

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan dari tahun ke tahun di Indonesia sangatlah penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas dan berkualitas. Oleh karena itu, harus ditunjang dengan adanya inovasi pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa, terutama Indonesia. Dengan seiringnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat saat ini, berbagai upaya ditempuh dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Dalam pendidikan nasional, siswanya adalah semua warga negara, artinya setiap satuan pendidikan yang ada harus memberikan kesempatan memberi kesempatan menjadi siswanya kepada semua warga negara yang memenuhi persyaratan tertentu sesuai dengan kekhususannya, tanpa

---

<sup>1</sup> Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

membedakan status sosial, ekonomi, agama, suku bangsa dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 Ayat (1) dan (2) yang berbunyi “ Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran”, dan “bahwa setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”. Dari amandemen keempat UUD 1945, pasal tersebut mengarahkan fungsi konstitusional dari diselenggarakannya satu sistem pendidikan nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>2</sup>

Dalam pendidikan nasional juga menyebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Adapun jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus.

Selain jalur pendidikan, dalam pendidikan nasional juga terdapat cara-cara mengembangkan pendidikan nasional di Indonesia. Adapun cara pengembangan pendidikan nasional di Indonesia yakni dilakukannya pembaruan- pembaruan yang meliputi landasan yuridis, perangkat penunjangnya, struktur pendidikan, tenaga kependidikan, dan pembaharuan kurikulum. Akan tetapi yang paling sering dilakukan adalah adanya pembaharuan kurikulum atau inovasi kurikulum.

Pembaharuan kurikulum adalah satu hal yang tidak dapat dihindarkan. Masyarakat harus memahami mengapa kurikulum pendidikan sangat dinamis

---

<sup>2</sup> Ali, Muhammad. *Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru. 1989, Hal. 34

dan kerap berubah. Dalam dunia pendidikan adanya kurikulum sangatlah penting. Arah dan tujuan pendidikan diatur di dalam kurikulum sehingga dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran pendidik akan berpatokan pada kurikulum yang dipakai di satuan pendidikannya. Untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Kurikulum yang baik adalah Kurikulum yang sesuai dengan zamannya, dan terus dikembangkan atau diadaptasi sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa demi membangun kompetensi sesuai dengan kebutuhan mereka kini dan masa depan.

Kurikulum merupakan seperangkat atau suatu sistem rencana dan pengaturan mengenai bahan pembelajaran yang dapat dipedomani dalam aktivitas belajar mengajar.<sup>3</sup> Intinya kurikulum adalah rencana pembelajaran. Dengan demikian, bahwasanya kurikulum adalah untuk mencapai tujuan pendidikan yang pada dasarnya kurikulum memiliki komponen pokok dan komponen penunjang yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan tersebut. Komponen merupakan satu sistem dari berbagai komponen yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya, sebab kalau satu komponen saja tidak ada atau tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Adapun komponen dalam kurikulum yaitu, tujuan, materi, strategi, proses belajar mengajar, dan media pembelajaran.<sup>4</sup> Media pembelajaran menurut Latuheru menyatakan bahwa media pembelajaran berguna menarik

---

<sup>3</sup> Ibrahim, Fuad. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Depdikbud. 1989, Hal.65

<sup>4</sup> *Ibid*, Hal. 67

minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Hal ini juga berguna untuk meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan.<sup>5</sup> Dengan begitu, pemanfaatan media pembelajaran penting diterapkan pada saat belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar para siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang sudah tidak dapat dipisahkan dan merupakan suatu integrasi terhadap metode dan strategi yang dipakai. Adapun media pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis, diantaranya media pembelajaran serbaneka, media pembelajaran fotografi, media pembelajaran audio, media pembelajaran visual, dan media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar, video, maupun suara. Salah satu contoh dalam media pembelajaran audio visual adalah *Kvisoft Flipbook Maker*.

Kedudukan media pembelajaran *flipbook* maker ini mempunyai peranan yang penting karena dapat mempermudah proses pembelajaran seperti membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Media belajar mandiri dan kemajuan era teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mengikuti perubahan dan dapat belajar dengan menggunakan teknologi dengan baik.<sup>6</sup>

Hal yang menarik dalam penelitian saya dari penelitian terdahulu adalah *Kvisoft Flipbook Maker* adalah salah satu jenis animasi yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi.<sup>7</sup> Dalam setiap

---

<sup>5</sup> Hujair AH. Sanaki. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press. 2009, Hal. 12

<sup>6</sup> <https://lp2m.radenintan.ac.id> Tanggal 23 September 2017. Pukul 21:45 WIB

<sup>7</sup> Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

halamannya juga dapat dimasukkan gambar, musik, maupun video. Dengan demikian pembaca akan lebih senang dan pembaca akan mendapatkan pengalaman audio visual yang lebih baik.

