

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran

a. Defenisi Pengembangan

Menurut KBBI dalam Jurnal Suriadi and Rahma pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dalam segi bahasa, pengembangan adalah upaya meningkatkan mutu bahasa agar dapat dipakai untuk berbagai keperluan dalam kehidupan masyarakat modern.¹ Dalam segi masyarakat, pengembangan adalah proses kegiatan bersama yang dilakukan oleh penghuni suatu daerah untuk memenuhi kebutuhan. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 2002 dalam Jurnal Reimond Hasangapan Mikkael pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi baru.²

Sugiyono dalam jurnal Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi menyatakan bahwa metode R&D penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode

¹ Suriadi Suriadi and Rahma Dewi, "Pengembangan Instrumen Tes Passing Bolavoli Berbasis Digital," *JURNAL PRESTASI* 4, no. 1 (June 28, 2020): 9,

² Reimond Hasangapan Mikkael, Helenia Touana, and Muhammad Takrim, "PKM Pelatihan Peningkatan Usaha Mikro Dalam Mewujudkan Smart Business Melalui Smartphone Di Masa Pandemi Covid-19," *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (December 1, 2020): 35–40, <https://doi.org/10.35912/jpm.v1i1.75>.

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³

b. Pengembangan Media

Dalam Jurnal **Septy Nurfadhillah** Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ”tengah”, ”perantara” atau ”pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.⁴ Sementara itu Mudlofir & Rusydiyah Menyebutkan bahwa media merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dalam jurnal Fifit Firmadani Media pembelajaran menurut peneliti adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁵

Seperti diketahui media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pada hakekatnya dalam proses pembelajaran

³ Mar’atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, and Ari Widyaningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku,” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 178,

⁴ Dios Sarkity Nur Ulan Syah, Nur Eka Kusuma Hindasti, “Analisis Kebutuhan, LKPD Berorientasi Model Preview, Question, Read Reflect, Recite, Review (PQ4R0 Pada Materi Virus,” *Student Online Journal* 3, no. 1 (2022): 543–46.

⁵ Fifit Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0,” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97,

terjadi interaksi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Dalam proses interaksi akan terjadi komunikasi antara pendidik dan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik lainnya.⁶

Agar dapat tepat dalam memilih media pembelajaran maka diperlukan pertimbangan kriteria dan langkah-langkah dalam pemilihan media. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Namun kondisi di lapangan, pendidik akan memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain (1) merasa sudah akrab dengan media itu seperti papan tulis/proyektor, (2) memiliki pemikiran bahwa media yang dipilih dapat lebih baik daripada ceramah yang dilakukan misalnya, diagram pada flip chart, atau (3) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.⁷

Media dalam proses pembelajaran dua peran, yaitu: (1) Media sebagai alat peraga atau disebut media dependen, dan (2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan secara mandiri oleh siswa atau disebut *media mandiri*.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk

⁶ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

⁷ Mohamad Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 4 (2022): 412–20, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>.

menyalurkan pesan atau informasi (materi pembelajaran) serta sebagai perangsang peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan ajar. Jadi media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Arsyad dalam jurnal Eko Rohmatul Hidayat mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran yaitu a) fungsi atensi menarik dan mengarahkan perhatian siswa; b) fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar; c) fungsi kognitif; d) fungsi kompensatoris media pembelajaran membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁸

2. Media

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara, yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.⁹ Kondisi yang membuat pebelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian

⁸ Eko Rohmatul Hidayat, "Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Mikrokontroler Model Traffic Light Pada Matapelajaran Mikroprosesor Dan Mikrokontroler," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 10 (2021): 09–16.

⁹ Farrel Ardan, "Pengertian, Jenis-Jenis, Serta Fungsi Media," *Media Indonesia*, 2021, <https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media>.

ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.¹⁰ Media merupakan sekumpulan materi tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar siswa yang merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.¹¹ Media merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Media memiliki beragam jenis yang terdiri dari media cetak maupun non cetak. Media cetak terdiri dari buku, handout, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan media non cetak meliputi media dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc* audio.¹²

¹⁰ Junaidi Junaidi, *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, vol. 3, 2019,

¹¹ Dhia Octariani and Isnaini Halimah Rambe, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning Berbantu Software Geogebra," *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 4, no. 1 (2018): 16–21,

¹² Umi Khulsum, Yusak Hudiyono, and Endang Dwi Sulistyowati, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma," *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 1, no. 1 (2018): 1–12,

