

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan langkah peserta didik belajar sesuai dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi oleh guru di kelas. Tujuannya agar peserta didik dapat belajar di kelas secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang dinilai sebagai sistem, akan memiliki beberapa konsep yang terstruktur berupa tujuan, media, strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran berupa remedial dan pengayaan. Dan arti pembelajaran yang dinilai dari segi proses, maka proses tersebut akan menghasilkan sebuah kegiatan belajar bersama peserta didik di kelas.¹ Pembelajaran yang terstruktur merupakan hal yang harus dikonsepsi sebelum mengajar siswa.

Pembelajaran yang mudah dipahami dan siswa tertarik untuk belajar setiap hari, maka konsep pembelajaran harus dikemas menarik, tidak monoton, dan membuat pembelajaran yang seru sehingga akan melahirkan siswa yang semangat belajar setiap hari, sehingga guru dikatakan berhasil karena sudah bisa menumbuhkan jiwa semangat haus ilmu atau suka belajar setiap hari. Belajar merupakan langkah menuju perubahan manusia dari segi sesuatu yang dapat dipikirkan dan bisa dilakukan. Langkah berhasil belajar bisa dilihat melalui peserta didik dapat memahami poin-poin inti yang disampaikan oleh guru ketika di kelas.² Siswa mudah menangkap informasi dengan jelas, sehingga mudah diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran di kelas, akhlak peserta didik memiliki kedudukan penting. Karena akhlak merupakan konsep dasar yang harus dipahami peserta didik. Peserta didik yang memahami nilai-nilai akhlak dengan baik maka akan tercermin nilai-nilai keimanannya di dalam kehidupan setiap hari, seperti ibadah sesuai tuntunan syariat dan berbuat baik kepada sesama. Itulah nilai-nilai yang baik, yang selalu diharapkan agar

¹Ustadio Rajaby, *Studi Kasus Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kepanjen* (Malang: UIN Malang, Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace Vol. 1, 2021), Hal. 525.

² Zulfa, Hendri, Kurniawati, Umasih, *Evaluasi Pembelajaran Sejarah Pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) di Kota Pekanbaru* (Pekanbaru: ISTORIA, Jurnal Pendidikan dan Sejarah, Vol. 16 No. 2, 2020), Hal. 12-13.

tumbuh di hati peserta didik.³ Menjadi guru tauladan merupakan salah satu contoh terbaik, agar siswa mudah meniru apa yang diperbuat gurunya tersebut. Dari penampilan seorang guru, ucapan, dan tingkah laku seorang guru akan selalu menjadi penilaian peserta didik setiap hari ketika berada di sekolah dan di luar sekolah.

Pembelajaran akidah akhlak sudah diberikan guru kepada peserta didik ketika di sekolah, namun pembelajaran yang tidak diamalkan siswa malah akan menimbulkan beberapa masalah. Masalah tentang pertentangan dan pemberontakan sesama teman bahkan antar golongan. Pada masa dewasa, tentu akan terdapat banyak masalah di peserta didik. Karena peserta didik yang sudah mengenal banyak teman, terkadang pergaulannya ada yang kurang baik sehingga peserta didik bisa saja menjadi menantang orang tua ketika orang tua sering memarahinya, tidak patuh terhadap perintah guru karena guru selalu memberikan tugas banyak.⁴ Ketika remaja bergaul tanpa batasan, maka akan muncul banyak resiko sehingga membuat tujuan hidupnya menjadi tidak jelas, sholatnya menjadi tidak tertata, dan lain-lain masih banyak lagi kasus lainnya.⁵

Dalam membantu memahami proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran juga memiliki peran penting di dalamnya. Media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi, dengan perkembangan teknologi multimedia sebagai sumber belajar, pesan, informasi, dan pengetahuan baru dapat diakses lebih mudah dan tanpa batas, media dapat menumbuhkan minat belajar siswa, media juga bisa melatih psikomotorik siswa. Dengan hal itu, perlu seorang guru mengembangkan medianya dengan baik, agar minat belajar tumbuh dengan baik.⁶

Menumbuhkan minat belajar siswa SMA sederajat, yang masih tergolong masa-masa remaja dan masa remaja yang sedang berada dalam proses berkembang ke arah kematangan. Namun dalam menjalani proses perkembangan ini, tidak semua remaja mencapainya secara mulus.⁷ Remaja masa yang sangat menentukan, karena masa ini

³ Nurul Hidayati Rofiah, "Desain Pengembangan Pembelajaran Akidah Akhlak di Perguruan Tinggi, (Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan," Vol. 8, No. 1, 2016), Hal. 56.

⁴ Ibid., Nurul Hidayati.

⁵ Amita Diananda, *Psikologi Remaja dan Permasalahannya* (Tangerang: jurnal ISTIGHNA, Vol. 1 No. 1, 2018), Hal. 126-127.

⁶ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur* (Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), Hal. 20-24.

⁷ Nurul Azmi, *Potensi Emosi Remaja dan Pengembangannya* (Pontianak: Sosial Horizon, Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2 No. 1, 2015), Hal. 37.

remaja mengalami banyak perubahan baik fisik maupun psikis. Terjadinya banyak perubahan tersebut akhirnya sering menimbulkan kebingungan-kebingungan jiwa remaja.⁸ Akhirnya terkadang sampai salah pergaulan dan melakukan perbuatan tercela.

