

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan bisa dimaknai sebagai cara dari setiap manusia untuk dapat menciptakan pendidikan yang aktif. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai cara manusia untuk dapat memupuk dan membangun kemampuan pada manusia yang meliputi hal keduniaan dan hal kerohanian dengan aspek yang ada pada kelompok manusia maupun kebudayaan. Dengan itu manusia dapat mempunyai kekuatan spiritual, baik pada keagamaan maupun pengendalian diri.¹ Hal ini diperkuat atas Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003.

Pendidikan yakni suatu perkara hakiki untuk setiap orang. Seperti yang sudah dijelaskan dalam QS. At-Taubah ayat 122

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا

قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya : Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mukmin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepada-nya, supaya mereka itu dapat menjaga

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/download/7757/4690>

dirinya.²

Maka dari itu setiap orang berhak untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan sendiri dibagi menjadi dua diantaranya adalah pendidikan informal dan pendidikan nonformal, pendidikan informal diperoleh dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah sedangkan pendidikan nonformal diperoleh dari lingkungan masyarakat. Peran pendidikan adalah hal yang paling berpengaruh dalam hal mengembangkan sumber daya manusia (SDM).³

Kemajuan zaman di masa ini begitu cepat, begitu juga dengan perkembangan pada teknologi. Pada zaman ini perkembangan teknologi banyak diciptakan agar dapat membantu aktivitas manusia pada kehidupan. Pada hal ini pengembangan diartikan sebagai usaha manusia untuk dapat meningkatkan kemampuan diri melewati pendidikan. Selanjutnya pengembangan dapat pula dimaknai sebagai cara desain dalam suatu pembelajaran dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁴ Dari penjelasan yang sudah diuraikan dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu cara di mana dapat membentuk potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih menarik.

²Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, *Al-Qu'an Dan Terjemahnya*, J-ART, Jakarta, 2005, hal. 207.

³ Sri Wulan Anggraeni Yayan Alpian, "View Metadata, Citation and Similar Papers at Core.Ac.Uk," *Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 67–69. <https://core.ac.uk/download/pdf/322468617.pdf>

⁴ Adelia Priscila Ritonga et al., "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 343–348. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/mude/article/download/2612/2125/>

Media pembelajaran adalah sebuah bahan yang dimanfaatkan oleh pendidik sebagai perantara dalam penyampaian suatu materi. Adapun konsep dalam media pembelajaran ini harus memuat 2 unsur yang meliputi perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak adalah sebuah petunjuk atau amanat yang tersimpan pada media pembelajaran tersebut, sedangkan perangkat keras adalah alat yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi. Berdasarkan pada perkembangannya media pembelajaran bukan cuma digunakan sebagai alat yang dapat membantu namun selain itu juga dapat menjadi sebuah sumber.⁵

Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran oleh karena itu pesan yang disampaikan dapat mudah untuk dipahami untuk tercapai pada suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam pembuatannya media interaktif didesain dengan beberapa teknologi dan beberapa ahli menyatakan adanya ketidaksamaan yang signifikan antara belajar dengan pengamatan dan pendengaran. Media interaktif yang digunakan pada penelitian ini *book creator* dapat diakses secara online melalui *website* <https://app.bookcreator.com> yang bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu bagi para pembaca untuk dapat mengerti objek yang disampaikan pada media interaktif tersebut.⁶

⁵ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, Gunungsari 2022, hal 5-7. <http://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>

⁶ Eddy Noviana Nur Afifah, Otang Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Development Of Interactive Learning Media In.," *Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42, <https://kpd.ejournal.unri.ac.id/index.php/kpd/article/download/24/15>. <https://kpd.ejournal.unri.ac.id>

Book creator merupakan *website* sederhana untuk menciptakan sebuah media sebagai bahan pembelajaran yang menarik. Pada aplikasi *book creator* ini membuktikan bahwa media *book creator* ini sangat efektif untuk dapat melibatkan siswa serta juga minat siswa pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dalam hal ini Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai suatu bimbingan dari guru kepada siswa atau manusia agar mereka dapat mengerti dan menerapkan keyakinan yang sesuai dengan hadist dan Al-Qur'an.⁷ Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam ialah upaya guru untuk membuat siswa dapat lebih menyakini, mengetahui, serta menerapkan keyakinan Islam dengan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan agar dapat menggapai tujuan yang ditetapkan.