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rusman yang dikutip dalam jurnal Sepriadi mengemukakan bahwa ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran :

- 1) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan penglihatan indra penglihatan yang terdiri atas media yang diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam/gambar bergerak.
- 2) Media audio, yaitu media yang berisi pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari bahan ajar.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang merupakan kombinasi antara audio dan visual atau disebut media pandang dengar.
- 4) Kelompok media penyaji, media kelompok penyaji sebagaimana diungkapkan oleh Donald T. Tostidan John R. Ball dikelompokkan menjadi tujuh jenis, yaitu: (a) kelompok pertama; grafik, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok kelima; media gambar/film langsung, (e) kelompok keenam; media televisi, dan (f) kelompok ketujuh; Multimedia.
- 5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek adalah media tiga dimensi yang menyampaikan informasi bukan

dalam bentuk penyajian, tetapi melalui karakteristik fisiknya sendiri. Sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang mengharuskan siswa untuk berinteraksi selain melihat dan mendengar.¹³

Daryanto dikutip dalam jurnal Rizqi Ilyasa Aghni memberikan penjelasan terkait beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.¹⁴

3. Video Animasi

Video adalah serangkaian gambar gerak disertai dengan suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi aliran , dengan pesan di

¹³ Sepriadi Saputra, “Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Kegiatan Pembelajaran Melalui Media Whatsapp Group,” *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 7, no. 1 (2020): 11–21,.

¹⁴ Rizqi Ilyasa Aghni, “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

dalamnya untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada pita media atau disk.¹⁵

Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”.¹⁶ Sedangkan menurut Vaughan dalam jurnal Binanto menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”, karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi pengguna (peserta didik) ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.¹⁷

Adapun kelebihan dan kekurangan video anatara lain adalah a) Kelebihan video (Menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses fenomena atau kejadian; sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks gambar; cocok untuk mengerjakan materi dalam rana perilaku atau psikomotorik; kombinasi audio video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks; menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural); b) Kekurangan video (Video tidak detail dalam penjelasan materi dikarenakan peserta didik harus mampu mengingat dari setiap scane ke scane; belajar dengan video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif

¹⁵ Friendha Yuanta, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020): 91, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

¹⁶ Taufik Sobri et al., “Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SDN 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6,” *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 5, no. 1 (2022): 53–62, <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/view/123>.

¹⁷ Amin Yusuf, Dkk., “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.Com Bagi Pendidik PAUD Nonformal Di Kota Semarang 5),” *Abdimas* 26, no. 1 (2022): 15–23,

dakan berinteraksi dengan materi).¹⁸

4. Media *Powtoon*

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audiovisual yang bersifat interaktif. Multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi.

Salah satu media pada komputer (*software*) yang mampu membuat dan menyajikan informasi-informasi tersebut yakni dengan menggunakan *software Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio dan visual yang memiliki fitur animasi menarik dalam penyampaian pesan dalam bentuk video.¹⁹

Powtoon merupakan salah satu aplikasi dari banyaknya *software* yang digunakan sebagai media presentasi. *Powtoon* adalah aplikasi berbasis online yang digunakan untuk membuat paparan singkat dengan fitur animasi yang sangat menarik, dimana fitur yang disediakan pada aplikasi *powtoon* ini seperti animasi tulisan tangan, kartun, dan efek transisi yang lebih hidup.

Dari fitur yang disediakan aja, pastinya jika menggunakan aplikasi *Powtoon*

¹⁸ Muhammad Ridwan Apriansyah, "Development Of Learning Media Animated Building Materials Science Course In The Undergraduate Course Of Engineering Education Building State University Of Jakarta," *Jurnal Pensil* 9, no. 1 (2020),

¹⁹ Rio Ariyanto, Sri Kantun, and Sukidin Sukidin, "Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia," *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12, no. 1 (2018): 122,

untuk media presentasi hasilnya lebih keren dan inovatif.²⁰

Namun seperti yang kita tau bahwa kebanyakan orang hanya mengenal Power Point saja, jadi untuk aplikasi *Powtoon* ini sendiri masih belum diketahui secara luas oleh sebagian orang, karena aplikasi *powtoon* masih cukup baru dikalangan masyarakat. Padahal aplikasi *Powtoon* tidak hanya dapat memaparkan tulisan saja, namun juga bisa menghasilkan animasi video yang sangat menajubkan sehingga dapat membuat efisien dalam penyampaian materi dengan video yang lebih hidup. Jadi dapat dikatakan bahwa dengan adanya aplikasi *powtoon* ini dapat memberikan variasi dan inovasi baru pada media penyampaian sesuatu dengan sejumlah fitur menarik yang disediakan.