Peneliti juga melakukan penelitian dan melakukan proses wawancara kepada guru Akidah Akhlak di MAN 1 Kediri. Dan adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru akidah akhlak, menghasilkan hasil berikut: 1) Guru akidah akhlak kelas X pembelajarannya masih memakai metode ceramah dan diskusi sharing. Modal buku paket dan LKS yang sering digunakan guru dan siswa sebagai sumber pembelajaran di kelas;⁹ 2) Ketika pembelajaran di kelas guru mengamati bahwa banyak siswa yang merasa kurang semangat dalam belajar di kelas.¹⁰ Dan peneliti juga observasi ke lapangan dan wawancara dengan salah satu siswa di kelas, ternyata siswa lebih suka jam kosong ketika di kelas dan siswa suka pembelajaran di kelas tidak banyak tugas.¹¹

Menjawab hasil kesimpulan dari beberapa permasalahan diatas, maka peneliti memutuskan meneliti di kelas X MAN 1 Kediri. Karena kelas X merupakan peralihan remaja awal menuju remaja pertengahan, hal ini cocok sekali jika media interaktif dan minat belajar siswa sudah tumbuh baik di kelas X. Dengan tema pembelajaran yang berjudul “Menghindari Akhlak Tercela”, maka akan cocok sekali untuk bekal siswa MAN 1 Kediri. Dan peneliti menawarkan solusi juga berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dan membuat pembelajaran dengan meningkatkan minat belajar siswa sesuai tema tersebut. Karena media dan pembelajaran model seperti ini sudah dirasakan terbukti dan teruji validasinya. Dengan melihat beberapa penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Androit Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji di MI Miftahul Hidayah Gludengan Wulungan Jember”. Di dalam penelitian itu disebutkan bahwa hasil dari penelitian yang menunjukkan bahwa proses validasi pasca-pengembangan melalui pengukuran pada aspek pembelajaran dengan skor rata-rata sebesar 3.72, aspek materi dengan skor sebesar 3.65, aspek tampilan dengan skor sebesar 3.38, dan pada aspek pemrograman dengan skor

⁸ Nurul Alfiyah, *Pembentukan Akhlak Remaja Melalui Keluarga di Desa Hantipan Kecamatan Pulau Hanaut Kabupaten Kotawaringin Timur* (Jurnal Tarbiyah Islamiyah, Vol. 7 No. 1, 2017), Hal. 39.

⁹ Hasil wawancara kepada guru akidah akhlak MAN 1 Kediri (13 Januari 2023)

¹⁰ Hasil wawancara kepada guru akidah akhlak MAN 1 Kediri (14 Maret 2023)

¹¹ Hasil observasi di MAN 1 Kediri dan hasil wawancara siswa kelas X Agama 1 dan 2.

sebesar 3.56. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Andorid pasca-pengembangan di Miftahul Hidayah Gludengan, Wuluhan, Jember layak untuk digunakan bagi peserta didik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹²

Adapun perbedaan penelitian terdahulu tersebut dengan rencana peneliti yang akan diteliti terletak pada objeknya, apabila penelitian yang dilakukan Ika Nafistus Zahro, Moh. Sutomo, dan Moh. Salhan tertuju pada siswa MI Miftahul Hidayah Gludengan Wulungan Jember. Maka, penelitian yang dilakukan oleh peneliti sasarannya siswa kelas X di MAN 1 Kediri. Disamping itu perbedaannya ialah terletak pada powerpoint interaktif yang dihasilkan peneliti.

B. Rumusan Masalah

Dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif akidah akhlak dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri. Berdasarkan paparan yang ditulis di pendahuluan, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif akidah akhlak dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri.
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif akidah akhlak dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri.
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif akidah akhlak dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri.
4. Bagaimana efektivitas powerpoint interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dengan ini tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk membuat desain pengembangan media pembelajaran interaktif akidah akhlak dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri.

¹² Ika Nafistus Zahro, Moh. Sutomo, dan Moh. Salhan, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Androit Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji di MI Miftahul Hidayah Gludengan Wulungan Jember* (Jember: Jurnal PESAT, Pendidikan, Sosial, dan Agama, Vol. 7 No. 3, 2021), Hal. 40.

2. Untuk menganalisis validitas pengembangan media pembelajaran interaktif akidah akhlak dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri.
3. Untuk menganalisis efektifitas pengembangan media pembelajaran interaktif akidah akhlak dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri.
4. Untuk menganalisis efektivitas powerpoint interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri.

D. Spesifikasi Produk

Produk dari penelitian ini berupa powerpoint akidah akhlak yang dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar mandiri. Powerpoint interaktif yang akan dikembangkan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Powerpoint terdapat apersepsi berupa gambar yang menarik, sebagai awal membuka pembelajaran di kelas (apersepsi). Agar siswa dalam pembelajaran tidak mudah kaku atau sulit menerima pembelajaran di kelas.
- b. Powerpoint terdapat game *Teka-teki Silang* yang berjudul “Perasaan Hari Ini”. Siswa nanti menjawab game dengan maju ke depan kelas dan melingkari sesuai perasaan yang tertulis di game tersebut. Dalam game tersebut, agar seorang guru tau perasaan siswa ketika sebelum pembelajaran. Fungsi teka-teki silang ini adalah permainan ini termasuk permainan edukatif, melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, melatih bahasa dan wawasan siswa.¹³
- c. Powerpoint terdapat apersepsi berupa video yang mencangkup tentang bab pembelajaran di kelas (apersepsi). Dimana video ini agar siswa tidak kaget ketika masuk dalam proses pembelajaran.
- d. Powerpoint terdapat video pembelajaran interaktif dan game *Spinn* (roda berputar dan ada angka absen). Dimana game dipraktekkan dengan cara ditekan mulai atau stop, game tersebut digunakan untuk siswa agar lebih aktif berbicara atau mengikuti apa yang diperintahkan di dalam video tersebut.