Dalam hal ini terdapat permasalahan pada proses pembelajaran yang sedang terjadi atas mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam materi meneladani nama dan sifat Allah Swt dalam kebaikan hidup yang terjadi di Kelas VII SMP Negeri 1 Kedungadem. Untuk menangani hal tersebut maka peneliti akan melakukan wawancara dan penyebaran angket baik kepada guru dan siswa. Terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran yakni siswa, pendidik, bahan ajar dan

[/index.php/kpd/article/view/24](https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/kpd/article/view/24)

⁷ Ayatullah Stit, Palapa Nusantara, and Lombok Ntb, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 2 (2020): 206–29, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/899/617/%0A%0A>.

media. Dalam menggapai maksud Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti seorang guru harus melakukan pelajaran melalui modifikasi terhadap cara dan gaya pembelajaran serta materi yang akan digunakan supaya dapat bertambah menarik bagi siswa. Bersumber dari hasil observasi di SMP Negeri 1 Kedungadem ditemukan ketika proses kegiatan pelajaran berlangsung terlihat masih kurang dalam hal memikat minat pada siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi media yang dimanfaatkan ketika pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang kerap dimanfaatkan adalah buku paket, LKS, dan papan tulis, dan inilah yang menyebabkan para peserta didik merasa kurang mengerti terhadap materi yang telah disampaikan sehingga berdampak pada kejenuhan dan malas pada proses pembelajaran. Oleh karenanya perlu penambahan variasi media yang lebih menarik berupa gambar, video atau pun audio pada proses kegiatan pembelajaran dengan manfaat agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.⁸ Dari masalah tersebut peneliti di SMPN 1 Kedungadem berusaha agar dapat menyempurnakan kegiatan pembelajaran dengan cara mengadakan pengembangan terhadap media pembelajaran demi membangkitkan antusiasme belajar siswa.⁹ Sebab media pembelajaran wajib dapat memikat serta membahagiakan perasaan siswa agar mereka

⁸ Rusiadi, "Variasi Metode Dan Media Pembelajaran," *Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 6, no. 2 (2020): 14–16, <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/ALWATZIKHOEBILLAH/article/download/226/227/>.

⁹ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302, <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/viewFile/1076/773>.

dapat lebih antusias serta semangat dalam belajar. Alasan peneliti memilih mengembangkan aplikasi *book creator* ini karena, aplikasi *book creator* ini merupakan sebuah “*tool*” di mana dapat berfungsi sebagai alat pembuat atau pendesain buku digital yang tidak hanya menampilkan tulisan namun juga dapat menampilkan gambar, *link* video dan audio.¹⁰ *Book creator* ini juga mempunyai kelebihan diantaranya adalah sederhana namun bisa diaplikasikan pada waktu apapun dan di manapun. Sebab *book creator* ini bersifat *online*. Sedangkan kekurangan pada *book creator* ini adalah membutuhkan wifi ataupun paket data ketika ingin mengakses *E-book* tersebut. Pemilihan aplikasi ini disesuaikan dengan permasalahan yang ada di SMP Negeri 1 Kedungadem serta juga disesuaikan pada tingkat kebutuhan siswa yakni untuk dapat menunjang rasa bosan dan malas ketika kegiatan pembelajaran.

