

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas suatu bangsa dapat diukur dari majunya pengetahuan teknologi yang dimiliki, era industri 4.0 sebagai wujud awal bahwa Indonesia harus memperkaya kemampuan teknologi, khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyampaikan pengetahuan dengan sumber yang kredibel kepada peserta didik (Sainab, 2023). Pembelajaran di era global mengalami kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sebagian besar sudah digital (Amanullah, 2020). Perkembangan TIK di bidang pendidikan memberikan kemudahan dengan munculnya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi yang utuh dan menarik. Teknologi pendidikan ini menjadi solusi untuk memecahkan masalah belajar manusia salah satunya aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan tenaga pendidik saat kegiatan mengajar dilakukan (Ramadhina & Pranata, 2022)

Perkembangan teknologi memainkan peran utama dalam penggunaan alat peraga pengajaran dengan diselaraskan dengan kurikulum, materi dan metode sehingga tercapai tujuan pembelajaran siswa. Dalam (Rafianti et al., 2018) media pembelajaran dimanfaatkan untuk sumber belajar dengan tujuan mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif pada saat proses belajar (Manulang et al., 2024). Dengan menggunakan teknologi berbasis media pembelajaran yang tepat untuk memungkinkan siswa dapat memahami materi yang guru akan sampaikan dan sebagai alat untuk mengirim pesan sehingga dapat menstimulus kognitif, merangsang perasaan, mendapatkan perhatian dan minat dari peserta didik saat terjadi proses pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif siswa, karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pemrosesan informasi secara aktif. Berdasarkan Mayer (2024) tentang

Kognitif Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning/CTML*), proses pembelajaran yang melibatkan media (kata dan gambar) mendorong siswa untuk melakukan tiga tahap penting, yaitu: memilih informasi yang relevan, mengorganisasikannya ke dalam struktur kognitif, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Ketiga proses ini terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran yang bermakna (Mayer, 2024). Dalam konteks praktis di sekolah, penggunaan media e-learning yang sesuai dengan gaya belajar siswa seperti *e-poster* untuk visual, podcast untuk auditori, dan video interaktif untuk kinestetik juga terbukti secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar kognitif (Winarti dkk., 2024).

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya untuk materi yang kompleks seperti sejarah kebudayaan Islam. Media audiovisual membantu siswa memahami materi dengan merangsang indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan (Ali Nur Aida et al., 2020). Guru berperan sebagai pembimbing selama media digunakan, bukan lagi satu-satunya sumber informasi. Penggunaan media juga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta mengurangi kebosanan akibat metode ceramah. Media digital berbasis ICT memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan sesuai kebutuhan siswa. Urgensi media pembelajaran dalam PAI semakin tinggi di era digital yang menuntut pendekatan inovatif dan relevan (Waluyo, 2021). Selain menyampaikan nilai-nilai Islam, media juga menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjadikan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) lebih hidup dan menarik. Karena karakter materi SKI yang cenderung naratif dan normatif, siswa sering merasa bosan jika hanya disampaikan dengan ceramah. Penggunaan media seperti video, animasi, atau gambar tokoh-tokoh Islam dapat membantu siswa memahami peristiwa sejarah secara visual dan kontekstual (Muthia et al., 2021). Hal ini menumbuhkan motivasi, memperjelas pesan, serta membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Guru yang kreatif dapat memanfaatkan media audiovisual untuk menyampaikan

keteladanan tokoh Islam atau perkembangan peradaban Islam dengan lebih efektif. Penggunaan teknologi juga mendorong pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*). Dengan demikian, media pembelajaran menjadikan materi SKI lebih aplikatif, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa (Sartika dkk., 2020).

Tetapi sebagaimana yang terjadi di SMAN 22 Jakarta, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kerap menemui hambatan berupa kejenuhan dan ketidaktertarikan siswa terhadap penyampaian materi yang monoton. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Kondisi seperti ini mengindikasikan pentingnya inovasi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan tersebut. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan media *flipbook* sebagai bentuk pengembangan dari *media E-Book*. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *E-Book* dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, terutama dalam materi yang bersifat konseptual (Maula et al., 2024). *Flipbook* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang menggabungkan elemen visual seperti teks, gambar, video, dan audio dalam satu platform yang menarik.

Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam karena mampu menstimulasi berbagai indera siswa secara simultan. Dalam konteks pembelajaran PAI, khususnya materi sejarah kebudayaan Islam, media *flipbook* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menyampaikan informasi kronologis dan naratif secara visual dan dinamis (Rizal, 2022). Penelitian terdahulu bahkan menyebutkan bahwa *flipbook* digital merupakan solusi cerdas untuk suasana belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan menunjang pemahaman siswa terhadap isi materi. Ketepatan dalam memilih media sangat menentukan efektivitas pembelajaran. *flipbook* memungkinkan guru untuk menyisipkan media audiovisual yang dapat memperjelas konsep atau narasi sejarah yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan karakteristik materi SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) yang cenderung naratif, kronologis, dan kaya akan nilai moral dan keteladanan tokoh.

Di sisi lain, ketika dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, *flipbook* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan kognitif siswa yang beragam, sehingga lebih inklusif dan adaptif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Muthia et al., 2021). Namun demikian, penggunaan media *flipbook* dalam PAI, khususnya untuk materi SKI, masih belum banyak diteliti secara mendalam, apalagi dalam konteks perbandingan dengan metode konvensional atau media digital lain seperti video atau *slideshow*. Oleh karena itu, Diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu memberikan wawasan mendalam tentang keunggulan mengenai media pembelajaran *flipbook*. Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Flipbook*. Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Peningkatan Kognitif (*HOTS*) Siswa: Studi Kasus SMAN 22 Jakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut

1. Terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *flipbook* digital dalam proses pembelajaran PAI.
2. Belum adanya integrasi antara media *flipbook* dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi
3. Minimnya penelitian yang secara langsung membandingkan media *flipbook* dengan metode konvensional dalam meningkatkan kognitif siswa terhadap materi PAI
4. Kurangnya perhatian guru terhadap pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kondisi siswa.
5. Masih sedikit inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah-sekolah umum, khususnya dalam bidang PAI.

C. Batasan Masalah

Mengacu pada luasnya ruang lingkup permasalahan yang diangkat maka peneliti menfokuskan pembahasan dalam penelitian ini yaitu, untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipbook* terhadap kognitif (HOTS) siswa, yang dilakukan penelitian eksperimen pada peserta didik kelas XI di SMAN 22 Jakarta pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi Peradaban Islam pada masa modern.

D. Rumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi dan membatasi masalah yang ada, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipbook* terhadap kognitif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti pada materi “Peradaban Islam pada masa modern”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di bataskan dan di rumuskan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipbook* terhadap kognitif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti pada materi “Peradaban Islam pada masa modern”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun dibuatnya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut

1. Bagi sekolah, sebagai masukan agar dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan kebijakan sekolah khususnya di dalam penerapan media *flipbook*.
2. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan referensi untuk melihat bagaimana media pembelajaran *flipbook* dapat mempengaruhi kognitif siswa di sekolah khususnya materi Peradaban Islam pada masa modern.