

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan pendidik untuk berinteraksi dengan peserta didik di dalam kelas. Dalam menciptakan pembelajaran yang komunikatif, seorang pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif. Seorang pendidik yang memiliki jiwa inovatif, akan mencari cara dalam mengembangkan kreativitasnya. Hal tersebut dilakukan agar dapat tercipta komunikasi yang menyenangkan antara dirinya dengan peserta didik. Dengan kreativitas yang dimiliki pendidik, akan muncul inovasi dalam pembelajaran¹

Mengacu pada perkembangan jaman yang berhubungan dengan teknologi, pendidik harus mampu mengkreasikan keterampilan dan kreativitasnya dalam berinovasi. Inovasi sudah jelas merupakan penciptaan suatu kondisi dimana akan muncul perubahan. Inovasi di sini berhubungan dengan perubahan dalam pembelajaran di kelas. Tujuan inovasi pembelajaran, agar peserta didik memiliki kreativitas, keaktifan, serta mampu berkomunikasi dengan pemikiran yang kritis, dan memiliki nilai karakter sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia.²

¹ Gina Dewi and Lestari Nur, "Gina pDewi Lestari Nur, 2014 Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri Di SMPN 1 Panumbangan Ciamis Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu," *Yoanda Amallya*, 2014, 2008–10.

² Nada Zeitalini Arani, "5 Kriteria Guru Berkualitas Zaman Now Di Era Digitalisasi," Kompas.com Artikel ini telah tayang di Kompas.com <https://www.kompas.com/edu/read/2022/12/28/142029171/5-kriteria-guru-berkualitas-zaman-now-di-era-digitalisasi>. Pe, 2022,

Teknologi saat ini memiliki pengaruh yang besar terhadap aspek pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi siswa dan tidak dapat dipisahkan atau dihilangkan dari kehidupan.³ Pendidikan Islam merupakan usaha sadar serta tersusun dalam melahirkan siswa agar mengetahui, memahami, menghayati, mengimani, berakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadits.⁴

Mewujudkan pendidikan berkualitas adalah menjadi prioritas pembangunan bangsa. Pendidikan berkualitas dapat melahirkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas dan berdaya kompetitif sebagai salah satu modal dasar menuju pembangunan bangsa. Tanpa pendidikan yang baik sulit tujuan pembangunan sebuah bangsa dapat terwujud dengan baik. Pendidikan berkualitas dan pembangunan berkualitas adalah sama-sama penting.⁵

Islam mengajarkan manusia untuk hidup tertib, damai, dan saling membantu. Bagi seorang muslim, Islam tidak sekedar memahami ajarannya saja, tetapi perlu menghayati tujuan dan pada akhirnya mampu mengamalkan dan menjadikan Islam sebagai *way of life*. Namun, tidak mudah menanamkan

³ Alfauzan Amin et al., "Associative and Comparative Study on Students' Perseverance and Religious in Islamic Education Subject," *Jurnal Pendidikan Progresif* 11, no. 3 (2021): 676–91, <https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i3.202119>.

⁴ Alimni, Alfauzan Amin, and Meri Lestari, "Intensitas Media Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu," *EL-TA'DIB (Journal of Islamic)*, September (2021): 145–56,

⁵ Alimni alfauzan amin, *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog And Critical Thinking Dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah* (Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2021).h.1

keimanan dalam beribadah kepada Allah SWT. Manusia adalah makhluk pedagogik, yaitu makhluk Allah yang lahir dengan potensi untuk di didik.⁶

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi diri. Tujuan utama pendidikan adalah untuk menciptakan generasi yang cerdas dan mampu menggabungkan pengetahuan dan keterampilan yang digunakan sebagai dasar kehidupan sosial. Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting bagi kemajuan suatu negara, dengan pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.⁷

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang agar manusia yang cakap, pandai, dan cakap dapat membentuk perilaku sehingga dapat dijadikan panutan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi manusia untuk berpikir ke depan, yang menjadi kebutuhan mendasar untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan sebagai sarana perubahan sosial untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam pembangunan nasional, perubahan pendidikan terjadi secara teratur mengikuti perkembangan zaman.⁸

Pemanfaatan teknologi berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era teknologi maju ini, siswa harus dapat lebih mudah

⁶ Alfauzan Amin, Alimni Alimni, and Dwi Agus Kurniawan, "Teaching Faith in Angels for Junior High School Students," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 6, no. 1 (2021): 9–18, <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i1.7097>.