¹³ Ni Putu Jati Dinar Wulan, Ignatius, Wayan Suwatra, dan Nyoman Jampe, *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS* (Singaraja: Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 7 No. 1, 2019), Hal 72.

- e. Powerpoint terdapat kuis interaktif, dimana kuis tersebut dijawab bersama-sama oleh siswa. Siswa memilih salah satu jawaban di soal tersebut. Jika siswa menjawab tapi jawabannya benar, maka akan muncul tanda benar dan bunyi animasi suara. Dan jika jawabannya salah, maka akan muncul tanda salah dan muncul animasi suara.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak seharusnya menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak membuat siswa jenuh ketika belajar di kelas. Tapi kenyataannya masih ada siswa terlihat kurang berminat dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti contoh: siswa mengobrol dengan temannya sendiri, tidak serius, malas-malasan dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru, dan kurang sopan kepada guru.

Dengan model pembelajaran tergolong monoton dan kurang menarik, cenderung tradisional atau hanya menggunakan satu gaya mengajar saja, membuat siswa kurang berminat dalam belajar di kelas. Guru harus lebih memperhatikan penuh tentang minat belajar peserta didik, agar peserta didik dapat menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan guru. Sehingga dalam kemudian hari bisa diamalkan peserta didik atau bermanfaat untuk kehidupan mendatang.¹⁴

Dengan memperhatikan bahwa membuat konsep pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tidak membosankan di kelas merupakan tugas tanggungjawab seorang guru. Peneliti mendesain pembelajaran di kelas dengan bantuan media pembelajaran interaktif berupa *powerpoint* interaktif. Melihat paparan yang sudah dijelaskan dalam penelitian terdahulu, bahwa *powerpoint* menjadi salah satu media yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami sebuah materi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

¹⁴ Ali Asmi, Hendri Neldi, dan Khairuddin, *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas VIII-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar* (Padang: Jurnal Menssana, Vol. 3 No. 1, 2018), Hal. 34.

F. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Powerpoint merupakan software yang dapat menampilkan program multimedia yang bisa diedit lagi setelah selesai mengerjakannya. Sering powerpoint digunakan oleh banyak kalangan sebagai alat untuk memudahkan presentasi. Sebenarnya powerpoint juga bisa dikembangkan lebih banyak lagi, karena powerpoint memiliki banyak fitur yang tidak kalah seperti software sejenis.¹⁵

Powerpoint interaktif yang dirancang peneliti merupakan harapan untuk memudahkan proses belajar di kelas, membuat siswa lebih minat dan semangat dalam belajar akidah akhlak. Dengan mendesain sebaik mungkin, hasil validasi yang sangat valid, dan efektivitas penggunaannya mudah, tidak ribet, dan mudah dipahami siswa, sehingga pasti akan memperoleh hasil yang sesuai harapan peneliti, dan *powerpoint* tersebut layak untuk dipakai.

Adapun proses dalam pengerjaan *powerpoint* interaktif ini memiliki keterbatasan, berupa; a) *powerpoint* interaktif ini digunakan siswa jenjang MAN kelas X; b) *powerpoint* interaktif ini membahas satu bab pembelajaran yaitu menghindari akhlak tercela. Dalam pembuatan desain dan hasil desain perlu validasi kepada beberapa ahli media, materi, dan bahasa melalui proses lumayan lama, sehingga *powerpoint* interaktif yang sudah jadi, belum dikatakan layak dipakai jika belum mendapat validasi sangat layak digunakan dari validator.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan beberapa landasan yang digunakan penulis sebagai salah satu celah agar penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya dan tidak mengulang penelitian sebelumnya. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut:

Pertama, penelitian menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan model ADDIE (Anaysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), oleh Ika Nafistus Zahro, Moh. Sutomo, dan Moh. Salhan bentuk jurnal tahun 2021 yang

¹⁵ Ika Nafistus Zahro, Moh. Sutomo, dan Moh. Salhan, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Androit Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji Di MI Miftahul Hidayah Gludengan Wulungan Jember* (Jember: Jurnal PESAT, Pendidikan, Sosial, dan Agama, Vol. 7 No. 3, 2021), Hal. 31-32.

berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Androit Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji di MI Miftahul Hidayah Gludengan Wulungan Jember”, guna tujuannya menghasilkan produk powerpoint pembelajaran interaktif akidah akhlak di Jember. Hasil proses validasi pasca-pengembangan melalui pengukuran pada aspek pembelajaran dengan skor rata-rata sebesar 3.72, aspek materi dengan skor 3.65, aspek tampilan dengan skor 3.38, dan pada aspek pemrograman dengan skor 3.56. Dengan ini maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Andorid pasca-pengembangan di Miftahul Hidayah Gludengan, Wuluhan, Jember layak untuk digunakan bagi peserta didik di tempat tersebut.¹⁶