Namun, mirisnya saat ini pendidik jarang menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *Flipbook maker*, padahal sarana dan prasarana di lembaga pendidikan telah terpenuhi. Hal ini telah ditemukan berbagai dilembaga pendidikan di Indonesia, salah satunya pada lembaga pendidikan Madrasah Tsanawiyah Baitul Muttaqin Tumbrasanom. Lembaga pendidikan, dari segi sarana dan prasarana dalam pembelajaran telah memadai yang mana setiap kelasnya sudah terdapat layar proyektor akan tetapi, pendidik jarang menggunakannya. Hal tersebut juga disampaikan oleh pendidik kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro, Ibu Siti Erni mengungkapkan bahwasanya pembuatan media pembelajaran fikih itu dianggap sulit dan memakan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya, belum lagi jika media pembelajaran berupa audiovisual.<sup>8</sup>

Dengan demikiaan, melihat keluhan kesah dari pendidik yang sangat jarang menggunakan media pembelajaran di kelas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berjenis audio visual yakni *Kvisoft Flipbook Maker* yang akan melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Materi Shalat Jum’at MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom”**.

---

2012, Hal. 43

<sup>8</sup> Erni, Siti. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual di Mts Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro. Senin, 23 Januari 2023.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Fiqih materi Shalat Jum'at?
2. Bagaimana Validitas dan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Fiqih materi Shalat Jum'at?

## C. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian yang dilakukan maka diharapkan dapat memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Fiqih kelas VII materi Shalat Jum'at.
2. Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui Validitas dan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Fiqih kelas VII materi Shalat Jum'at.

## D. Manfaat Pengembangan

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Fiqih materi Shalat Jum'at.

## 2. Praktis

### a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung bagi peneliti akan pengembangan media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Marker* pada materi shalat Jum'at.

### b. Bagi Siswa

Dapat mempermudah proses pembelajaran serta memenuhi syarat dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran bagi siswa.

### c. Bagi Pendidik

Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan media *Kvisoft Flipbook Maker* pada proses pembelajaran serta dapat memberikan ketertarikan pada siswa dalam belajar mandiri.

## E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini, adalah berupa bahan ajar modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implimentation, and Evaluation*). Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang di dalamnya lebih menekankan pada media audio visual yang nantinya saling berkesinambungan sehingga mampu mempraktekkan pada materi shalat. Selain itu, diharapkan mampu menarik minat peserta didik dalam belajar untuk mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom. Media pembelajaran yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang menggunakan program *software* aplikasi *Flipbook Maker*, yang dapat digunakan dengan bantuan komputer atau laptop.
2. Media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* mata pelajaran Fiqih kelas VII MTs. Materi yang akan dipaparkan dalam media pembelajaran mata pelajaran Fiqih kelas VII MTs pada sub pokok bahasan “pengertian shalat Jum’at dan dalilnya, ketentuan dalam pelaksanaan shalat jum’at, ketentuan dan pelaksanaan khutbah jum’at”. Materi di dalamnya mengadopsi dari berbagai buku sumber dan observasi lapangan yang ditampilkan secara sistematis dan menggunakan bahasa yang komunikatif, sehingga mempermudah peserta didik untuk mencari jawaban dari suatu permasalahan.
3. Media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* mata pelajaran Fiqih mengkombinasikan teks, gambar bergerak, audio dan video. Teks mengacu pada kata, kalimat, atau alinea yang disampaikan sebagai isi materi Shalat. Gambar bergerak ditayangkan untuk memproyeksikan gambaran utuh yang tergantung dalam isi tayang dimaksud dalam teks. Sedangkan audio sebagai sarana pemberian informasi melalui suara dan video. Audio dan video dapat digunakan untuk: (a) menarik perhatian siswa; (b) bahan pelengkap tampilan dalam *screen*; (c) meminimalkan pesan yang disampaikan dalam *screen*; (d) mengumumkan beberapa peristiwa; dan (e) menarik perhatian siswa. Selain itu juga, diharapkan mampu menarik peserta didik dalam pembelajaran Fiqih, terutama dalam sub bab Shalat

Jum'at.

