

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu cara untuk membentuk kepribadian manusia dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari guru kepada peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Kemajuan teknologi saat ini dapat mempengaruhi bidang pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini menuntut guru untuk dapat mengoperasikan komputer/laptop dan berinovasi agar memberikan suasana baru dalam lingkungan belajar[1].

Kurikulum yang berkembang saat ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan saat ini. Begitu pula dengan kurikulum pendidikan agama Islam yang mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan teknologi. Perubahan kurikulum tersebut, diharapkan dapat memajukan Indonesia dengan pesat yang mana Indonesia termasuk mayoritas umat muslim. Seiring perkembangan zaman Mulabby mengemukakan pendapat bahwa lembaga pendidikan memiliki peranan yang besar pada pembentukan karakter siswa[2]. Hal tersebut dikarenakan sebuah eksistensi suatu bangsa ditentukan oleh karakter masyarakatnya. Sayangnya pendidikan karakter yang diintegrasikan saat ini mayoritas masih bentuk kognitif, sehingga dalam praktiknya menjadi kurang maksimal. Padahal yang diharapkan dari integrasi pendidikan karakter ini ialah dapat mencakup internal peserta didik baik pada aspek lingkungan rumah, sekolah maupun sosial kemasyarakatan.

Muhammadiyah sebagai organisasi Keagamaan yang besar di Indonesia telah menunjukkan komitmennya membangun kehidupan bangsa yang berkualitas dengan mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka dari itu menurut pendapat Bedhowi, Muhammadiyah mencanangkan pendidikan Agama dengan khas ideologinya untuk pembentukan karakter peserta didik pada tiap mata pelajaran yang tertuang pada ISMUBA[3]. Dalam pendidikan Islam khususnya ISMUBA (Al-Islam Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab) mewadahi penanaman nilai – nilai karakter pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kegiatan belajar mengajar dapat membantu siswa memperoleh informasi, mengasah keterampilan, meluaskan cara berpikir dan menunjukkan ekspresi diri. Kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini menurut G.Sari & F. Nazib inti dari istilah pembelajaran adalah merencanakan atau mendesain untuk mengajar peserta didik[4]. Belajar merupakan interaksi antara rangsangan dan respon dari guru pada peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran terjadi ketika peserta didik merespon stimulus yang diberikan oleh guru. Selain memperoleh pembelajaran yang efektif, guru juga dapat menggunakan pengetahuan yang sebelumnya telah dikuasainya dalam memori dan pemikiran melalui penggunaan teori. Antara respon dan stimulus dapat dilakukan dengan tatap muka maupun dengan online, termasuk pada mata pelajaran Al-Islam. Pendidikan Al-Islam di sekolah Muhammadiyah merupakan pelajaran wajib yang diperoleh siswa[5].

Pendidikan Akidah merupakan sebuah keyakinan yang harus kita yakini kebenarannya tanpa ada rasa keraguan sedikitpun bisa diterima berdasarkan akal fikiran manusia dan diyakini kebenarannya[6]. Seiring berkembangnya zaman maka kehidupan juga mengalami perubahan, baik dari kehidupan sosial, ekonomi, budaya, sikap, perilaku ,dan perubahan lainnya. Namun perubahan perilaku tersebut juga harus kita imbangi dengan pengetahuan Akidah yang benar agar kita tetap bisa berperilaku sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Pendidikan tidak hanya Akidah saja, masih ada pendidikan Akhlak yang sama sama penting, karena Akhlak merupakan cerminan dari diri manusia, apabila perilakunya baik maka bisa dipastikan orang itu baik. namun jika perilakunya tidak sesuai dengan Syariat Islam maka bisa dikatakan orang itu memiliki perilaku yang kurang baik[7]. Oleh karena menurut Banna itu pendidikan Akhlak diajarkan kepada peserta didik sejak usia balita hingga dewasa agar peserta didik terbiasa berperilaku baik untuk menajalani kehidupan di masa yang akan datang[8]. Perilaku peserta didik bisa terbentuk dari mana saja utamanya dari keluarga dan lingkungan sosial yang ada disekitarnya, lingkungan yang baik akan membentuk siswa sopan santun dalam pergaulan, memiliki etika dalam berteman, dan berpenampilan sesuai dengan ketentuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru Al-Islam di SD Muhammadiyah Karangajen IV pada tanggal 24 November 2021 menunjukkan bahwa tidak sedikit siswa yang menyampingkan mata pelajaran Al-Islam dibanding mata pelajaran umum, Hal ini bisa disebabkan karena kurangnya strategi pembelajaran yang menjadikan Al-Islam mata