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan *RnD* dengan model ADDIE, selain itu persamaannya terletak pada variabelnya yang sama-sama membahas dan menghasilkan produk sama berupa media pembelajaran berupa powerpoint interaktif. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti ialah erletak pada objeknya, apabila penelitian yang dilakukan Ika Nafistus Zahro, Moh. Sutomo, dan Moh. Salhan tertuju pada siswa MI Miftahul Hidayah Gludengan Wulungan Jember. Maka, penelitian yang dilakukan oleh peneliti sarasanya siswa kelas X di MAN 1 Kediri. Disamping itu perbedaannya ialah terletak pada powerpoint interaktif yang dihasilkan.

Kedua, penelitian menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan model ADDIE (Aanalysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), oleh Nur Afifah, Otang Kurniaman, Eddy Noviana bentuk jurnal tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”, guna tujuannya menghasilkan produk Genially yang dapat diakses online melalui website www.genial.ly yang dapat digunakan untuk membantu para pembaca menikmati dan memahami dongeng yang ada tanpa harus rumit membaca satu per satu kata isi dongeng pada pembelajaran tersebut di Pekanbaru Riau, sekaligus memaparkan hasil validasi dari aspek materi, desain media interaktif, kesederhanaan, keterpaduan, dan keseimbangan. Penilaian yang dilakukan oleh validator dan praktisi mendapatkan kategori

¹⁶ Ika Nafistus Zahro, Moh. Sutomo, dan Moh. Salhan, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Androit Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji di MI Miftahul Hidayah Gludengan Wulungan Jember* (Jember: Jurnal PESAT, Pendidikan, Sosial, dan Agama, Vol. 7 No. 3, 2021), Hal. 40.

sangat valid dengan skor: validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan skor 94%, validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan skor 100%, validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa mendapatkan skor 92%, validasi yang dilakukan oleh praktisi I mendapatkan skor 95%, dan validasi yang dilakukan oleh praktisi II mendapatkan skor 96%. Jadi skor rata-rata yang diperoleh dari validasi dan praktisi mendapatkan skor 95,4%. Hasil dari uji coba satu satu dengan 3 orang siswa didapat skor rata-rata 83,33% dengan menunjukkan kategori sangat layak. Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu uji coba terbatas yang dilakukan pada 8 orang siswa yang terdapat di SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru, skor rata-rata yang didapatkan 89,7% dengan kategori sangat layak.¹⁷

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan *RnD* dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti ialah terletak pada produk media pembelajaran dan objeknya, apabila penelitian yang dilakukan Nur Afifah, Otang Kurniaman, Eddy Noviana berupa produk Genially yang dapat diakses online melalui website *www.genial.ly* dan tertuju pada kelas III di SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru. Maka, penelitian yang dilakukan oleh peneliti sarasanya siswa kelas X di MAN 1 Kediri. Disamping itu perbedaannya ialah terletak pada produk berupa *powerpoint* yang dihasilkan. Jika penelitian ini menghasilkan Genially dengan aspek materi, desain media interaktif, kesederhanaan, keterpaduan, dan keseimbangan yang sudah divalidasi oleh para ahli, maka penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk menghasilkan *powerpoint* interaktif.

Ketiga, penelitian menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan model Borg and Gall, oleh Mawan Akhir Riwanto dan Wahyu Nuning Budiarti bentuk jurnal tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Lingkungan”, guna tujuannya menghasilkan media animasi. Sekaligus memaparkan hasil validasi dari aspek materi, media, dan bahasa. Tahapan uji coba utama atau main field testing dilakukan pada 1 guru dan satu kelas. Hasilnya menunjukkan skor 84% baik dari angket guru maupun angket siswa dimana

¹⁷ Nur Afifah, Otang Kurniaman, Eddy Noviana, *Pengembangan Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar* (Pekanbaru: Jurnal Kiprah Pendidikan, Vol. 1 No. 1, 2022), Hal, 41.

kriteria yang diperoleh dari media ini adalah sangat layak. Selanjutnya dilaksanakan tahapan operasional product revision berdasarkan hasil angket. Tahapan operasional field testing dilaksanakan di 2 sekolah dasar dan hasilnya adalah skor 87% dari guru dan 84% dari siswa sehingga masih tetap berada pada kategori sangat layak. Tahapan final product revision dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan berdasarkan angket pada uji coba utama. Selanjutnya dissemination and implementation dilakukan melalui pendistribusian media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam hal ini diberikan ke sekolah dasar di kabupaten Banyumas dan Cilacap Jawa Tengah.¹⁸

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan RnD. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti ialah terletak pada model penelitian, produk media animasi dan objeknya, apabila penelitian yang dilakukan Mawan Akhir Riwanto dan Wahyu Nuning Budiarti menggunakan media animasi dan tertuju pada siswa SD di kabupaten Banyumas dan Cilacap Jawa Tengah. Maka, penelitian yang dilakukan oleh peneliti sasarannya siswa kelas X di MAN 1 Kediri. Disamping itu perbedaannya ialah terletak pada produk berupa *powerpoint* yang dihasilkan. Jika penelitian ini menghasilkan media animasi dengan aspek materi, media, dan bahasa yang sudah divalidasi oleh para ahli, maka penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk menghasilkan *powerpoint* interaktif.