Bersumber atas penelitian Novita Wulandari dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Pada Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV. Penelitian ini di lakukan di tingkat MI melalui metode penelitian *Research and Development (R&D)* dan diharapkan dapat mewujudkan produk media pembelajaran *Flibbok maker*.¹¹ Hasil penilaian dari para ahli materi yaitu menilai media pembelajaran 3.60, dari ahli media pembelajaran menilai media

¹⁰ Sakinah Zubair Munawwaroh, Suriati Eka Putri, Nita Magfiroh Ilyas, Sumiati Side, “Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif Bagi Calon Guru Profesional,” *Hasil Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 8–12, <https://ojs.unm.ac.id/inovasi/article/view/46427>. <https://ojs.unm.ac.id/inovasi/article/view/46427>

¹¹ Novita Wulandari, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2021), 5-8, <http://repository.radenintan.ac.id/14304/1/SKRIPSI%201-2.pdf>

pembelajaran 3.81, penilaian pendidik menilai media pembelajaran 3.9¹², dan respon peserta didik menilai media pembelajaran 3.85, yang kemudian media *Flipbook* di kategorikan “Sangat Baik” dan “Sangat Layak” untuk dijadikan media pembelajaran untuk SD/MI. Sedangkan pada penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan *book creator*, karena *book creator* ini selain mudah diterapkan kepada guru juga mudah diterapkan kepada peserta didik. Di dalam *book creator* ini juga terdapat beberapa fitur luar biasa serta gampang selama digunakan untuk pembelajaran daring ataupun tatap muka.

Pada penelitian ini sekolah sudah menggunakan media namun hanya pada media papan tulis, LKS, dan buku paket, sedangkan untuk fasilitas sekolah sudah dinyatakan memadai karena sudah terdapat fasilitas seperti komputer dan LCD proyektor, dan *smart TV*, pada hal ini pihak sekolah hanya memakai media dalam kegiatan proses pembelajaran setiap 1 bulan sekali. Penelitian ini dijalankan dengan maksud untuk dapat mengetahui terkait bagaimana proses pada pengembangan Media pembelajaran dengan *book creator* selain itu juga bermaksud untuk menciptakan Produk media pembelajaran dengan *book creator*.¹³

Setelah diuraikannya masalah diatas kemudian peneliti berniat untuk bisa menelaah topik : **“Pengembangan Media Interaktif *Book***

¹² Rusiadi, “Variasi Metode Dan Media Pembelajaran.”

¹³ Munawwaroh, dkk “Book Creator Sebagai Aplikasi Dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif Bagi Calon Guru Profesional.” *Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3, No. 1 (2023): 8-12. <https://ojs.unm.ac.id/inovasi/article/view/46427>

***Creator* Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Meneladani Nama dan Sifat Allah SWT dalam Keباikan Hidup Kelas VII DI SMPN 1 Kedungadem”.**

B. RUMUSAN MASALAH

Bersumber pada permasalahan yang sudah diuraikan di atas, kemudian pada rumusan masalah ini peneliti akan membahas:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif *book creator* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup Kelas VII di SMPN 1 Kedungadem?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif *book creator* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup kelas VII di SMPN 1 Kedungadem?¹⁴

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

Bersumber terhadap pembahasan yang ada, kemudian peneliti berhasil menarik tujuan pada pengembangan antara lain:

1. Untuk dapat memahami prosedur pengembangan media interaktif *book creator* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup kelas VII di SMPN 1 Kedungadem.

¹⁴ Alina Destiana, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator Terhadap Kemampuan Penalaran dan Analisis Matematis*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2023), 16, <http://repository.radenintan.ac.id/28904/1/cover%20bab%201%262%20%2B%20DAPUS.pdf>

2. Untuk dapat mengetahui tingkat pada kelayakan media interaktif dengan dengan *book creator* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup Kelas VII di SMPN 1 Kedungadem.