Dengan aplikasi *powtoon*, pengguna dapat memilih beberapa fitur yang tersedia seperti membuat presentasi, animasi video, *infographic* video dan lain sebagainya. *Powtoon* dapat mempersembahkan video animasi.

Oleh sebab itu pengguna *Powtoon* perlu menggunakan internet untuk menjalankan animasi ini. Untuk kita ketahui, *Powtoon* ini didirikan pada Januari 2012, mengikuti investasi putaran benih senilai \$ 180 ribu pada Desember 2011. Perusahaan ini merilis versi beta pada Agustus 2012 dan sejak itu telah mengalami pertumbuhan pelanggan yang cepat. Pada Desember 2012 *Powtoon* mendapatkan investasi \$ 600.000 dari perusahaan modal ventura yang berbasis di Los Angeles, Startup Minds. Pada Februari

²⁰ Siti Kamilah, "Mengenal Aplikasi Powtoon," 2019, https://sitikamilah30.blogspot.com/2019/07/mengenal-aplikasi-powtoon_1.html.

2013, Powtoon memperkenalkan opsi akun gratis yang memungkinkan pengguna membuat video animasi yang dapat diekspor ke YouTube. Video gratis ini termasuk branding dari Powtoon.

Powtoon ini merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. *Powtoon* merupakan aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat sebuah paparan. Paparan pada *Powtoon* memiliki banyak karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya yang membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media penyampaian yang menarik.

Menurut Shannon Marchand dalam Jurnal Nina Fitriyani, "*Powtoon is Web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provided music and user created voice-overs*". Dari pengertian tersebut dapat diartikan *powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya.²¹

Audio visual *Powtoon* berisi materi pelajaran yang didalamnya

²¹ Nina Fitriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (2019): 104-14,

terdapat gabungan fitur animasi diantaranya animasi teks tulisan tangan, animasi kartun, gambar, foto, audio, musik dan efek transisi yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran, audio visual *Powtoon* berbasis multimedia digital yang bisa diakses dan didownload dikomputer, laptop, smartphone, maupun gadget lainnya, melalui aplikasi online yaitu youtube.²²

a. Manfaat Media *Powtoon*

Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon*, yaitu :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - b) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal; Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

²² Luqyana Tifani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Minyak Bumi Di Sma Muhammadiyah 1 Pekanbaru," *UIN Suska Riau*, 2021, 10–140,

- d) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain- lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada beberapa manfaat media *powtoon* yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah. Media *powtoon* bisa memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan materi karena banyak aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang lebih menarik.

b. Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran *Powtoon*

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *powtoon* sebagai jenis media pembelajaran Audio-visual yakni;

1. Kekurangan Media *Powtoon*

Merupakan *software online* yang memerlukan internet untuk membukanya, durasi yang terbatas, untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar, bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengeksport file ke yang memerlukan internet untuk membukanya, untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil, karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar dan bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar

hanya dapat mengekspor file ke *youtube*, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui *youtube*

2. Kelebihan Media *Powtoon*

Kelebihan aplikasi *powtoon* adalah bersifat interaktif, menarik secara visual maupun audio/mencakup segala aspek indera, penggunaannya praktis, variatif, memungkinkan terjadinya *feedback* dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi kepada penonton. *Powtoon* memberi waktu 48 jam untuk dapat menggunakan asset-asset premium yang bisa dimaksimalkan oleh pengguna.²³

5. Akidah akhlak

a. Pengertian Akidah akhlak

Akidah menurut bahasa artinya kepercayaan, keyakinan. Menurut istilah, Akidah Islam adalah sesuatu yang dipercayai dan diyakini kebenarannya oleh hati manusia, sesuai ajaran Islam dengan berpedoman kepada Al-Qur'an dan Hadits. Secara etimologi Akhlak berasal dari bahasa Arab, akhlak bentuk jamak dari mufradnya *khuluk* yang berarti akhlak.²⁴

Sedangkan menurut Al-Ghazali sebagai berikut: *Khuluk* adalah

²³ I. N. M. Sholihah and T. Handayani, "Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj)," *PD ABKIN JATIM Open Journal System* 1, no. 2 (2020): 50–58,