Keempat, penelitian menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), oleh Rina Rahmawati, Khaeruddin, dan Amri Amal dalam bentuk jurnal tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”, guna tujuannya mengetahui media pembelajaran berupa video interaktif, yang di dalamnya dikembangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA di sekolah.¹⁹

¹⁸ Mawan Akhir Riwanto dan Wahyu Nuning Budiarti, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Lingkungan* (Cilacap: Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, Vol. 6 No. 2, 2021), Hal. 79-80.

¹⁹ Rina Rahmawati, Khaeruddin, dan Amri Amal, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar* (Makassar: Jurnal JUDIKNAS, Vol. 1, No. 1, 2021), Hal. 35.

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan *RnD* dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti ialah terletak pada mata pelajaran, minat belajar siswa, dan jejang pendidikan yang akan dibuat penelitian.

Kelima, penelitian menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan model *Dick and Carey* adalah (1) tahap analisis kebutuhan; (2) tahap analisis pembelajaran; (3) tahap analisis pembelajar dan konteks; (4) tahap merumuskan tujuan khusus pembelajaran; (5) tahap mengembangkan instrumen penilaian; (6) tahap pemilihan strategi pembelajaran; (7) tahap memilih dan mengembangkan bahan ajar; (8) tahap penilaian formatif; (9) dan tahap revisi pembelajaran, oleh Ratri Kurnia Wardani dan Harlinda Syofyan dalam bentuk jurnal tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia”, guna tujuannya mengetahui hasil bahwa nilai thitung > ttabel yakni $6,32 > 2,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan pada hasil belajar peserta didik kelas VA SDIT Insan Madani antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video interaktif pada materi peredaran darah manusia. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video interaktif memiliki efektifitas yang baik untuk diterapkan di dalam pembelajaran.²⁰

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan *RnD*, selain itu terdapat video interaktif yang memiliki efektivitas yang baik untuk diterapkan di lapangan. Adapun perbedaannya adalah model penelitian ini menggunakan *Dick and Carey*, selain itu variabelnya tidak sama yaitu mata pelajaran IPA dan ditujukan kepada siswa V SDIT Insan Mandani. Sedangkan penelitian yang mau diteliti oleh peneliti menggunakan model ADDIE, mata pelajaran akidah akhlak, dan ditujukan kepada siswa kelas X MAN 1 Kediri.

Keenam, penelitian menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan model Luther yang memiliki enam tahapan diantaranya: 1). Concept, 2). Design, 3). Material Collecting, 4). Assembly, 5). Testing, 6) Distribution, oleh Rika Arliza, Iwan Setiawan, dan Ahmad Yani bentuk jurnal tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media

²⁰ Ratri Kurnia Wardani dan Harlinda Syofyan, *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia* (Bekasi: Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 4, 2018), Hal. 380.

Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi”, guna tujuannya menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk siswa kelas XI SMA. Berdasarkan uji produk, persentase media pembelajaran interaktif berbasis android oleh ahli media bahwa mendapatkan persentase: Aspek teks 80%, Aspek gambar 80%, aspek animasi 80%, aspek video 80%, aspek kemasan 80%, aspek penggunaan 80%. Dengan demikian produk ini layak untuk digunakan.²¹

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan *RnD*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti peneliti ialah terletak pada model penelitian dan produk yang dihasilkan. Apabila penelitian yang dilakukan Rika Arliza, Iwan Setiawan, dan Ahmad Yani, menggunakan model Luther dan mengembangkan kelayakan sebuah produk yang berbasis android seperti *Unity 3D + Monodevelop* dan kontennya menggunakan *Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects* dan *Adobe Audition* oleh rekan saya yang bernama Azis Maulana Ihsan. Sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE dan produk powerpoint interaktif.

Ketujuh, penelitian menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan model 4D, oleh Luluk Indah Wati dan Jaka Nugraha bentuk jurnal tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Adobe Flash Cs6* Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan”, guna tujuannya menghasilkan aplikasi software *Adobe Flash* yang telah digunakan untuk membantu produksi media pembelajaran. Dilihat dari hasil validasi media dan materi dan memperoleh nilai rata-rata 89% dengan kategori “sangat kuat” sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *adobe flash CS6* valid dan layak digunakan pada mapel teknologi perkantoran.²²

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan *RnD*. Perbedaan penelitian tersebut dengan

²¹ Rika Arliza, Iwan Setiawan, dan Ahmad Yani, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi* (Jurnal PETIK, Vol. 5 No. 1, 2019), Hal. 83.

²² Luluk Indah Wati dan Jaka Nugraha, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan* (Surabaya: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vo. 9 No. 1, 2019), Hal 72.

penelitian yang akan diteliti peneliti ialah terletak pada model penelitian dan produk yang dihasilkan. Apabila penelitian yang dilakukan Rika Arliza, Iwan Setiawan, dan Ahmad Yani, menggunakan model Luther dan mengembangkan kelayakan sebuah produk yang berbasis *android* seperti *unity 3* dimensi. Sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE dan produk powerpoint interaktif.