⁷ Alfauzan Amin Dkk, "The Study of Differences and Influences of Teacher Communication and Discipline Characters of Students," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5, no. 4 (2021): 631, <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.40127>.

⁸ Alfauzan Amin, "Advance Organizer Model-Based Teaching Materials for Islamic Cultural History," *Journal of Education Technology* 6, no. 2 (June 7, 2022): 363–71, <https://doi.org/10.23887/JET.V6I2.45587>.

mengakses teknologi dan media pembelajaran untuk mendukung hasil belajar dan memudahkan siswa dalam memahami penjelasan⁹

Namun, permasalahan saat ini adalah fasilitas sekolah yang mendukung guru untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi seperti LCD di kelas belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga masih banyak siswa yang masih kesulitan memahami materi akidah akhlak. Salah satunya ditunjukkan dari hasil observasi di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah, bahwa dari potensi dan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa saat ini, seperti sulitnya mengarahkan siswa untuk memahami materi akidah akhlak, dalam proses belajar mengajarpun juga masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi.

Sehubungan dengan kondisi tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan siswa menjadi mandiri. Apalagi di era kurikulum 2013 seperti saat ini, siswa merupakan pusat pembelajaran tentu akan membuat siswa kewalahan dan akan lambat dalam memahami materi secara optimal jika tidak diberikan alternatif untuk mendapatkan materi yang ringkas tetapi mencakup kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, oleh karena itu, untuk memudahkan dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media pembantu, yaitu media pembelajaran.

Salah satu peran media pembelajaran adalah menjadi perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga

⁹ M Rizki Soleh, S Nurajizah, and S Muryani, "Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia Pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi," *Jurnal Teknologi Dan Informasi* 9, no. 2 (2019): 138–50,

membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada siswa, juga membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan selama proses belajar mengajar di kelas.¹⁰

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyajian materi, tidak hanya sebatas buku. Dengan perkembangan teknologi yang terus menerus, media pembelajaran juga terus berinovasi dalam memenuhi proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah dinyatakan dalam surah An-Naml ayat 29-30 :

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْاْ إِنِّي آتِيْٓٓٔ إِلَىٰ كِتَابٍ كَرِيْمٍ ۖ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمٰنَ وَاِنَّهُ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

“Dia (Balqis) berkata, "wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu dari sulaiman yang isinya, “dengan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang.”¹¹

Hubungannya dengan proses pembelajaran merupakan salah satu bentuk komunikasi. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis adalah implementasi dari teknologi saat itu. Bahkan dalam pertemuan kedua Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis itu difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih, sehingga proses komunikasi lebih efektif dan efisien.

Teknologi yang telah berkembang pesat saat ini, seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menjadikan media pembelajaran yang baik.

¹⁰ Dwi Gusti Ayu, Retno Triwoelandari, and Muhammad Fahri, “Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter,” *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 2 (2019): 65, <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i2.3088>.

¹¹ Komunitas Riau Indonesia Mengaji, *Al-Qur'an Wakaf* (Cipayung, Jakarta Timur: Umul Qura, 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan guru sebagai media bantu dalam mengajar adalah video animasi.

Video animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak untuk membentuk satu kesatuan. Video animasi digunakan karena dapat membangkitkan minat siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. Banyak sekali aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat video animasi untuk media pembelajaran, salah satunya adalah *Powtoon*.¹²

Akidah adalah bentuk mashdar dari kata '*aqada, ya'qidu, 'aqdan- 'aqidatan'* yang berarti kesimpulan, ikatan, kesepakatan, dan kekompakan. Sedangkan secara teknis akidah berarti iman, dan keyakinan. Pengertian akhlak secara etimologis berasal dari kata *khuluq* dan akhlak jamak yang berarti etika, etika dan moral. Al-Ghazali berpendapat bahwa manusia memiliki citra lahiriah yang disebut *khalq*, dan citra batin yang disebut *khulq*. Berdasarkan kategori ini, *khulq* secara etimologis berarti gambaran atau kondisi mental seseorang tanpa melibatkan unsur-unsur lahiriah.¹³

Dengan demikian mata pelajaran akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT. dan merealisasikan dalam perilaku kehidupan sehari-hari berdasarkan al-Qur'an dan Hadis.

