

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan faktor krusial yang memengaruhi pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perilaku individu terbentuk dengan proses belajar.

Aktivitas belajar bisa diselenggarakan dengan psikologis, misalnya dengan berpikir, menyimak, memahami, menyimpulkan, menganalisis, dan membandingkan. Selain itu, aktivitas belajar juga bisa dijalankan secara fisiologis, seperti dengan percobaan, latihan, praktik, membuat produk, dan apresiasi.

Mengacu pada Surya, belajar bisa dimaknai sebagai “suatu proses yang diselenggarakan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Dari pernyataan Witherington, belajar adalah proses perubahan dalam kepribadian yang tercermin melalui munculnya pola-pola respons baru, seperti keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan cara berbicara (Rusman, 2015).

Pendidikan agama Islam merupakan pelajaran di pendidikan formal dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Dalam mata pelajaran agama Islam satu darinya memuat materi tentang *Al-kulliyatu Al-khamsah*. *Al-kulliyatu Al-khamsah*, yang dikenal juga sebagai Lima Prinsip Dasar dalam Islam, merupakan konsep pokok dalam ajaran agama Islam yang mencakup lima prinsip utama. *Al-kulliyatu Al-khamsah* membentuk dasar praktik dan keyakinan dalam Islam,

mencakup aspek keimanan, ibadah, keadilan sosial, kesejahteraan individu, dan persatuan umat Islam. Prinsip-prinsip ini menyediakan landasan yang kuat bagi kehidupan muslim dan memandu mereka dalam mencapai keseimbangan spiritual dan sosial. Materi *Al-kulliyatu Al-khamsah*, sebagai inti ajaran agama Islam, kadang sulit dimengerti oleh sebagian individu khususnya para peserta didik karena sejumlah faktor yang melibatkan kompleksitas konsep, budaya, dan interpretasi. Selain itu, interpretasi dan praktik pelaksanaan *Al-kulliyatu Al-khamsah* bisa bervariasi. Oleh karena itu, beragamnya interpretasi, dan keterlibatan unsur spiritual membuat pemahaman materi ini menjadi tugas yang menantang bagi sebagian siswa. Kesulitan dalam memahami pembelajaran ini akhirnya bisa membuat peserta didik jenuh dan menganggap pendidikan agama Islam sebagai pelajaran yang membosankan. Oleh sebab itu perlu ada inovasi agar proses pembelajaran lebih seru.

Dalam proses pembelajaran, kemajuan perkembangan pemahaman siswa di dalam ruang lingkup kelasnya didukung oleh kemampuan guru dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang efektif agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian integral dan integrasi dari metode dan strategi yang dimanfaatkan. Sebagai contoh, integrasi teknologi dalam pembelajaran melalui perangkat lunak interaktif, platform pembelajaran daring, atau multimedia interaktif, bisa menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berdaya saing. Penelitian-penelitian dalam bidang ini fokus pada analisis efektivitas, desain instruksional, dan integrasi teknologi informasi untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Penggunaan sumber belajar atau media pembelajaran sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses

pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting sebab bisa mempermudah proses belajar dan menciptakan keadaan yang menarik..

Namun Namun, di lapangan banyak guru yang masih mengandalkan metode konvensional dalam mengajar, yakni hanya memanfaatkan buku cetak dari penerbit. Pendekatan ini mencerminkan kurangnya pemanfaatan media dan inovasi, sehingga proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), belum mencapai hasil yang optimal.

Buku cetak sering kali mempunyai volume besar dan berat, yang mengurangi minat peserta didik untuk membacanya. Mereka cenderung lebih menyukai materi pembelajaran yang praktis dan efisien. Namun, jenis materi ini tidak selalu bisa diakses dengan mudah oleh peserta didik dan dinilai tidak praktis (Putri, 2018). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran bisa menyebabkan peserta didik merasa cepat bosan dalam menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran saat ini perlu diperbarui dengan inovasi agar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memudahkan peserta didik dalam mempelajari kurikulum sekolah. Peserta didik menginginkan media pembelajaran yang mereka anggap lebih mudah dimengerti dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan efisien. Dalam era yang semakin maju ini, pemanfaatan teknologi informasi sudah merambah ke berbagai bidang, seperti penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan media yang dilakukan di SMAN 11 Jakarta. Dari hasil observasi di SMAN 11 Jakarta, ditemukan fakta bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Dalam era yang serba digital seperti saat ini, media

pembelajaran umumnya sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, sayangnya di SMAN 11 Jakarta belum menerapkan media berbasis digital.