Kedelapan, penelitian menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan model *Borg and Gall*, oleh Saprudin Jauhari dan Arif Haraman Hakim dalam bentuk jurnal tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Kelas IV”, guna tujuannya mengetahui materi media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk kelas IV sekolah dasar dengan memakai powerpoint. Hasil produk awal ini kemudian di uji melalui validasi ahli media, ahli materi serta dengan dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Media pembelajaran interaktif IPA ini dikembangkan dengan metode *research and development* melalui tahapan *research* yaitu studi pendahuluan yang meliputi studi pustaka dan survei lapangan. Tahapan *development* meliputi desains produk, validasi, ahli dan uji coba. Hasil ujicoba powerpoint menunjukkan kriteria efektif, karena dilihat dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.²³

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan *RnD*. Selain itu juga menciptakan produk yang sama berupa *powerpoint*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terletak pada materi penelitian dan jenjang pendidikan yang dituju. Sedangkan peneliti menggunakan materi akidah akhlak, dan jenjang pendidikan MAN 1 Kediri.

Kesembilan, penelitian menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), oleh Deski Dwi Cahyani dan Setya Chendra Wibawa dalam bentuk jurnal tahun 2019 yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia di SMKN 1 Driyorejo”, guna

²³ Saprudin Jauhari dan Arif Haraman Hakim, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Kelas IV* (Baturrent: Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 2, 2018), Hal. 40.

tujuannya mengetahui hasil penilaian media pembelajaran interaktif 85% setelah ujicoba di lapangan atau ke peserta didik, hal ini menunjukkan kriteria sangat efektif.²⁴

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan *RnD* dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel yang tidak sama yaitu mata pelajaran sistem komputer dan jenjang pendidikan di SMKN 1 Driyorejo. Sedangkan peneliti meneliti tentang mata pelajaran akidah akhlak dan jenjang pendidikan di MAN 1 Kediri.

Kesepuluh, penelitian menggunakan metode kualitatif, oleh Hilmawan Nur Ramadhan dan Pujiriyanto bentuk jurnal tahun 2020 yang berjudul “Pengelolaan Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri Kota Magelang”, guna tujuannya pengelolaan pembelajaran akidah akhlak meliputi perencanaan yang berorientasi pada segi kognitif. Sekaligus memaparkan hasil data penelitian mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mendukung kegiatan pengelolaan pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Magelang, dari segi internal yaitu sikap aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, adanya tim guru yang efektif sehingga dapat memecahkan permasalahan pembelajaran dan mengembangkan kreatifitas guru, dan kurikulum yang sesuai, sedangkan dari segi eksternal yaitu fasilitas pembelajaran yang memadai, sumber belajar yang memadai, lingkungan sekolah yang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Dan faktor yang menghambat kegiatan pengelolaan pembelajaran oleh guru mata pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Kota Magelang yaitu keterbatasan fasilitas media pembelajaran yang berupa LCD, keterbatasan waktu mengajar, dan faktor rasa kantuk yang dialami oleh siswa diwaktu setelah istirahat.²⁵

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada mata pelajaran akidah akhlak. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti ialah terletak pada metode penelitian, apabila penelitian yang dilakukan oleh Hilmawan Nur Ramadhan dan Pujiriyanto menggunakan metode kualitatif dan tertuju pada siswa MAN 1 Kota Magelang. Maka, penelitian yang dilakukan

²⁴ Deski Dwi Cahyani dan Setya Chendra Wibawa, *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo* (Surabaya: Jurnal IT-Edu, Vo. 4 No. 1, 2019), Hal. 12.

²⁵ Hilmawan Nur Ramadhan dan Pujiriyanto, *Pengelolaan Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri Kota Magelang* (Magelang: Jurnal EPISTEMA, Vol. 1, No. 1, 2020), Hal. 48.

oleh peneliti sarannya siswa kelas X di MAN 1 Kediri. Disamping itu perbedaannya ialah terletak pada metode penelitian. Jika penelitian ini menggunakan metode kualitatif, maka penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode penelitian *RnD* bertujuan untuk menghasilkan powerpoint interaktif.

Kesebelas, penelitian menggunakan metode kualitatif, oleh Adibah bentuk jurnal tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas X MA Balongrejo Sumobito Jombang”, guna tujuannya mengetahui bahwa tidak terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar akidah akhlak kelas X MA Balongrejo Sumobito Jombang. Ini bisa dilihat dari hasil perhitungan pretest dan posttest kelas eksperimen dengan rata-rata yang tidak jauh berbeda. Perhitungan ini juga diperkuat dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa minat siswa terhadap video sangat kecil dibanding media PPT (pada kelas kontrol) yang perhitungan rata-rata pretest dan postesnya yang tidak jauh berbeda. Pada uji hipotesis juga terlihat bahwa nilai dari posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang thitung lebih kecil dari ttabel yang menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh dari media video pembelajaran terhadap media dari media video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik madrasah Aliyah Balongrejo Jombang pada matapelajaran akidah akhlak.²⁶

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada mata pelajaran akidah akhlak. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti ialah terletak pada metode penelitian, apabila penelitian yang dilakukan Adibah menggunakan metode kualitatif dan tertuju pada siswa MA Balongrejo Sumobito Jombang. Maka, penelitian yang dilakukan oleh peneliti sarannya siswa kelas X di MAN 1 Kediri. Disamping itu perbedaannya ialah terletak pada metode penelitian. Jika penelitian ini menggunakan metode kualitatif, maka penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode penelitian *RnD* bertujuan untuk menghasilkan powerpoint interaktif.

