

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Rusman (2024), pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang dirancang secara sistematis untuk menghasilkan perubahan perilaku pada diri peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan kognitif siswa, tetapi juga membentuk sikap, nilai, serta karakter yang sesuai dengan ajaran Islam. Salah satu materi penting dalam PAI adalah Sejarah Peradaban Islam (SPI). Namun dalam praktiknya, pembelajaran SPI sering kali masih menggunakan media pembelajaran buku paket sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi tersebut secara mendalam.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam proses pembelajaran PAI di kelas XII SMKN 26 Jakarta. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 17 September, diketahui bahwa proses pembelajaran SPI masih didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama tanpa didukung media pembelajaran digital yang interaktif. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Arifin (2020), pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dapat menyebabkan rendahnya partisipasi siswa serta menurunkan motivasi belajar mereka. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi SPI yang bersifat kronologis dan konseptual. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami alur perkembangan sejarah serta makna yang terkandung dalam setiap peristiwa yang dipelajari.

Rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi SPI juga terlihat dari hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SMKN 26 Jakarta, diketahui bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas XII pada materi SPI hanya mencapai 70,

sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75. Dari jumlah 36 siswa, hanya 12 siswa (33%) yang berhasil mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 24 siswa (67%) lainnya belum mencapai standar ketuntasan. Menurut Sudjana (2016), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan media pembelajaran yang digunakan oleh guru agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan Information and Communication Technology (ICT) dalam beberapa dekade terakhir telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Menurut Munir (2017), pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan fleksibel sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, teknologi digital juga memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik.

Urgensi penggunaan media pembelajaran juga dijelaskan oleh Ibrahim (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara jelas dan efektif kepada siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat dijelaskan secara lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Sejalan dengan pendapat tersebut, Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang

inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Masyithah dkk. (2024) juga menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Fadilah dan Kuswanto (2021) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas proses belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Pemilihan materi Sejarah Peradaban Islam (SPI) dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik materi yang memuat berbagai peristiwa sejarah, tokoh-tokoh penting, serta perkembangan peradaban Islam dari masa ke masa. Materi SPI tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan sejarah kepada siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keteladanan, semangat perjuangan, serta kontribusi umat Islam dalam perkembangan peradaban dunia. Menurut Maula dkk. (2024), pemahaman terhadap sejarah peradaban Islam sangat penting agar siswa dapat mengambil hikmah dari perjalanan sejarah umat Islam dan mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik, materi SPI sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena penyajiannya masih didominasi oleh buku teks dan penjelasan verbal dari guru.

Flipbook merupakan bentuk buku digital yang memiliki tampilan menyerupai buku nyata namun dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi.

Menurut Hidayatullah dan Nugroho (2021), media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara kepada guru PAI kelas XII SMKN 26 Jakarta, diketahui bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran yang dilengkapi dengan media digital yang memuat teks, gambar, serta video penjelasan materi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis flipbook memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi SPI.

Berdasarkan paparan di atas dan dukungan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Flipbook* untuk Menguji Kelayakan Kepada Siswa pada Materi SPI Mata Pelajaran PAI di Kelas XII SMKN 26 Jakarta.”

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

1. Siswa menganggap bahwa materi **Sejarah Peradaban Islam (SPI)** merupakan materi yang cukup sulit dipahami karena penyampaiannya masih dilakukan secara konvensional.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi SPI disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap isi materi yang diajarkan.
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran digital agar proses pembelajaran tidak monoton dan menjadi lebih menarik.
4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi SPI, belum dilaksanakan secara maksimal oleh guru karena keterbatasan media pembelajaran interaktif.

5. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran digital berbasis **flipbook** untuk memudahkan siswa dalam memahami materi SPI serta meningkatkan hasil belajar mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka untuk memperdalam penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif mata pelajaran PAI di kelas XII SMKN 26 Jakarta. Ruang sampel akan dibatasi pada kelas XII Teknik Fabrikasi Logam dan Manufaktur (Tflm) 2 Smkn 26 Jakarta. Objek penelitian ini adalah proses pengembangan media, hasil validasi ahli, serta tanggapan guru dan siswa terhadap media yang akan dikembangkan.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan dan masalah sudah diidentifikasi serta telah dibatasi, maka masalah dirumuskan dalam satu pertanyaan besar yaitu “*Bagaimana pengembangan media pembelajaran digital berbasis flipbook interaktif pada materi SPI pada siswa kelas XII Teknik Fabrikasi Logam dan Manufaktur (Tflm) 2 Smkn 26 Jakarta?*”. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis (*analysis*) kebutuhan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi SPI pada mata pelajaran PAI di kelas XII SMK Negeri 26 Jakarta?
2. Bagaimana rancangan (*design*) media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif ?

3. Bagaimana pengembangan (*development*) media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif ?
4. Bagaimana penerapan (*implementation*) media pembelajaran digital berbasis *flipbook* ?
5. Bagaimana evaluasi (*evaluation*) media pembelajaran digital berbasis *flipbook* ?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara garis besar bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaksi untuk menguji kelayakan media materi SPI pada siswa kelas XII Tflm 2 Smkn 26 Jakarta. Untuk mengetahui dan mencapai tujuan besar tersebut, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar materi SPI mata pelajaran PAI pada siswa kelas XII Tflm 2 SMK Negeri 26 Jakarta.
2. Merancang desain media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar materi SPI mata pelajaran PAI pada siswa kelas XII Tflm 2 SMK Negeri 26 Jakarta.
3. Membuat dan menghasilkan produk media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar materi SPI mata pelajaran PAI pada siswa kelas XII Tflm 2 SMK Negeri 26 Jakarta.
4. Mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar materi SPI mata pelajaran PAI pada siswa kelas XII Tflm 1 SMK Negeri 26 Jakarta.
5. Mengevaluasi kendala, solusi serta kelemahan dan kelebihan yang terdapat pada media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif.

Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, baik secara teoretis maupun praktis.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini memperoleh hasil positif dan menambah wawasan tentang strategi meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran digital atau *Flipbook* interaktif pada Pendidikan Agama Islam khususnya materi SPI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media ajar digital yang variatif dan interaktif, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar siswa secara optimal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Media *flipbook* yang dikembangkan dapat menjadi alternatif inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa masa kini.

c. Bagi Siswa

Memudahkan siswa siswi untuk memahami mata pelajaran PAI materi SPI dan meningkatkan keterampilan hasil belajar dan menambah media pembelajaran bagi siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan untuk memperluas ruang lingkup pengembangan terkait media pembelajaran digital berbasis *flipbook* interaktif oleh panitia waktu yang akan datang.