¹² Zakaria Al Farizi et al., "Pengembangan Media Animasi Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK Dengan POWTOON Pada Materi Torsi SMA Kelas XI," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 10, no. 2 (2019): 108–13,

¹³ CMochammad Arif Budiman, *Pendidikan Agama Islam* (Kalimantan Selatan: PT. Grafika Wangi Kalimantan, 2017).

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara, yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.¹⁴ Media yang dipilih dan digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan media merupakan salah satu sarana penting untuk keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁵

Fungsi utama media yaitu sebagai penunjang keberhasilan siswa pada proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu *powtoon*. *Powtoon* 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 *time line* yang sangat mudah. *Powtoon* masih dianggap asing oleh beberapa orang, karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Popularitas *Powtoon* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, *Powtoon* jauh lebih efisien dan efektif untuk membawa materi video yang lebih hidup.¹⁶

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah yang menjadi tempat bagi peneliti untuk mencari informasi. Dari hasil wawancara dengan Kepala Madrasah Ibu Mulyati, M. Pd Juni pada hari Senin, 12 Desember 2022, bahwa kondisi lingkungan madrasah ini jauh

¹⁴ M.A. Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., *Media Dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*, ed. Siti Fatimah Sirate Sangkala, Kedua (Kencana, 2021),

¹⁵ M Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran*, ed. Tonni Limbong (Yayasan Kita Menulis, 2020), accessed December 19, 2022.

¹⁶ A FAUZI, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Sub Tema 3 Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Kelas III SD Plus Darul Ilmi Murni Kec. Namorambe*, 2022, <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/18676>.

dari perkotaan dan masih dikategorikan pedesaan, dimana akses menuju madrasah ini dihitung dengan jarak tempuh \pm 31 KM. Adapun siswa di MTs Negeri 1 Bengkulu tengah asli penduduk desa sekitar madrasah. Dengan demikian pola hidup dan pergaulan mereka juga masih pedesaan, namun secara teknologi sekarang sudah merata seperti akses internet dan listrik sudah sampai kerumah-rumah mereka.

Adapun dengan guru Amrin mata pelajaran Akidah akhlak yang dijadikan objek observasi menghasilkan beberapa data yaitu, kebutuhan guru akan media, kurangnya media dalam mendukung proses pembelajaran, guru juga mengatakan bahwa di dalam kelas sudah ada alat pendukung dalam menampilkan media seperti proyektor, tetapi tidak sepenuhnya digunakan, pembelajaran guru di kelas juga tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam mata pelajaran mereka.

Dari informasi tersebut terlihat bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Dalam pembuatan media, guru memiliki keterbatasan waktu dalam memahami cara membuat media. Menggunakan media selama proses pembelajaran juga membutuhkan biaya tambahan yang tidak didapatkan dari sekolah. Hal inilah yang menjadi kendala dalam membuat media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru hanya melakukan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media yang berbeda untuk mendukung proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari data wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Amrin Juni

pada hari Senin, 12 Desember 2022, guru mata pelajaran akidah akhlak, bahwa media pembelajaran berbasis *Powtoon* tidak pernah digunakan sebagai media pendukung mata pelajaran akidah akhlak. Peneliti memilih media pembelajaran berbasis *Powtoon* sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam produk.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk Mata Pelajaran akidah akhlak kelas VII MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah. Peneliti memilih media *powtoon* karena media tersebut dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Adanya animasi dan kombinasi musik dan gambar, materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih fokus.

Penelitian yang 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.