Kedubelas, penelitian menggunakan metode kuantitatif, oleh Najmi, Aziz, M. Dahlan R, dan Yusra Marasabessy bentuk jurnal tahun 2018 yang berjudul “Hubungan Minat Belajar Aqidah Akhlak Dengan Moralitas Siswa Kelas V MI Mathla’ul Anwar Sibanteng”, guna tujuannya mengetahui minat belajar akidah akhlak berpengaruh dengan

²⁶ Adibah, *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas X MA Balongrejo Sumobito Jombang* (Jombang: Jurnal SUMBULA, Vol. 6, No. 1, 2021), Hal. 111.

moralitas siswa Kelas V. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan yang *sedang* atau *cukup* terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak dengan Moralitas Siswa. Dimana hasil angket yang telah disebarakan kepada siswa dan siswi kelas V MI Mathla'ul Anwar Sibanteng dengan jumlah 53 responden. Setelah melalui tahap perhitungan, maka diperoleh r_{xy} sebesar 0,44.²⁷

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada mata pelajaran dan meningkatkan minat belajar. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti peneliti ialah terletak metode penelitian. Apabila penelitian yang dilakukan Najmi, Aziz, M. Dahlan R, dan Yusra Marasabessy, menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan atau *RnD*.

Ketigabelas, penelitian menggunakan metode *RnD* dengan model 4D, oleh Febby Febriantika Noer Fisabilillah dan Norida Canda Sakti bentuk jurnal tahun 2021, yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas”, guna tujuannya mengetahui kelayakan, efektifitas, kepraktisan, sekaligus respon peserta didik dan pengembangan media pembelajaran video animasi. Dimana media pembelajaran video animasi dinilai sangat layak dengan perolehan validasi kelayakan 97% untuk media dan 89,5% untuk materi, keefektifan 92%, dan kepraktisan 94%. Selain itu, peserta didik memberikan respon bahwa adanya penerapan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan minat belajar materi perpajakan memperoleh presentase 87,9% yang berarti media pembelajaran sangat layak diterapkan bagi peserta didik apalagi dengan kondisi pembelajaran daring saat ini. Oleh karenanya dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi bagi peserta didik untuk meningkatkan minat belajarnya pada materi perpajakan dapat dilihat dari presentase yang diberikan peserta didik dengan presentase respon sebesar 87,9% yang berarti sangat baik untuk dijadikan sebagai upaya peningkatan minat belajar peserta didik untuk mengatasi permasalahan atau kesulitan belajar peserta didik dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring saat ini sehingga danya pengembangan media video

²⁷ Najmi, Aziz, M. Dahlan R, dan Yusra Marasabessy, *Hubungan Minat Belajar Aqidah Akhlak Dengan Moralitas Siswa Kelas V MI Mathla'ul Anwar Sibanteng* (Bogor: Attadib Journal of Elementary Education, Vol. 2 No. 1, 2018).

animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran berhasil untuk menarik minat belajar peserta didik dalam meningkatkan perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa.²⁸

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada metode yang sama-sama menggunakan *RnD* dan minat belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti peneliti ialah terletak pada model penelitian dan produk yang dihasilkan. Apabila penelitian yang dilakukan Febby Febriantika Noer Fisabilillah dan Norida Canda Sakti, menggunakan model 4D dan menggunakan video animasi. Sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE dan produk powerpoint interaktif.

Keempatbelas, penelitian menggunakan metode *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas) adalah suatu *action research* yang dilakukan di kelas, oleh Nursilah Nasution, yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Group Investigation* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Semester Ganjil di SD Negeri 97 Pekanbaru tahun Ajaran 2015/2016”, guna tujuannya mengetahui hasil kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) melalui model *group investigation* sebagai metode pembelajaran, sangat membantu siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Namun demikian, pembelajaran dengan menggunakan model *group investigation* sebagai model pembelajaran di kelas membutuhkan persiapan mengajar dan manajemen waktu dan kelas dengan baik guna mencapai efektivitas hasil pada setiap aktivitas pembelajaran di kelas. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dengan menggunakan model *group investigation* sebagai model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapat respon positif dari para siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa pada siklus I nilai rata-rata siswa hanya mencapai 69,25 dengan tingkat ketuntasan 60%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 76,25 dengan tingkat ketuntasan 90%. Pada siklus III nilai rata-rata siswa mencapai 88,25 dengan tingkat ketuntasan 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *group*

²⁸ Febby Febriantika Noer Fisabilillah dan Norida Canda Sakti, *Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas* (Surabaya: Edukatif, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3 No. 4, 2021).

investigation dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga prestasi belajar siswa juga meningkat.²⁹

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti peneliti ialah terletak pada metode penelitian dan produk yang dihasilkan. Apabila penelitian yang dilakukan Nursilah Nasution, menggunakan metode PTK dan menggunakan model pembelajaran *group investigation*. Sedangkan peneliti menggunakan metode *RnD* dan produk powerpoint interaktif.