²⁴ Agustina Zahara, Nur Aisah Simamora, and Abrar M Dawud Faza, "Pembinaan Aqidah Oleh Kader Posyandu Terhadap Ibu Dan Anak Dalam Meningkatkan Kebahagiaan Dan Kesejahteraan (Studi Kasus Posyandu Cempaka II Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai)," *Jurnal Studi Sosial Dan Agama (JSSA)* 2, no. 1 (2022): 51–68,

tabiat atau sifat yang tertanam di dalam jiwa yang daripadanya lahir perbuatan yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.²⁵ Maksud dari perbuatan yang dilahirkan dengan mudah tanpa pikir lagi di sini bukan berarti bahwa perbuatan tersebut dilakukan dengan tidak disengaja atau dikehendaki, namun perbuatan itu merupakan kemauan yang kuat tentang suatu perbuatan. Oleh karena itu jelas bahwa perbuatan itu memang disengaja dikehendaki hanya karena sudah menjadi adat (kebiasaan) untuk melakukannya, sehingga perbuatan itu timbul dengan mudah, spontan tanpa dipikir dan direnungkan. Menurut Yunahar Ilyas, dalam jurnal Ani Puji Astuti (2022) *akhlaq* (Bahasa Arab) adalah bentuk jamak dari *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Berakar dari kata *khalaqa* yang berarti menciptakan.²⁶

b. Pembelajaran Akidah Akhlak

Materi pembelajaran prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi, prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan:²⁷

1. Relevansi prinsip relevansi artinya materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Relevan disini berarti antara materi

²⁵ Abdul Hafizh Azizi Batubara et al., "Karakter Islami Dan Metode Pembinaan Dalam Pemikiran Al-Ghazali," *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 2, no. Spesial Issues 1 (2022): 1–10.

²⁶ Ani Puji Astuti, "Hubungan Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Pembentukan Karakter Siswa Di MIS Ath-Thohiriyah Batanghari," *Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2 (2022): 211–18.

²⁷ Dr.R. Benny A, "Pengertian Dan Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar," *Pengembangan Bahan Ajar*, 2019, 1–45.

pembelajaran dengan standar kompetensi dasar atau kompetensi dasar saling ada keterkaitan, media yang ada seharusnya harus dapat mendukung dalam memenuhi target atau tujuan dalam proses pembelajaran.

2. Konsistensi, prinsip konsistensi artinya adanya kesesuaian antara media dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Konsisten disini dimaksudkan dalam target kompetensi dasar yang harus dicapai harus selaras dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, tidak boleh melebihi dari kompetensi dasar yang sudah ditetapkan.
3. Kecukupan prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi yang disajikan seharusnya memadai dan dapat membantu siswa dalam memenuhi kompetensi dasar yang ditetapkan, materi harus selalu sejalan dan searah dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Untuk mengembangkan materi pembelajaran guru harus memperhatikan potensi siswa, relevansi dengan karakteristik daerah, tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual siswa, kebermanfaatan bagi siswa, struktur keilmuan, aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran, relevansi dengan

kebutuhan siswa dan tuntutan lingkungan dan alokasi waktu.²⁸

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti sebelumnya, diantaranya adalah:

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Yanuari Dwi Puspitarini (2019) Pengembangan media aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran IPS kelas V SD Negeri di Purbalingga. Dengan hasil bahwa pengembangan media *Powtoon* dengan hasil penilaian para ahli dan siswa sebesar 4,23 % dengan kategori sangat baik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar secara signifikan.²⁹

Penelitian yang relevan selanjutnya oleh Efriliani (2022) Pengembangan model *brainwriting* berbantuan media *powtoon* dalam pembelajaran menulis teks eksposisi, dari total sampel 40 siswa didapat jumlah nilai sebesar 3444 dengan rata-rata yaitu 86,1 dengan kategori sangat baik dan dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksposisi. Dari 10 aspek yang tertuang dalam instrumen respon siswa, jumlah keseluruhan skor adalah 3659 dengan skor rata-rata sebesar 4,06. Setelah dipersentasekan, hasil respon siswa terhadap pengembangan model *brainwriting* berbantuan media *powtoon* dalam pembelajaran menulis teks eksposisi sebesar 81,24% dengan kriteria

²⁸ Guntur Cahyono, "Pemanfaatan Media Youtube Dakwah Ustadz Adi Hidayat Dalam Pengembangan Materi Fikih Madrasah Ibtidaiyah," *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 78,

