifan Lokal pada Siswa Kelas VIII SDN 161 Lempua Kabupaten Luwu Utara.". (Skripsi, IAIN Palopo, Palopo, 2020).

¹⁸Siti Hartina. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP/MTs.". (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2020).

¹⁹Tullah, Rahmat, Syaipul Ramdhan, and Syahrul Mubarak. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Belajar Bersuci Untuk Siswa Paud Al-Mubarak" 8, no. 1 (n.d.): 5.

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
7.	Saidatul Rohmah, UIN Maulana Malik Ibrahim, tahun 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di MA Darul Hikam Kertonegoro Jenggawah Jember. ²⁰	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran fikih. 2. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini mengembangkan materi shalat. 2. Penelitian ini mengambil objek siswa MA. 3. Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar. 	
8.	Hafizul. Universitas PGRI Yogyakarta, tahun 2015, Media Pembelajaran Interaktif <i>taharah</i> Menggunakan Macromedia Flash 8. ²¹	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran fikih. 2. Penelitian ini mengembangkan materi <i>taharah</i>. 3. Penelitian ini mengambil objek siswa SMP 	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi macromedia flash 8	
9.	Putri Ayu Quraisyin, UIN Maulana Malik Ibrahim, tahun 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di MA Darul Hikam Kertonegoro Jenggawah Jember. ²²	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran fikih. 2. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini mengembangkan materi zakat. 2. Penelitian ini mengambil objek siswa MA. 3. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual. 4. Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar. 	

²⁰Rohmah, Saidatul, Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Ma Darul Hikam Kertonegoro Jenggawah Jember (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Jakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan), 2016.

²¹Hafizul, Media Pembelajaran Interaktif *taharah* Menggunakan Macromedia Flash 8 (Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta, Fakultas Teknik). 2015.

²²Quraisyin, Putri Ayu, Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Ma Darul Hikam Kertonegoro Jenggawah Jember (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan). November 2019.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional berikut termasuk dalam penelitian ini:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan.

2. Media Pembelajaran

National Education Association mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang boleh dikuasai, didengar, dilihat, dibaca, atau dibicarakan selain alat yang digunakan dalam kegiatan (NEA). Oleh karena itu media dapat menjadi penghubung dan perantara yang memuat pesan dari pengirim kepada penerima.

3. Video Animasi

Video animasi pembelajaran adalah sejenis media yang terdiri dari kumpulan gambar yang telah diolah untuk menghasilkan gerakan dan audio sehingga tampak hidup dan menyisipkan pesan pembelajaran. Video animasi pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai metode penyampaian informasi mata pelajaran yang tersedia kapan saja dibutuhkan.

4. Powtoon

Di situs Powtoon, pengguna dapat membuat dan memodifikasi video menggunakan berbagai komponen dan fitur yang dapat dipilih untuk membuat animasi dengan latar belakang penuh, animasi, musik/audio latar belakang, dan rekaman. Powtoon dapat langsung digunakan dengan berbagai *template* hanya dengan mengubah dan menambahkan elemen yang diperlukan. Powtoon yang menyediakan pilihan fitur dan panduan untuk membuatnya sehingga dapat mempermudah pengajar untuk merencanakan pembuatan konten video.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah semua kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar berupa kemampuan kognitif dan psikomotorik.