

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam proses pembentukan kepribadian seseorang, baik itu pendidikan dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Tujuan utama dari Pendidikan ialah untuk menciptakan manusia yang berakhlak mulia, beriman dan bertakwa.¹ Tujuan pendidikan islam sendiri ialah membina dan menanamkan akhlakul karimah, sebagaimana sabda Nabi Muhammad ﷺ

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

“Sesungguhnya aku diutus (oleh Allah) untuk menyempurnakan akhlak (manusia).” (HR. Ahmad no. 8952 dan Al-Bukhari dalam Adaabul Mufrad no. 273. Dinilai shahih oleh Al-Albani dalam Shahih Adaabul Mufrad).²

Islam menghendaki agar manusia dididik agar mampu merealisasikan tujuan hidupnya sebagaimana yang telah digariskan oleh Allah. Tujuan hidup manusia itu menurut Allah ialah beribadah kepada Allah, yang terdapat dalam surat az-Zariyat ayat 56.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ٥٦

¹ Ike Kurniati, Asep Halimurosid, dkk., *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital*, (Banyumas: CV Amerta Media, 2020), 148

² A. Rosmiaty Azis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Penerbit SIBUKU, 2016), 27.

Artinya: “*Tidaklah Aku menciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepada-Ku.*” (Q.S. az-Zariyat: 56)³

Seorang guru perlunya strategi dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran diantaranya yaitu, perlunya model dan media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar.⁴ Media pembelajaran sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang dapat mempengaruhi motivasi, minat, dan atensi peserta didik dalam belajar dan dapat memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.⁵

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah an-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya: “*(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.*” (Q.S. an-Nahl: 44).⁶

³ Surah Az-Zāriyāt - سُورَةُ الذَّرِيَّةِ | Qur'an Kemenag

⁴ Siti Fadjarajani, Tineu Indrianeu, dkk., *Media Pembelajaran Transformatif*. (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020), 6.

⁵ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 19.

⁶ Surah An-Nahl - سُورَةُ النحل | Qur'an Kemenag

Media pembelajaran merupakan satu diantara unsur-unsur sistem pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari suatu komponen sistem yang antara satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Artinya, ketiadaan satu unsur dalam sistem akan mengganggu kinerja keseluruhan sistem itu sendiri, dengan demikian media pembelajaran yang merupakan bagian dari sistem pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan pembelajaran itu sendiri, media pembelajaran satu diantara komponen-komponen sistem dan bagian integral dari pembelajaran. Hal sederhana dari uraian ini yaitu, tanpa adanya media pembelajaran maka pembelajaran itu sendiri tidak dapat berlangsung.⁷

Tujuan media pembelajaran adalah menciptakan pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*), karena dengan adanya suatu instrument pengantar informasi pembelajaran, peserta didik akan mengalami aktivitas kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran. Aktivitas itu disebabkan oleh berfungsinya media dalam mentransfer informasi pembelajaran sehingga menyebabkan bekerjanya kompetensi siswa dalam meretensi informasi tersebut.⁸

Berbicara mengenai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran PAI yang ditemukan dilapangan pada saat ini media yang digunakan sebagian besar masih menggunakan media cetak sebagai bahan ajar, yaitu buku paket.

⁷ Evy Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran Problem Based Learning*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020), 21.

⁸ Marlina, Abdul Wahab, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini), 16.

Para Guru jarang sekali menyediakan bahan ajar basis digital, biasanya hanya menyediakan bahan ajar yang sudah ada, dampaknya siswa menjadi kurang aktif pada proses pembelajaran karena merasa bosan dengan media yang kurang variatif, sehingga proses pembelajaran jadi tidak efisien serta efektif.