pelajaran yang asyik menjadi membosankan. Setelah dikonfirmasi lebih lanjut, ternyata bahan ajar yang digunakan selama ini masih kurang bervariasi. Sehingga peserta didik mengalami kejenuhan dan kekurangan mengasah kreativitas yang mengakibatkan kesulitan untuk memahami pelajaran Akidah Akhlak. Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran dalam Al-Islam yang masih dianggap sulit, khususnya pada materi qadha dan qadar. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata – rata nilai siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut ini merupakan data hasil prosentase belajar siswa hanya 40 % yang telah mencapai nilai KKM yaitu 75. Berikut data rata – rata nilai siswa 3 tahun terakhir

**Tabel 1. 1. Tabel hasil presentasi nilai ujian selama 3 tahun**

No	Tahun	Jumlah Peserta didik	Prosentase ketercapaian KKM
1	2021	64	45 %
2	2020	65	40 %
3	2019	68	40 %

*Sumber: data SD Muhammadiyah Karangkajen iV*

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwasanya hasil belajar siswa pada materi akidah akhlak dari tahun ke tahun belum mengalami kenaikan secara signifikan. Hal ini dapat dilihat bahwasanya ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal hasil belajar siswa pada materi akidah akhlak masih berada dibawah 50 %.

Pada tahapan selanjutnya peneliti melakukan observasi lebih lanjut pada tanggal 03 Desember 2021 terkait aktivitas kegiatan pembelajaran akidah akhlak pada kelas V di SD Muhammadiyah Karangkajen IV. Beberapa permasalahan ditemukan yang diantaranya ialah siswa kurang

antusias dalam bertanya dan menjawab, siswa cenderung lambat dalam mengumpulkan tugas serta hasil belajar yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari beberapa permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya daya belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak masih rendah. Guru Al-Islam Pak A mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang digunakan selama ini lebih banyak menggunakan buku paket dan masih jarang menggunakan media elektronik. Beliau juga menyadari bahwasanya peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi Akidah yang bertema qadha dan qadar.

Berdasar pada hasil wawancara dan observasi diatas, Peneliti mencoba membuat media belajar yaitu E-Modul yang menarik antusias siswa sesuai dengan kompetensinya, kontennya disesuaikan dengan fenomena *ter up date*, dan isinya komunikatif, mudah dipelajari dan mampu menciptakan daya kritis siswa, yaitu dengan cara merancang desain/layout untuk tampilan materi sesuai perkembangan dan karakter siswa di sekolah dasar/madrasah ibtdaiyah (SD/MI), kemudian menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan E-modul yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik dimana setiap pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*), dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Penulisan E-modul dilakukan sesuai RPP kurikulum 2013 berdasar Standar Proses No 65 Th 2013 dengan langkah-langkah sebagai berikut : a) kompetensi inti (KI); b) Kompetensi Dasar (KD) ; c) Indikator dan tujuan pembelajaran ; d) metode dan model pembelajaran ; e) materi ajar

; f) rangkuman ; g) langkah-langkah kegiatan pembelajaran ; h) contoh soal dan uji kompetensi ; dan penilaian.

Penelitian ini mencoba mengaplikasikan E-modul ke dalam sebuah aplikasi *flipbook maker* adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Software maker dapat membuat dan mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya. Hasil akhir dapat disimpan dalam format .swf,.exe, .html. siswa akan lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan *software flipbookmaker*, karena di dalamnya memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik dan motivasi belajar siswa lebih meningkat[9].

Peneliti memilih SD Muhammadiyah Karangajen IV sebagai tempat penelitian berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap masalah-masalah dalam proses pembelajaran yang dipaparkan di atas. Selain itu, faktor kreatifitas guru dalam pemanfaatan media, teknologi dan pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran dirasa masih kurang, meskipun sekolah tersebut tergolong mempunyai sarana dan prasarana yang tergolong lengkap, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik berkeinginan adanya bahan ajar yang bervariasi dalam pembelajaran Al-Islam khususnya pada materi Akidah Akhlak sehingga memudahkannya untuk memahami pelajaran. Hal tersebut juga dikarenakan terkendalanya akses serta fleksibilitas siswa dalam belajar. Sehingga dengan adanya inovasi baru dalam

pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran ISMUBA di SD Muhammadiyah Karangjajen IV.