Rahmi (2018) mendefinisikan e-modul sebagai sebuah media pembelajaran mandiri yang tersusun dalam bentuk digital, bertujuan untuk mencapai kompetensi belajar tertentu dan meningkatkan interaktivitas peserta didik melalui penggunaan aplikasi. Untuk mengatasi hal ini, pengembangan flipbook perlu diselenggarakan sebagai solusi agar peserta didik mempunyai akses ke media belajar mandiri yang bisa dimanfaatkan di mana saja, sehingga mereka bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Melalui penggunaan teknologi, seperti flipbook, yang menawarkan pengalaman pembelajaran interaktif, diharapkan bisa menyediakan stimulus positif terhadap keterlibatan siswa. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami dan menjalankan Al-Kulliyatu Al-Khamsah pada keseharian. Pendekatan ini sejalan dengan perkembangan pendidikan berbasis teknologi yang menekankan penggunaan media interaktif untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Konsep ini didukung oleh hasil penelitian Abdulloh (2020), yang menunjukkan jika pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI bisa berkontribusi positif terhadap pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas. Begitu pula, penelitian Hamzah (2018) menyatakan jika implementasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI di tingkat Sekolah Menengah Pertama bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

SMAN 11 Jakarta adalah satu dari sekolah di wilayah Jakarta Timur yang masih memanfaatkan media pembelajaran konvensional, buku cetak. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, guru hanya mengandalkan buku cetak yang sudah tersedia sebagai media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa/i menjadi cepat bosan dalam menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menjalankan pengembangan terhadap media pembelajaran yang merujuk pada nilai-nilai keislaman dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Flipbook* Pada Materi *Al-kulliyatu Al-khamsah* Kelas X di SMAN 11 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dituliskan diatas, sehingga permasalahan penelitian bisa dijabarkan antara lain:

1. Kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang baru
2. Siswa kurang mendapatkan media pembelajaran alternatif yang efisien
3. Kemajuan teknologi belum dimanfaatkan dengan baik
4. Buku cetak yang dimanfaatkan cenderung kurang informatif dan kurang menarik

C. Pembatasan Masalah

Untuk penelitian bisa mendalam serta tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, sehingga peneliti membatasi penelitian yang dijalankan dalam masalah “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Flipbook* pada Materi *Al-kulliyatu Al-khamsah*”.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pada peserta didik kelas X terhadap materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah?
2. Bagaimana perrancangan media flipbook pada materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah bagi siswa kelas X?
3. Bagaimana pengembangan media flipbook pada materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah bagi siswa kelas X?
4. Bagaimana implementasi media flipbook pada materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah bagi kelas X?
5. Bagaimana evaluasi terhadap media flipbook pada materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah bagi kelas X?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dijalankan bertujuan guna meningkatkan media pembelajaran PAI berbasis *Flipbook* pada materi "*Al-kulliyatu Al-khamsah*".

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Diharapkan hasil penelitian yang dijalankan bisa meningkatkan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien serta menambah literatur yang mempunyai keterkaitan teori yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menyediakan pengalaman dalam media pembelajaran berbasis *Flipbook* pada materi menanamkan *Al-kulliyatu Al-khamsah* dalam keseharian.

b. Bagi siswa

Diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran.

c. Bagi Guru atau Pendidik

Menjadi pertimbangan untuk mengembangkan menggunakan media *Flipbook* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Research and Development (R&D) yang dilaksanakan akan menciptakan produk berbentuk *flipbook* yang memuat materi tentang *Al-kulliyatu Al-khamsah* untuk kelas X SMAN 11 Jakarta. Spesifikasi produk yang akan diciptakan ialah antara lain:

1. *Produk yang ditingkatkan adalah media pembelajaran berbentuk flipbook.*
2. *Flipbook* berisi materi, gambar, dan video yang relevan dengan materi *Al-kulliyatu Al-khamsah*.
3. Pada bagian evaluasi untuk siswa, dalam *flipbook* disediakan tes untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa terhadap materi *Al-kulliyatu Al-khamsah*