Kelimabelas, penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, oleh Ali Asmi, Hendri Neldi, dan Khairuddin, yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas VIII-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar”, guna tujuannya mengetahui bahwa minat kelas siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 48,7 dan pada siklus II diperoleh rata-rata 49,2 sehingga minat kelas siswa pada siklus I dan siklus II dikategorikan sangat tinggi (sangat baik). Berdasarkan dari data hasil pengamatan dan analisis data minat belajar siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran Penjasorkes melalui metode bermain dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dikelas VIII-4 SMP Negeri 2 Batusangkar dikatakan berhasil.³⁰

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti peneliti ialah terletak pada jenjang pendidikan. Apabila di penelitian tersebut di sekolah SMP Negeri 2 Batusangkar, sedangkan peneliti meneliti di MAN 1 Kediri.

Berdasarkan penelusuran dan pembacaan yang penulis lakukan terhadap penelitian terdahulu, maka dapat penulis simpulkan menjadi beberapa simpulan diantaranya: *pertama*, menggunakan metode pengembangan media pembelajaran interaktif

²⁹ Nursilah Nasution, *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Group Investigation Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Semester Ganjil di SD Negeri 97 Pekanbaru tahun Ajaran 2015/2016* (Riau: Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 3 No. 1, 2019).

³⁰ Ali Asmi, Hendri Neldi, dan Khairuddin, *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas VIII-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar* (Padang: Jurnal Menssana, Vol. 3 No. 1, 2018), Hal. 43.

berupa *powerpoint*, namun masih berupa aspek kecerahan warna, pemilihan font, dan pemilihan gambar yang dapat menarik saja. *Kedua*, menggunakan pengembangan media pembelajaran interaktif berupa produk Genially yang dapat diakses online melalui website *www.genial.ly*, namun website ini ditujukan pada siswa kelas III SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru. *Ketiga*, menggunakan pengembangan media pembelajaran interaktif berupa produk media animasi, Cuma hanya terdapat dengan aspek materi, media, dan bahasa saja. *Keempat*, menggunakan metode *RnD* dengan model ADDIE dan guna tujuannya peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan “Media Pembelajaran Video Interaktif IPA dengan materi “Organ Gerak Hewan dan Manusia” sehingga sangat baik dan efektif diterapkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. *Kelima*, menggunakan metode *RnD* dengan model *Dick and Carey* dan guna tujuannya media pembelajaran video interaktif memiliki efektifitas yang baik untuk diterapkan di dalam pembelajaran. *Keenam*, menggunakan metode *RnD* dan guna tujuannya menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk siswa kelas XI SMA. *Ketujuh*, menggunakan metode *RnD* dan guna tujuannya menghasilkan aplikasi software Adobe Flash yang dipergunakan membantu memproduksi media pembelajaran. *Kedelapan*, menggunakan metode *RnD* dengan model *Borg and Gall* dan guna tujuannya mengetahui uji coba media pembelajaran interaktif sudah memenuhi kriteria efektif dilihat dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. *Kesembilan*, menggunakan metode *RnD* dengan model ADDIE dan guna tujuannya hasil belajar siswa diperoleh nilai dengan rata-rata siswa 80 dengan presentase ketuntasan siswa yaitu 76% dan presentase siswa yang tidak tuntas sebesar 24%. Dari perhitungan hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa siswa yang tuntas memiliki jumlah lebih banyak atau bisa dikatakan ada peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif. *Kesepuluh*, menggunakan metode kualitatif yang pengelolaan pembelajaran akidah akhlak meliputi perencanaan yang berorientasi pada segi kognitif dan memiliki keterbatasan fasilitas media pembelajaran yang berupa LCD. *Kesebelas*, menggunakan metode kualitatif dan guna tujuannya mengetahui bahwa tidak terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa kelas X MA Balongrejo Sumobito Jombang. *Keenam*, menggunakan metode kuantitatif dengan model eksperimen dan guna

tujuannya mengetahui bahwa penerapan video pembelajaran dalam pembelajaran akidah akhlak di MAN 1 Lamongan tergolong baik. *Kedua belas*, menggunakan metode kuantitatif dan guna tujuannya mengetahui minat belajar akidah akhlak berpengaruh dengan moralitas siswa kelas V. *Ketiga belas*, menggunakan metode *RnD* dan guna tujuannya mengetahui kelayakan, efektivitas, kepraktisan, dan sekaligus respon peserta didik dan pengembangan media pembelajaran video animasi. *Keempat belas*, menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan guna tujuannya mengetahui hasil kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) melalui model *group investigation* sebagai metode pembelajaran, sangat membantu siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). *Kelima belas*, menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan guna tujuannya mengetahui bahwa minat kelas siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 48,7 dan pada siklus II diperoleh rata-rata 49,2 sehingga minat kelas siswa pada siklus I dan siklus II dikategorikan sangat tinggi (sangat baik).

Berdasarkan paparkan di atas, maka penulis berpikir masih terdapat celah untuk melakukan penelitian pengembangan media dan peningkatan minat belajar terkait mata pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Kediri, yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal demikian juga sebagai solusi guna menjawab hasil observasi dan wawancara guru akidah akhlak. Adapun fokus penelitian ini maka penulis memutuskan untuk membuat media powerpoint interaktif dan meningkatkan minat belajar siswa.