D. MANFAAT PENGEMBANGAN

Bersumber dari tujuan pada pengembangan penelitian, maka dapat disimpulkan manfaat terkait pengembangan penelitian yakni:

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini peneliti sangat menginginkan agar penelitian yang sudah dilaksanakan berhasil menambah juga memperluas pemahaman mengenai penerapan media pembelajaran agar bisa berguna pada proses pembelajaran di SMPN 1 Kedungadem.¹⁵

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Siswa

Media pembelajaran interaktif dengan *book creator* ini diperlukan demi bisa membantu proses pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada materi meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup.

- b. Bagi Pendidik

Media pembelajaran interaktif dengan *book creator* ini diperlukan dengan tujuan agar bisa menjadi variasi baru terhadap

¹⁵Diyah Ayu Setia Ningsih, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor Tingkat SMP/MTS*, (Lampung: UIN Raden Intan 2017), 9, http://repository.radenintan.ac.id/2907/1/SKRIPSI_DIYAH_AYU.pdf

aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan bisa dijadikan sebagai pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan *book creator* bagi siswa kelas VII di SMPN 1 Kedungadem.

E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK

Diharapkan hasil pada penelitian pengembangan ini yakni sebuah media pembelajaran interaktif dengan *book creator* yang bisa dimanfaatkan menjadi alat yang bisa membantu aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup. Media pembelajaran interaktif dengan *book creator* mempunyai tujuan bahwa siswa tidak hanya akan dapat memahami materi dari buku paket dan LKS saja namun juga dapat membuat hati mereka merasa lebih senang dan terlihat menarik dalam kegiatan pembelajaran. Di bawah ini merupakan produk yang diharapkan pada penelitian yakni :

1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini disajikan melalui media interaktif berbasis *book creator* dengan materi meneladani nama dan sifat Allah Swt dalam kebaikan hidup Kelas VII.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *book creator* ini didesain

melalui situs web <https://app.bookcreator.com> yang dapat diakses melalui handphone atau laptop.

3. Media Pembelajaran ini berisi materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup Kelas VII yang telah dipadukan dengan Capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).
4. Media pembelajaran interaktif ini dirancang sesuai kurikulum merdeka yang sudah diterapkan pada siswa di SMPN 1 Kedungadem khususnya kelas VII (Fase D) sesuai dengan Capaian pembelajaran (CP).
5. Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dengan *book creator* pada materi meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup Kelas VII (Fase D) di SMPN 1 Kedungadem sangat diperlukan agar bisa menghasilkan siswa yang cakap dalam proses pembelajaran.
6. Hasil dari media interaktif berbasis *book creator* media berbentuk *soft file* dengan tampilan yang telah didesain dengan menarik dan dapat diakses secara online melalui handphone dan laptop.

F. RUANG LINGKUP DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII SMPN 1 Kedungadem. Adapun penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terkait terdapatnya inovasi media pembelajaran interaktif dengan *book creator*.

Penelitian ini juga dilakukan untuk dapat mencegah permasalahan yang sama agar tidak terjadi kembali. Adapun batasan batasan dalam pengembangan ini adalah:

1. Media Pengembangan pada penelitian ini berupa *book creator* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup fase D Kelas VII di SMPN 1 Kedungadem.
2. Media pembelajaran ini berfokus pada materi meneladani nama dan sifat Allah SWT yang ada pada bab II.
3. Lokasi penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Kedungadem pada kelas VII.
4. Media pembelajaran dengan *book creator* ini juga dirancang untuk dapat menyisipkan beberapa video, audio pada materi meneladani nama dan sifat Allah SWT dalam kebaikan hidup sehingga nantinya dapat membantu siswa untuk dapat menghilangkan rasa bosan pada kegiatan pembelajaran.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional yakni diberikan penjelasan untuk suatu variabel melalui pemberian makna dengan menyebutkan pada proses kegiatan, yang mana digunakan sebagai pengukur suatu variabel. Untuk menghindari pada terjadinya kesalahpahaman maupun kesalahan pada penggunaan istilah. Di bawah ini merupakan penjelasan terkait definisi operasional antara lain:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pada era digital yang modern saat ini kolaborasi teknologi pada kegiatan pembelajaran pada suatu lembaga pendidikan sangatlah penting. Media pembelajaran ini dimanfaatkan sebagai bahan penunjang dalam penyajian materi yang digunakan pada proses pembelajaran agar menjadi lebih jelas.¹⁶ Media pembelajaran interaktif ini sangat diharapkan agar mampu membantu siswa pada kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat berpengaruh dan tepat, melalui tersedianya media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tentu bisa semakin terlihat menarik dan menyenangkan.

