

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan pada siswa.¹

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global terhadap dunia pendidikan agar selalu dan

¹ Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 7

senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Perkembangan teknologi mengubah tugas guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam belajar. Oleh karena itu perkembangan teknologi ini akan memudahkan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Seperti halnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap membosankan karena didalamnya terdapat banyak penjelasan materi sejarah di masa lampau berupa tulisan/verbal. Hal ini di peroleh dari beberapa faktor selama proses pembelajaran berlangsung. Seperti media dan metode pembelajaran kurang bervariasi, yang menjadikan siswa kurang semangat selama mengikuti proses pembelajaran dan akhirnya tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu sendiri tidak tercapai dengan baik.

Berdasarkan wawancara pra penelitian, peneliti menemukan beberapa kesenjangan antara teori dan realita saat pembelajaran sedang berlangsung di kelas khususnya pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam, Pada proses pembelajaran sudah sering menggunakan media dan metode pembelajaran. Akan tetapi masih ada siswa yang motivasi belajarnya rendah dan belum paham akan alur metode pembelajaran yang digunakan tersebut. Ini dibuktikan setelah kegiatan evaluasi di akhir pembelajaran. Siswa yang motivasi belajarnya tinggi akan mudah menjawab pertanyaan, sedangkan siswa yang motivasi belajarnya rendah cenderung sulit menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, Media pembelajaran yang digunakan hanya powerpoint saja sehingga siswa akan cenderung lebih memperhatikan materi yang mengandung gambar ilustrasi di powerpoint yang sesekali ditampilkan oleh guru. Ini dibuktikan oleh tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Bahan ajar yang digunakan yaitu bahan ajar cetak atau LKS. Minimnya ketersediaan LKS di sekolah tersebut tentu menyulitkan siswa untuk belajar terutama di masa pandemi covid-19 ini yang mana kegiatan pembelajaran dilakukan secara bergantian yaitu dilakukan secara tatap muka dan secara daring (dalam jaringan).² Penggunaan bahan ajar cetak selama pembelajaran, cenderung membuat peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kecenderungan sifat pasif peserta

²Jamian, Kondisi siswa pada *proses pembelajaran SKI di MTs Al-Khairiyah Kalodran* Interview by Aulia Hafidoh, 19 April 2021

didik akan mengakibatkan tidak terjadinya umpan balik antara peserta didik dan pendidik yang akhirnya menjadikan pembelajaran tidak menyenangkan dan menarik.

Keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) bergantung pada metode dan media yang digunakan guru saat kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Jika metode atau media pembelajaran yang digunakan menarik dan sesuai dengan materi yang di ajarkan, maka peserta didik akan tekun, rajin, dan antusias dalam menerima materi pelajaran yang diajarkan, sehingga diharapkan agar terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik setelah mengerti dan memahami materi yang telah disampaikan guru tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk interaksi kegiatan yang terencana untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap serta menanamkan keterampilan pada setiap orang yang menggunakannya.

Di dalam Al-Quran, secara tersirat terdapat ayat tentang media pembelajaran berupa media suara yang ditangkap oleh indera pendengaran, media visual yang ditangkap oleh indera penglihatan, seperti yang tercantum dalam Q.S An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (٧٨)

Artinya : “*dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*”³

Dari Ayat di atas dapat diambil pelajaran bahwasannya setiap ilmu pengetahuan dapat disampaikan melalui berbagai cara, baik melalui indera penglihatan atau secara bersifat visual ataupun melalui indera pendengaran atau biasa disebut audio. Adapun gabungan dari keduanya adalah audio visual dapat dilihat dan didengar. Salah satu media pembelajaran dengan memadukan berbagai media yang dapat digunakan untuk memahami materi adalah Digital Book atau biasa di sebut E-Book.

Digital Book merupakan buku publikasi yang disajikan dalam bentuk digital atau elektronik dengan dilengkapi media audio, visual, audiovisual hingga adanya interaktivitas.⁴ *Digital Book* dapat mempermudah proses belajar yang dilakukan penggunaanya dikarenakan tampilannya di buat dalam bentuk flipbook dan dapat dibaca melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya.

³Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Diponegoro,2015), 275

⁴Fitri Ayu Febrianti, “Pengembangan Digital Book Berbasis Flip Pdf Profesional Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa”, *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar p-ISSN 2615-139, e-ISSN 2620-3219* (Juli 2021), 105

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia belum banyak dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/*software* yang bersifat open source. Terdapat banyak sekali *software* yang digunakan untuk membuat digital book/buku digital salah satu perangkat lunak yang digunakan adalah *Flip Pdf Professional*. *Flip Pdf Professional* merupakan perangkat lunak/*software* pembuat buku flip kaya fitur dengan fungsi edit halaman.⁵ Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet. *Software Flip Pdf Professional* ini tidak hanya berupa teks tetapi juga dapat menyisipkan gambar/animasi, grafik, suara dan video sehingga Flipbook yang dibuat dapat menarik peserta didik. Perangkat lunak *Flip Pdf Professional* ini menjadi sarana mengkonversi dokumen bentuk PDF menjadi halaman publikasi digital yang ditampilkan menjadi seperti majalah digital yang variatif, inovatif, dan efisien.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa buku digital sangat perlu dikembangkan karena buku digital pada pelajaran SKI mampu mendorong peserta didik untuk belajar mandiri. Buku juga mampu dikaitkan dengan kemajuan teknologi sehingga dapat dikembangkan buku digital yang mampu meningkatkan motivasi, keefektivan dan hasil belajar peserta didik. Atas

⁵ Adam Mudinillah, *Software Untuk Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021), 104

dasar berbagai pertimbangan tersebut penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book Menggunakan Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI*”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran SKI
2. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI
3. Minimnya ketersediaan Bahan Ajar pada mata pelajaran SKI

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book Menggunakan Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Digital Book menggunakan Flip Pdf Professional* pada mata pelajaran SKI?