Penelitian yang dilakukan oleh Andis Meianti pada tahun 2018 menyatakan kelayakan materi memperoleh nilai sebesar 92,00%. Kelayakan media memperoleh nilai sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai media

pembelajaran kelas X Pemasaran. Sedangkan respons siswa diketahui menunjukkan nilai rata-rata 88,29% dengan kategori sangat baik, siswa memberikan respons yang positif dan menerima dengan sangat baik.¹⁷

Berdasarkan permasalahan dan data penelitian terkait di atas, penulis tertarik untuk meneliti "**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran akidah akhlak cenderung berpusat hanya pada guru.
2. Masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
3. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak.
4. Masih kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.
5. Masih kurangnya sarana dan prasarana di sekolah dalam mendukung pembelajaran, LCD/proyektor, jaringan internet dan lain-lain.
6. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam proses pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak.

C. Batasan Masalah

¹⁷ A Meianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual PowToon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 06 (2018): 109–14,

Berdasarkan latar belakang di atas, agar peneliti dapat lebih terarah secara sistematis dan mencapai tujuan, maka perlu adanya keterbatasan pada permasalahan, yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan media video animasi *Powtoon* mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah.
2. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define, Design, Development, dan Dissemination*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media berbasis video animasi *powtoon* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah?
2. Bagaimana kelayakan isi/materi, dan desain media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah ?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan dari bidang penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk Mengetahui bagaimana pengembangan media berbasis video animasi *powtoon* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah
- b. Untuk menguji kelayakan isi/materi, dan desain media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah.
- c. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memudahkan peserta didik untuk memahami mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah dan berkontribusi terhadap penggunaan media pembelajaran.

2. Secara praktis

- a. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar karena kemudahan yang diperoleh pada pembelajaran menggunakan video animasi *Powtoon*.
- b. Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran akidah akhlak materi Iman kepada Malaikat dan Makhluk Ghaib selain Malaikat kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah.
- c. Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media

pembelajaran.

3. Bagi para peneliti

- a. Mengetahui bagaimana prosedur untuk mengembangkan video animasi *Powtoon* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah.
- b. Dapat menjadi media bahan ajar bagi peneliti jika menjadi guru.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penulisan Tesis ini adalah sebagai berikut :

BAB I

Merupakan pendahuluan dari penelitian yang dilakukan peneliti, yang meliputi alasan yang melatar belakangi penelitian ini, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, Kegunaan Penelitian dan Sistematika Pembahasan yang diterima dari penelitian yang dilakukan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah

BAB II

Untuk mendasari sebuah penelitian agar kredibel, maka diperlukan sebuah kajian teori yang membantu memperkuat penelitian ini, memberikan konteks yang jelas terhadap topic atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. teori-teori yang dimaksud meliputi Media Pembelajaran, Video Animasi, Media *Powtoon* dan Akidah Akhlak.

BAB III

Untuk dapat berlangsungnya sebuah penelitian, maka harus menggunakan metode penelitian yang tepat, yang mana ini merupakan langkah prosedural yang harus dijalani dan sesuai dengan aturannya. Karena metode penelitian menentukan alur penelitian yang dilakukan, ketika salah menggunakan sebuah metode, maka penelitian tersebut akan kurang efektif. Oleh karena itu metode yang tepat menentukan hasil dari sebuah penelitian, pada penelitian ini metode penelitian meliputi Jenis rancangan penelitian, Prosedur penelitian, Tempat penelitian, Subjek dan Objek penelitian, populasi dan sampel, teknis pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknis analisis data.

BAB IV

Untuk mengetahui pemaparan data-data dari hasil penelitian tentang gambaran umum yang terkait dengan sistem pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* pada matapelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 1 Bengkulu Tengah, meliputi deskripsi wilayah tempat peneliti meneliti, hasil dan pembahasan hasil penelitian yang perlu dipaparkan sebagai penguat dan penyokong dalam pemberian simpulan. Bahkan bisa dikatakan bab ini memuat tentang data-data yang kompleks dan data-data yang dianggap penting digali dengan sebanyak-banyaknya untuk dilakukan pengukuran secara mendalam.

BAB V

Adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran atau rekomendasi, kemudian dilanjutkan dengan daftar rujukan dan lampiran-lampiran. Bab ini berisi tentang inti sari dari hasil penelitian yang dikerucutkan, kemudian berdasarkan pada bab-bab sebelumnya dijabarkan implikasi teoritis dan praktis dari hasil penelitian ini yang dilanjutkan dengan pemberian beberapa rekomendasi ilmiah.