## **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Ruang Lingkup**

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* ini berfokus pada ruang lingkup mata pelajaran Fiqih semester II kelas VII, khususnya pada materi shalat Jum'at. Sementara itu, penerapan media pembelajaran tersebut terbatas pada siswa kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu media pembelajaran dengan *flipbook* pada materi shalat Jum'at di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom memiliki beberapa keterbatasan diantaranya:

- a. Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada pembelajaran pelajaran Fiqih dengan satu materi saja, yakni shalat Jum'at
- b. Uji coba pemakaian media *flipbook* tersebut dilakukan secara terbatas pada kelas VII saja yang terdiri atas dua ruang dengan total 44 siswa.

## **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Peneliti menggunakan definisi operasional variabel agar menjadi petunjuk dalam penelitian ini. Definisi operasional variabel tersebut adalah sebagai berikut:

## 1. Media pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

## 2. *Flipbook*

*Flipbook* merupakan salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi sehingga pembelajaran yang awalnya tidak menarik menjadi menarik.

## 3. Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*

*Kvisoft Flipbook Maker* merupakan perangkat lunak yang didalamnya memiliki fungsi editing dan berbagai fitur menarik serta dapat membuat halaman buku yang dapat dibolak-balikkan. Melalui *Kvisoft Flipbook Maker* dapat tercipta buku yang lebih menarik karena dalam perangkat lunak ini dilengkapi berbagai fitur seperti hyperlink, gambar, video, youtube, serta memiliki berbagai desain template, background, tombol kontrol, dan navigasi bar. Perangkat lunak *Kvisoft Flipbook Maker* adalah perangkat lunak yang dapat dipergunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dikarenakan dalam perangkat lunak ini dapat ditambahkan video, gambar, animasi bergerak, dan audio yang bisa menjadi media interaktif yang mampu menarik minat peserta didik sehingga dapat membuat proses belajar mengajar menjadi tidak monoton.

#### 4. Shalat Jum'at

Shalat Jum'at merupakan shalat dua rakaat yang dilaksanakan dengan dua rakaat yang dilakukan setelah tergelincirnya matahari atau waktu shalat Dhuhur dengan ketentuan-ketentuan yang telah diatur secara terperinci yang di dahului dua khutbah. Hukum melaksanakannya adalah fardhu ain bagi setiap laki-laki yang sudah baligh. Bagi orang yang telah melaksanakan shalat Jum'at maka tidak diwajibkan untuk melaksanakan shalat Dzuhur.

#### H. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang diambil peneliti terhadap beberapa penelitian sebelumnya, serta persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang digunakan antara lain:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
Pengembangan media Pembelajaran Autoplay pada materi shalat fardu untuk peningkatan efektifitas belajar siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Fattah di Ujung pangkah Gresik. <sup>9</sup>	Ervan Makruf	1. Pengembangan media Pembelajaran. 2. Menggunakan model penelitian yang sama, yaitu R&D.	1. Menggunakan materi yang berbeda. 2. Menggunakan objek penelitian yang berbeda.

<sup>9</sup> Makruf, Ervan. *Pengembangan media pembelajaran Autoplay pada materi shalat fardu untuk peningkatan efektifitas belajar siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Fattah di Ujungpangkah Gresik*. 2014, Skripsi, Universitas Maulana Malik Ibrahim.

		1.	1.
Pengembangan modul pembelajaran PAI dan budi pekerti menggunakan media <i>flipbook</i> aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas VII SMPN 1 Tumpang. <sup>10</sup>	Mochammad Revandi Nordiansyah	2. Pengembangan media pembelajaran 3. Menggunakan metode pengembangan yang sama yaitu R&D.	2. Desain produk berbeda. 3. Materi yang di bahas berbeda
Pengembangan Media Pembelajaran Web Based Learning Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nabaul Ilmi Desa Banjarsari Kecamatan Trucuk. <sup>11</sup>	Alvian Chairil Bachtiyar	1. Pengembangan media pembelajaran online. 2. Menggunakan model penelitian yang sama, yaitu R&D.	1. Desain produk berbeda. 2. Materi yang di bahas berbeda.

<sup>10</sup> Revandi, Muhammad Nordiansyah. *Pengembangan modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan media flipbook aplikasi Kvisoft Flipbook Maker* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas VII SMPN 1 Tumpang". 2021, Skripsi, Universitas Maulana Malik Ibrahim.

<sup>11</sup> Bachtiyar, Alvian Chairil. *Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Web Based Learning Kelas V DI Madrasah Ibtidaiyah Nabaul Ilmi Desa Banjarsari Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro*. 2020, Skripsi. Fakultas Tarbiyah Unugiri Bojonegoro.