2. Adakah pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Digital Book* menggunakan *Flip Pdf Professional* dengan Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran SKI?

E. Tujuan dan Manfaat Produk Yang Akan Dikembangkan

1. Tujuan dari produk yang akan dikembangkan

Berdasarkan Rumusan permasalahan diatas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Digital Book* menggunakan *Flip Pdf Profesional* pada mata pelajaran SKI?
- b. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Digital Book* menggunakan *Flip Pdf Profesional* dengan Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran SKI?

2. Manfaat dari produk yang akan dikembangkan

Dari hasil penelitan dan pengembangan produk ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

- a. Bagi Peneliti
 - 1) Diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang berkompeten

- 2) Penelitian pengembangan Digital Book ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang sejenis.

b. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu hasil pembelajaran SKI di sekolah yang bersangkutan
- 2) Diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sekolah dalam proses pembelajaran SKI di sekolah yang bersangkutan

c. Bagi UIN SMH Banten

- 1) Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi kepastakaan UIN SMH Banten
- 2) Sebagai salah satu acuan bagi peneliti selanjutnya, sehingga penelitian yang dilakukan bisa menjadi penelitian yang lebih baik. Juga menjadi salah satu arsip bagi jurusan, yang pasti akan sangat dibutuhkan untuk berbagai macam keperluan.

d. Bagi Pengembangan Ilmu

- 1) Dapat membuat inovasi baru dengan mengembangkan teknologi sebagai Media Pembelajaran yang dibuat dengan memadukan beberapa media teks, gambar, video dan animasi.

F. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini, adalah berupa bahan ajar buku digital berbasis *Flip Pdf Professional*. Buku digital yang dimaksud adalah buku yang didalamnya lebih menekankan pada media audio visual yang nantinya saling berkesinambungan sehingga mampu menjelaskan materi mengenai Dinasti Abbasiyah dengan jelas. Selain itu, diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII Semester ganjil

Media pembelajaran digital book yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk yang akan dikembangkan adalah Media pembelajaran digital book yang menggunakan program aplikasi *Flip Pdf Professional*, yang dapat di digunakan dengan bantuan komputer.
2. Media pembelajaran Digital Book berbasis *Flip Pdf Professional* mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam pada kelas VIII semester ganjil. Materi didalamnya mengadopsi dari berbagai buku sumber dan ditampilkan secara sistematis dan menggunakan bahasa yang komunikatif, sehingga mempermudah peserta didik untuk mencari jawaban dari suatu permasalahan.

3. Media pembelajaran Digital Book berbasis *Flip Pdf Professional* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini mengkombinasikan teks, gambar, dan video. Teks mengacu pada kata, kalimat, atau alinea yang disampaikan sebagai isi kandungan buku digital. Gambar ditayangkan untuk memproyeksikan gambaran utuh yang terkandung dalam isi yang dimaksud dalam teks. Sedangkan video sebagai sarana tambahan untuk mempermudah memahami materi secara singkat. Gabungan dari beberapa media dalam digital book tersebut merupakan salah satu upaya untuk memperjelas materi yang akan dijelaskan pada peserta didik yang dimana peserta didik akan lebih mudah memahami setiap materi yang disampaikan. Dan diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika tersebut adalah sebagai berikut:

Bab Kesatu : Pendahuuan, yang meliputi: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat produk yang akan dikembangkan, spesifikasi produk, serta sistematika pembahasan.

Bab Kedua: Kajian Teoretik, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian yang meliputi: Kajian Teoretik membahas media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, serta klasifikasi media pembelajaran. Di dalam digital book terdiri dari pengertian digital book, manfaat digital book, serta kelebihan dan kekurangan digital book. Di dalam flip pdf professional terdiri dari pengertian flip pdf professional serta kelebihan dan kekurangan flip pdf professional. Di dalam motivasi belajar terdiri dari pengertian motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, macam-macam motivasi belajar serta bentuk-bentuk motivasi dalam belajar. Dan di dalam konsep pembelajaran SKI terdiri dari pengertian mata pelajaran SKI, tujuan serta ruang lingkup mata pelajaran SKI. Serta penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab Ketiga: Metodologi Penelitian yang meliputi: tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, tahap penelitian yang terdiri dari sumber data penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data. Di dalam rancangan penelitian meliputi model pengembangan dan subjek uji coba produk. Dan dalam tahap pengembangan (pembuatan dan pengujian) terdiri dari pembuatan produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan produk utama, revisi produk final serta diseminasi.

Bab Keempat: Hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi: hasil analisis kebutuhan, analisis pengembangan media pembelajaran digital book menggunakan flip pdf professional, analisis hasil validitas media, revisi produk, analisis hasil uji lapangan utama dan pembahasan hasil penelitian.

Bab Kelima: Penutup yang meliputi simpulan dan saran-saran.