2. *Book Creator*

Book creator adalah *website* sederhana yang menarik serta dapat menimbulkan rasa keingintahuan dan keaktifan pada peserta didik. Pada aplikasi *book creator* ini nantinya pendidik dapat membuat buku pembelajaran yang dapat menarik pada minat, motivasi serta keaktifan pada peserta didik, karena di dalam aplikasi ini bukan hanya terdapat tulisan saja namun juga terdapat audio, video, dan gambar yang dapat dikreasikan.¹⁷

3. Materi Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt dalam Kebaikan Hidup

¹⁶ Putu Dewi Agustini et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di Smp Negeri 4 Singaraja," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 12, no. 1 (2023): 95–96, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/57728/25311>.

¹⁷ Nuraeni et al., "Pelatihan Aplikasi Book Creator Sebagai Wadah Membuat Materi," *Pangulu Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 1–4, <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/panguluabdi/article/download/34819/17213/>.

Fase D atau Kelas VII

Materi ini terdapat pada bab II kelas VII yang di dalamnya terdapat sub bab materi nama-nama indah bagi Allah SWT, mengenal Allah SWT melalui beberapa lafal, mewujudkan kebaikan hidup Sesuai dengan nama dan sifat Allah SWT, perilaku yang mencerminkan *al-Asma' al-Husna*, *al-'Alim*, *al-Khabir*, *al-Sami'* dan *al-Basir*.¹⁸

H. ORISINALITAS PENELITIAN

Berikut merupakan orisinalitas penelitian yang relevan, meliputi pada hasil penelitian terdahulu yang disertakan dengan persamaan dan perbedaan.

1. Hasil Penelitian Terdahulu

Dibawah ini ialah rujukan penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

- a. Skripsi oleh Alina Desiani, (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book dengan *Book Creator* Terhadap Kemampuan Penalaran dan Analisis Matematika”.¹⁹ Penelitian ini di lakukan di SMP Negeri 1 Katibung dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Dan diharapkan dapat menghasilkan produk

¹⁸ Rudi Ahmad Suryadi dan Sumiyati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Jakarta Pusat, 2021, hal. 33-40

¹⁹ Alina Destiana, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator Terhadap Kemampuan Penalaran dan Analisis Matematis*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2023), 16, <http://repository.radenintan.ac.id/28904/1/cover%20bab%201%262%20%2B%20DAPUS.pdf>

pengembangan Media pembelajaran dengan model penelitian *ADDIE*. Hasil penelitian ini adalah pengembangan produk berupa media pembelajaran. Hasil media digital *Book* materi garis singgung lingkaran. Hasil validasi ahli materi mendapat nilai rata-rata 3.5 dan hasil validasi ahli media mendapat nilai rata-rata 3.6. Penilaian uji coba kelompok kecil rata-rata 3.7 sedangkan penilaian dengan kelompok besar 3.6. Penilaian uji keefektifan menggunakan uji *N-gain* mendapat nilai *N-gain* yaitu 56.94 dengan kriteria “Cukup Efektif”

b. Skripsi Oleh Yuliana Umi Rahayu, (2022) yang berjudul “Penerapan Media *Book Creator* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap”.²⁰ Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan model deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah :

- 1) Media *book creator* ini dapat melancarkan guru ketika menciptakan alat pembelajaran yang memikat dan *modern*.
- 2) Meyatakan hingga media pembelajaran mempunyai tugas hakiki kepada proses pembelajaran agar dapat mendukung siswa makin antusias di ruangan.
- 3) Pada penggunaan media *book creator* pula butuh

²⁰ Yuliana Umi Rahayu, Skripsi: *Penerapan Media Book Creator dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap*, (Purwokerto: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri 2022), 40-41
https://repository.uinsaizu.ac.id/15749/1/SKRIPSI%20SUDAH%20PERBAIKAN%20YULIANA%20OUMI%20RAHAYU_1817402259.pdf

pengembangan juga berbentuk evaluasi pengembangan media *book creator* serta bagaimana pengembangan siswa ketika pembelajaran di kelas melalui terciptanya media *book creator*.

- c. Skripsi Fauziah Gusri, (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Book Creator* Dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Sholat Jamak dan Qasar SMP Kelas VII”²¹ Penelitian ini dilakukan di SMP N 1 Sungayang melalui jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Dan diharapkan dapat menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif dengan model *Define, Design, Develop, Disseminate (4D)*. Hasil pada penelitian ini hasil uji praktikalitas di kelas VII media dengan pembelajaran interaktif memperoleh nilai 84,35 terkategori “Sangat Valid” dan uji praktikalitas memperoleh nilai 93,05 terkategori “Sangat Praktis” dan layak digunakan.
- d. Skripsi Novita Wulandari, (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Makeer* Pada Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV”²² Penelitian ini di lakukan di tingkat SD/MI dengan jenis penelitian *Research and*

²¹ Fauziah Gusri, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Book Creator dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Sholat Jamak dan Qasar SMP Kelas VII*, (Batu Sangkar: UIN Mahmud Yunus, 2022).81-87 https://repo.iainbatu.sangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/26980/1670314978635_SKRIPSI%20CETAK%20FAUZIAH%20GUSRI.pdf?sequence=2&isAllowed=y

²² Novita Wulandari, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2021). 1-30 <http://repository.radenintan.ac.id/14304/1/SKRIPSI%201-2.pdf>

Development (R&D) dan diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran *Flippok maker*. Hasil penilaian dari para ahli materi yaitu menilai media pembelajaran 3.60, dari ahli media pembelajaran menilai media pembelajaran 3.81, penilaian pendidik menilai media pembelajaran 3.93, dan respon peserta didik menilai media pembelajaran 3.85, yang kemudian media *Flipbook* di kategorikan “Sangat Baik” dan “Sangat Layak” untuk dijadikan media pembelajaran untuk SD/MI.

2. Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Berikut merupakan persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan, meliputi pada penelitian terdahulu dan penelitian saat ini.

Tabel 1.1
Orisinalitas penelitian

No	Nama Penulis/Tahun/Judul	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Penulis Alina Destiani. Tahun (2023) Judul Pengembangan Media Pembelajaran Digital menggunakan <i>book Creator</i> terhadap kemampuan penalaran dan analisis matematis ²³	Persamaan pada penelitian karya Alina Destiani dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media <i>Book Creator</i>	Perbedaan penelitian Alina Destiani adalah menggunakan mata pelajaran matematika dengan materi garis singgung lingkaran untuk peserta didik kelas VIII Smp, Sedangkan pada penelitian ini Peneliti menggunakan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi

²³ Alina Destiana, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator Terhadap Kemampuan Penalaran dan Analisis Matematis*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2023), 16, <http://repository.radenintan.ac.id/28904/1/cover%20bab%201%262%20%2B%20DAPUS.pdf>

			Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt dalam Keباikan Hidup Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedungadem.
2	Penulis Yuliana Umi Rahayu. Tahun (2023). Judul Penerapan Media <i>Book Creator</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap ²⁴	Persamaan Penelitian karya Yuliana Umi Rahayu dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Perbedaan penelitian Yuliana Umi Rahayu adalah berfokus pada proses implementasi terhadap media <i>book creator</i> pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan Kualitatif, Sedangkan penelitian ini berfokus pada media pembelajaran interaktif melalui <i>Book Creator</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt dalam Keباikan Hidup Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedungadem. Dengan pendekatan <i>Research and development (R&D)</i> .
3	Penulis Fauziah Gusri. Tahun(2023) Judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan <i>Book Creator</i> dalam Bidang Study PAI dan Budi Pekerti Materi Sholat jamak dan qasar SMP kelas VII ²⁵	Persamaan penelitian karya Fauziah Gusri dengan penelitian yang akan diteliti peneliti saat ini adalah sama-sama menggunakan media <i>Book Creator</i>	Perbedaan penelitian Fauziah Gursi adalah berfokus pada pengembangan media menggunakan <i>Book Creator</i> dan dilengkapi dengan video dan <i>game</i> edukasi, serta menggunakan model pembelajaran 4D namun hanya selesai dengan tahap <i>develop</i> , dan pada penelitian

²⁴ Yuliana Umi Rahayu, Skripsi: *Penerapan Media Book Creator dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap*, (Purwokerto: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri 2022), 40-41
https://repository.uinsaizu.ac.id/15749/1/SKRIPSI%20SUDAH%20PERBAIKAN_YULIANA%20UMI%20RAHAYU_1817402259.pdf

²⁵ Fauziah Gusri, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Book Creator dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Sholat Jamak dan Qasar SMP Kelas VII*, (Batu Sangkar: UIN Mahmud Yunus, 2022). 48-62
https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmloi/bitstream/handle/123456789/26980/1670314978635_SKRIPSI%20CETAK%20FAUZIAH%20GUSRI.pdf?sequence=2&isAllowed=y

			yang diteliti oleh peneliti ini berpusat terhadap proses pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan media <i>Book Creator</i> serta juga ditambahkan dengan bacaan, video dan audio. Pengembangan pada penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian <i>ADDIE</i> .
4	Penulis Novita Wulandari. Tahun (2021). Judul Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>Flipbook Maker</i> pada Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV ²⁶	Persamaan penelitian karya Novita Wulandari dengan penelitian yang akan diteliti ini adalah sama-sama mengembangkan bahan atau alat pembelajaran melalui media agar terdapat kemenarikan dalam pembelajaran	Perbedaan penelitian Novita Wulandari adalah menggunakan media <i>Flipbook</i> dalam bentuk media digital dan dapat disisipkan gambar ataupun video, Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan media <i>Book Creator</i> yang bukan hanya digunakan saat pembelajaran saja akan tetapi juga dapat digunakan sebagai bacaan yang dapat diulas kembali oleh peserta didik secara mandiri.

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Dalam penyusunan ini peneliti membagi beberapa sistematika pembahasan diantaranya:

1. Bagian Awal

Meliputi, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto

²⁶ Novita Wulandari, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2021). 1-30 <http://repository.radenintan.ac.id/14304/1/SKRIPSI%201-2.pdf>

halaman, persembahan abstrak, abstrak, kata pengantar pedoman, transliterasi daftar isi, daftar tabel daftar, gambar daftar, lampiran.

2. Bagian Inti

Bab 1, Berisi mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang diharapkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sitematika pembahasan.

Bab II Berisi mengenai kajian teori yang meliputi Media Pembelajaran, pembelajaran interaktif, *book creator*, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, kajian teori, dan penelitian yang relevan.

Bab III, Berisi tentang Metode penelitian yang meliputi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

Bab IV, Berisi tentang hasil dan pembahasan yang meliputi hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan.

Bab V Berisi Penutup meliputi kesimpulan, Saran pemanfaatan, deseminasi, dan pengembangan produk.

3. Bagian Akhir

Meliputi daftar pustaka dan lampiran