Usaha untuk meningkatkan kemampuan diri siswa, agar siswa wajib aktif dalam proses belajar, pendidikan membutuhkan sesuatu yang wajib mendukungnya supaya keefektifan belajar bisa berlangsung serta cocok dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai, oleh karena itu perlu dalam proses belajar itu diciptakan suasana yang kondusif agar siswa benar-benar tertarik serta ikut aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Kaitannya dengan usaha menciptakan suasana pembelajaran yang aktif tersebut, media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Sebab media tersebut merupakan sarana yang membantu proses pembelajaran terutama yang berhubungan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media sebagai perantara transfer ilmu akan mendukung penggunaan indera peserta didik. Keaktifan itu bisa dicapai melalui pemakaian media pembelajaran yang variatif, inovatif, menarik, dan kontekstual, serta cocok dengan tingkatan yang dibutuhkan siswa. Media yang digunakan tersebut diharapkan bisa terciptanya pendidikan yang mengasyikkan, sehingga bisa merangsang terbentuknya pendidikan efisien, oleh karena itu, peneliti berencana menggunakan media berbasis *e-book* yang dikemas memakai *Heyzine Flipbooks*.

Heyzine Flipbooks sendiri ialah *website online* gratis yang dapat merubah *pdf* menjadi *e-book* yang lebih menarik. *Website* ini memiliki banyak sekali fitur seperti dapat menambahkan gambar-gambar, efek suara bahkan dapat menambahkan video didalamnya. Tampilannya pun menyerupai buku cetak yang dapat di bolak-balik dengan efek-efek transisi yang menarik dan mengasyikkan. Dengan menggunakan *Heyzine* guru dapat mendesain buku digital sesuai dengan keinginannya. Tidak hanya itu, *website* ini lebih efisien karena guru tidak harus membagikan file *e-book* kepada siswa untuk membuka dan membaca buku digital ini, guru hanya membagikan *link url* nya saja dengan demikian guru atau siswa tidak kesulitan dalam membuka dan membagikan buku digital tersebut karena dengan satu klik *link* saja pengguna dapat mengakses buku digital tersebut dibanyak perangkat seperti *smartphone* dan juga laptop atau komputer dan yang terpenting dari media ini adalah penggunaan yang memudahkan atau biasa disebut *user friendly*.

Berdasarkan observasi menunjukkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP IT Al-Mursi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat sebanyak 1 siswa dengan rentang nilai 81-90, sebanyak 11 siswa nilai 71-80, sebanyak 4 siswa nilai 61-70, sebanyak 4 siswa nilai 51-60. Nilai tertinggi 82, nilai terendah 55, rata-rata 71. Kriteria Ketuntasan Minima (KKM) kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah 71. Jumlah siswa yang bernilai lebih atau sama dengan 71 berjumlah 12 siswa, sedangkan siswa yang bernilai kurang dari 71 sebanyak 8 siswa, dengan demikian tingkat ketuntasan belajar 60%.

Berdasarkan wawancara terhadap siswa di SMP IT Al-Mursi mengenai media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mengajar kurang bervariasi sebab proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku paket sebagai sumber belajarnya jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti *e-book*, *flipbooks*, *powerpoint* dan lainnya. Dampaknya siswa siswa menjadi kurang aktif pada proses pembelajaran karena merasa bosan dengan media yang kurang variatif, hal tersebut dapat dilihat sepanjang proses belajar berlangsung tidak seluruh siswa fokus pada materi yang di informasikan, tidak mendengarkan dan sebagainya, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efisien serta efektif yang akan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Bersumber pada kasus tersebut, peneliti mencari solusi yang tepat, sehingga peneliti melakukan penelitian dalam meningkatkan inovasi baru pada media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-book* yang dikemas dengan kreatif dan inovatif menggunakan *Heyzine Flipbooks* agar media pembelajaran lebih variatif dan lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran berbasis *e-book* yang akan dikembangkan tersebut diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar dan meningkatnya hasil belajar siswa, dengan demikian judul yang tepat pada penelitian ini “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Heyzine Flipbooks* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP IT Al-Mursi Tangerang”.

B. Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang yang sudah dipaparkan, periset mengidentifikasi sebagian permasalahan yaitu:

1. Kurangnya keaktifan siswa pada proses pembelajaran PAI.
2. Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional.
3. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi.
4. Pada proses pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital.
5. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis *e-book* menggunakan *heyzine flipbooks* terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Hasil belajar siswa kurang maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Bersumber pada identifikasi permasalahan pada penelitian pengembangan diperoleh cerminan kasus yang begitu luas, sehingga perlunya pembatasan agar riset lebih terfokus. Pembatasan riset dicoba dengan memilah kasus yang pas. Kasus yang diseleksi kemudian ditemukanlah yakni pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *e-book* yang dibuat menggunakan *Heyzine Flipbooks* melalui penyajian digital dengan bacaan, foto, serta video hanya dengan *link url*, khususnya yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan *Heyzine Flipbooks* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *handphone* maupun laptop/komputer, Media pembelajaran PAI berbasis *e-book* yang digunakan

merupakan hasil pengembangan periset, Pengukuran hasil belajar siswa terbatas hanya pada ranah kognitif dari sikap mengingat (C1) hingga sikap menganalisis (C4). Materi yang digunakan yakni Menghindari Minuman Keras, Judi dan Pertengkaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Heyzine Flipbooks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP IT Al-Mursi Tangerang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran PAI berbasis *Heyzine Flipbooks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP IT Al-Mursi Tangerang?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran PAI berbasis *Heyzine Flipbooks* pada siswa di SMP IT Al-Mursi Tangerang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Heyzine Flipbooks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP IT Al-Mursi Tangerang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran PAI berbasis *Heyzine Flipbooks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP IT Al-Mursi Tangerang.

3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran PAI berbasis *Heyzine Flipbooks* pada siswa di SMP IT Al-Mursi Tangerang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru serta Calon Guru

Membantu guru serta calon guru agar menjadi rujukan alternatif belajar yang interaktif serta inovatif, sehingga dapat meningkatkan minat guru ataupun calon guru agar dapat membuat sumber belajar alternatif yang lebih baik.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Riset ini memiliki banyak kemampuan untuk tumbuh dalam pengembangan lebih lanjut bersamaan pada pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi, ragam pada isi konten media berbasis *e-book*, serta objektif riset lain.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yakni pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *Heyzine Flipbooks* dengan materi Menghindari Minuman Keras, Judi dan Pertengkar. Materi ini dibuat bertujuan agar siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran serta bisa menggapai tujuan pembelajaran. Materi ini pula dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa

pada mata pelajaran PAI, adapun bagian aspek pada modul yang dikembangkan ialah aspek materi, tampilan materi, aspek penilaian serta kelayakan materi.

Heyzine Flipbooks sendiri ialah *website online* gratis yang dapat merubah *pdf* menjadi *e-book* yang lebih menarik. *Website* tersebut dapat diakses melalui alamat *heyzine.com*, didalamnya terdapat banyak sekali fitur seperti dapat menambahkan gambar-gambar, efek suara bahkan dapat menambahkan video didalamnya. Tampilannya pun menyerupai buku cetak yang dapat di bolak-balik dengan efek-efek transisi yang menarik dan mengasyikkan. Dengan menggunakan *Heyzine* guru dapat mendesain buku digital sesuai dengan keinginannya, tidak hanya itu, *website* ini lebih efisien karena guru tidak harus membagikan file *e-book* kepada siswa untuk membuka dan membaca buku digital ini, guru hanya membagikan *link url* nya saja dengan demikian guru atau siswa tidak kesulitan dalam membuka dan membagikan buku digital tersebut karena dengan satu klik *link* saja pengguna dapat mengakses buku digital tersebut dibanyak perangkat seperti *smartphone* dan laptop.

Adapun produk dari penelitian ini dapat diakses melalui *shortlink* pada laman berikut:

1. https://bit.ly/mat_pertemuan1
2. https://bit.ly/mat_pertemuan2
3. https://bit.ly/mat_pertemuan3