²⁹ Yanuari Dwi Puspitarini, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri Di Purbalingga," Surakarta - Pascasarjana - 2019.

sangat baik.³⁰

Penelitian yang relevan selanjutnya Raisya Andira (2018) pengembangan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis pada uji coba secara meluas, pengembangan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* efektif dalam pembelajaran menulis teks cerpen pada peserta didik kelas XI SMA Kota Padang. Produk akhir dari penelitian ini berupa pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Keberhasilan produk ini dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran alternatif dalam pembelajaran menulis teks cerpen karena mengaktifkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan membantu peserta didik menulis teks cerpen.³¹

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas sudah mengembangkan media *powtoon*. Tetapi belum ada penelitian Pengembangan Media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTs semester 2.

C. Kerangka Berfikir

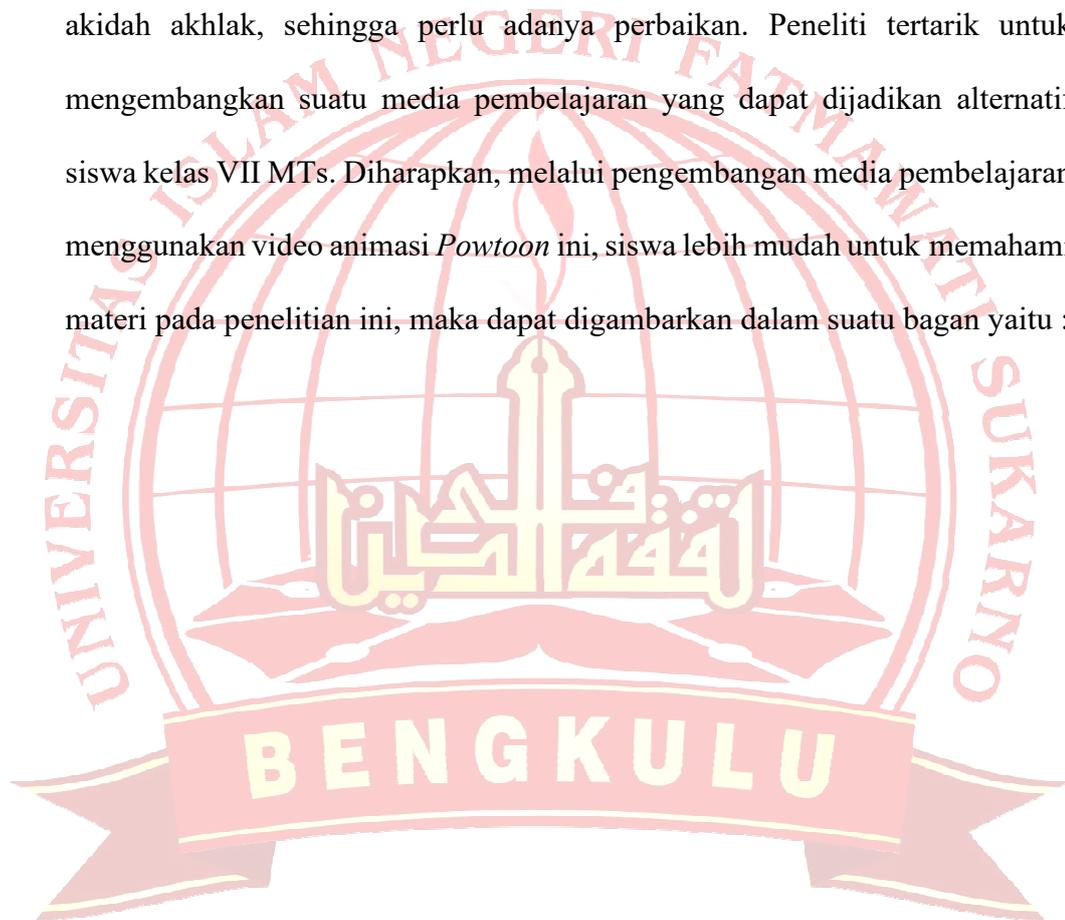
Pembelajaran Akidah akhlak di Kurikulum 2013 bertujuan agar siswa memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Namun kenyataannya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi

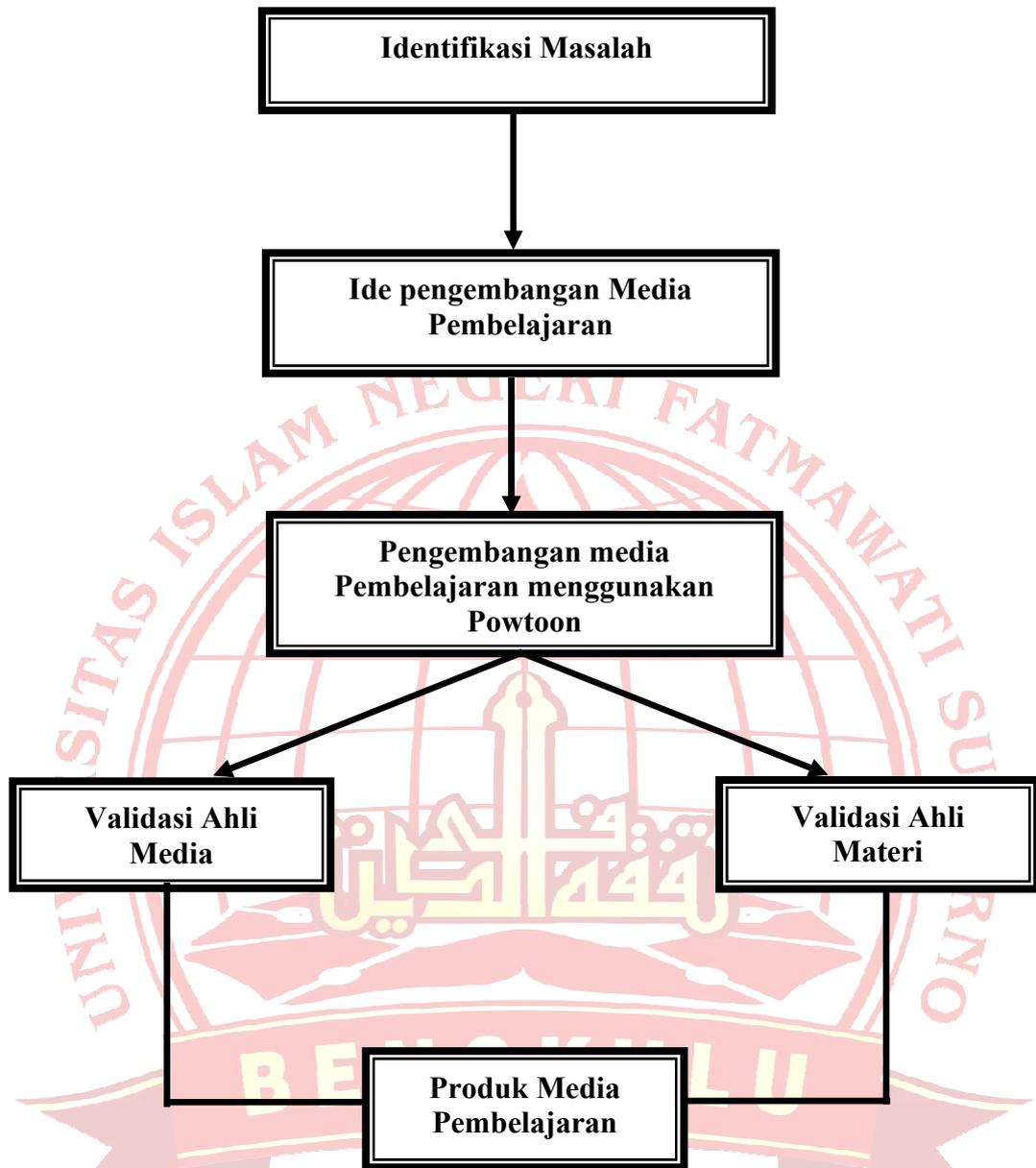
³⁰ A A Pohan, *Pengembangan Model Pembelajaran Radece Berbantuan Media Powtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi.*, 2022,

³¹ R Andhira, *Pengembangan Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Animasi Powtoon dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*, 2018,.

Akidah akhlak, karena kurangnya penggunaan sumber belajar yang kurang variatif serta hanya terpaku pada buku paket sehingga menyulitkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada latar belakang telah dijelaskan bahwa permasalahan yang terjadi saat ini adalah kurangnya pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran akidah akhlak, sehingga perlu adanya perbaikan. Peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif siswa kelas VII MTs. Diharapkan, melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi *Powtoon* ini, siswa lebih mudah untuk memahami materi pada penelitian ini, maka dapat digambarkan dalam suatu bagan yaitu :





Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Peneliti