Pembelajaran E-Modul berbasis *flipbook* memiliki beberapa manfaat, yang diantaranya ; 1) Penyampaian pembelajaran secara ringkas dan praktis, 2) Dapat digunakan didalam dan diluar ruangan 3) Mudah dibawa kemana-mana (moveable); dan 4) Meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa sehingga berpengaruh dengan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung dengan penelitian Tutik Khoirunisa tentang pengembangan modul pembelajaran pendidikan agama islam berbasis media flipbook di SMAN 112 jakarta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik[10]. Berdasar hasil penelitiannya penulis berharap pembuatan E-Modul berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi peserta didik dengan mengikuti peraturan-peraturan pengembangan bahan ajar yang inovatif dan kontekstual.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka pokok permasalahan pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut

1. Guru hanya menggunakan buku paket Al-Islam sebagai bahan pembelajaran satu- satunya
2. Belum dibuatnya buku pendukung cetak maupun elektronik yang digunakan untuk mendampingi buku paket yang dipakai oleh guru
3. Pembelajaran masih bersifat monoton sehingga siswa masih kurang aktif dalam kegiatan belajar dikelas

4. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran
5. Hasil belajar siswa tahun ajaran 2021/2022 pada mata pelajaran Al-Islam khususnya pada materi Akidah Akhlak yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dibatasi oleh :

1. Bahan ajar mata pelajaran Al-Islam khususnya pada materi Akidah akhlak kelas V di SD Muhammadiyah Karangkajen IV belum bervariasi karena masih didominasi oleh pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa.
2. Hasil belajar mata pelajaran khususnya materi Akidah akhlak kelas V di SD Muhammadiyah Karangkajen IV sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM.

### **D. Rumusan Masalah**

Perlu dibatasi pertanyaan penelitian berdasarkan identifikasi masalah. dengan kata lain:

1. Bagaimana pengembangan E-modul Al-Islam berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah Karangkajen IV?



2. Bagaimana efektivitas E-modul Al-Islam berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah Karangkajen IV?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan E-modul Al-Islam berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah Karangkajen IV
2. Menguji efektivitas E-modul berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah Karangkajen IV

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis :

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi realisasi teoritis pengembangan bahan ajar dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran Al-Islam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru

Manfaat bagi guru Al-Islam tidak hanya mengembangkan mata pelajaran Al-Islam saja, tetapi juga menjadi acuan atau

pedoman untuk mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif pada materi lainnya.

b. Untuk siswa

Manfaat praktis bagi siswa adalah menjadi media untuk berbagi kompetensi pembelajaran Al-Islam secara berkesinambungan dalam taraf yang sinkron menggunakan kemampuan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* ini, siswa dapat belajar dengan suasana yang tidak sama yang tentunya lebih menarik dan lebih menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang juga berpengaruh pada hasil belajarnya.

c. Untuk sekolah

Manfaat praktis bagi sekolah adalah dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengadaan dan pengelolaan sumber belajar.

### **G. Spesifikasi produk yang dikembangkan**

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan bahan ajar E-modul berupa:

1. Bahan ajar buku dalam bentuk virtual yang dapat terbuka per lembar bagian halamannya seperti kita membaca buku cetak.
2. Dokumen yang berisi materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk pdf diubah menjadi digital dan visual yang pengirimannya melalui link dan QR code.
3. Memuat informasi gambar dan teks, pada halaman juga dapat ditambahkan link, movie, suara, dan youtube yang tersimpan dalam

bentuk file yang tersedia dalam bentuk *online*.

4. Memuat konten mata pelajaran Al-Islam tentang materi Akidah akhlak pada semester genap.
5. E-modul dibuat menggunakan aplikasi fliphtml sehingga dapat dibalik seperti layaknya buku digital.
6. Dapat digunakan melalui media HP/Komputer ataupun laptop