

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi membawa peradaban semakin maju. Teknologi yang berkembang dapat mempengaruhi kehidupan, karena mempermudah dalam melaksanakan pekerjaan. Pesatnya teknologi menghasilkan inovasi baru pada beberapa aspek seperti sosial, ekonomi, budaya dan juga pendidikan.<sup>1</sup> Pendidikan tidak lepas dari berkembangnya aplikasi baru yang memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik.

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.<sup>2</sup> Pendidikan adalah upaya yang dilaksanakan seseorang dengan metode untuk mendewasakan atau membuat perubahan positif pada dirinya.<sup>3</sup> Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan lingkungannya secara sadar dan teratur guna meningkatkan potensi, jasmani atau rohani yang menghasilkan kemajuan kognitif, afektif maupun psikomotorik secara terus menerus untuk mencapai tujuan.<sup>4</sup> Dapat disimpulkan, pendidikan merupakan usaha yang dilakukan

---

<sup>1</sup> Dito Dwi Fernando and Fahrudin, "History Of The Industrial Revolution," *Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora* 7, no. 1 (2023): 94, <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>.

<sup>2</sup> Midya Yuli Amreta et al., "Pengembangan Media Papan Hitung pada Mata Pelajaran Matematika SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 1 (2023): 200, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.990>.

<sup>3</sup> Yunus and Abu Bakar Djafar, *Manajemen Pendidikan Islam* (Indramayu: CV Adanu Abi Mata, 2021), 8.

<sup>4</sup> Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan* (Sleman: Ar-ruzz Media, 2014), 38.

manusia ataupun kelompok melalui upaya-upaya tertentu secara terus menerus guna meningkatkan kualitas manusia.

Guru berperan sebagai aktor utama dalam pendidikan, bertugas mendidik, membimbing, melatih, dan mengembangkan kurikulum.<sup>5</sup> Pendidik dituntut mempunyai pengetahuan dan juga kreativitas dalam mengembangkan metode, bahan ajar, dan media.<sup>6</sup> Selain dituntut pandai dalam menyampaikan materi, guru harus bisa menciptakan suasana belajar menjadi kondusif agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan membuat peserta didik ingin terus mengembangkan potensi diri dalam proses belajar. Memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 pasal 48 dan 59 tentang pengembangan sistem pendidikan berbasis teknologi dan informasi.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut guru berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tentunya akan menciptakan semangat belajar dengan suasana yang tidak membosankan, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan beragam

---

<sup>5</sup> Sutrisno et al., "Mengembangkan Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran di Era Merdeka Belajar," *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal* 3, no. 1 (2022): 53, <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/inde.php/ZAHRA>.

<sup>6</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 19.

serta tidak monoton.<sup>7</sup> Penerapan teknologi sudah mencapai banyak aspek contohnya adalah teknologi digunakan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran.<sup>8</sup>

Media menjadi salah satu hal yang berhubungan dengan perkembangan teknologi serta berperan penting untuk menunjang proses belajar. Dasar penggunaan media pada proses belajar terdapat dalam Alquran QS al-Nahl ayat 44, yaitu:<sup>9</sup>

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Media pembelajaran merupakan sarana yang berguna untuk mengantarkan informasi kepada peserta didik dalam pembelajaran.<sup>10</sup> Media pembelajaran berhubungan dengan *software* dan *hardware* yang digunakan untuk menyajikan materi kepada peserta didik, dapat memotivasi belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.<sup>11</sup> Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi, dapat berupa visual ataupun audio, dimana hal tersebut berhubungan dengan perkembangan teknologi.

<sup>7</sup> Dewi Ambarwati et al., “Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2021): 174, <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>.

<sup>8</sup> Sudarsri Lestari, “Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi,” *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 97, <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

<sup>9</sup> Abdul Pito, “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qu’an,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 102.

<sup>10</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 15.

<sup>11</sup> Nizwardi Jalinus and Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

Minimnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi momok tersendiri bagi peserta didik. Sarana dan usia guru menjadi kendala kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, guru yang berusia diatas 40 tahun cenderung tidak memahami media berbasis teknologi dan lebih condong ke gaya mengajar yang monoton, tak terkecuali pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.<sup>12</sup>

Sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang tergabung dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan diberbagai jenjang pendidikan bernuansa Islam. Pada jenjang pendidikan formal, SKI diajarkan ditingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA)

Dari pembelajaran SKI, diharapkan peserta didik dapat memahami peradaban Islam masa lalu, baik kemunduran ataupun keberhasilan yang meliputi ekonomi, ilmu pengetahuan, budaya, dan sebagainya. Selain itu, ibrah pada masa lalu yang dialami tokoh sejarah, diharapkan dapat dijadikan pembelajaran oleh peserta didik untuk masa yang akan datang.<sup>13</sup>

Peradaban Islam Daulah Umayyah di Damakus merupakan salah satu komponen materi SKI yang wajib diajarkan pada kurikulum merdeka fase E. Materi tersebut penting untuk dipahami oleh peserta didik, karena

---

<sup>12</sup> Wawancara dengan Miftahul Huda, 27 Januari 2024 di kantor MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro

<sup>13</sup> Fathur Rohman et al., "Pengembangan Buku Saku Digital Sejarah Kebudayaan Islam untuk Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 606, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5il.4268>.

menceritakan lika-liku perjuangan pemerintahan kekhalifahan Islam dalam mempertahankan dan memperjuangkan ajaran Islam.

Peradaban Islam Daulah Umayyah di Damakus memiliki cakupan materi yang luas dan dianggap sulit dipahami oleh peserta didik sehingga perlu didukung dengan media pembelajaran inovatif dan menarik agar dapat menambah minat belajar dan pemahaman peserta didik. Namun, menurut beberapa penelitian terdahulu, menyebutkan bahwa materi pembelajaran SKI di sekolah seringkali disampaikan secara lisan dan media pembelajaran yang kurang menarik, yang mana membuat peserta didik mudah bosan saat pembelajaran.<sup>14</sup>

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro, terlihat proses pembelajaran berpusat pada guru dengan media pembelajaran berupa buku cetak/LKS.<sup>15</sup> Buku cetak yang beredar relatif berukuran besar dan tebal, kurang praktis ketika dibawa, berisi banyak teks dengan tampilan visual yang sedikit, sehingga menjadikan buku tampak kurang menarik.

Diperkuat dengan hasil wawancara pra penelitian yang peneliti lakukan. Hasil wawancara peneliti dengan Bapak Miftahul Huda selaku guru SKI kelas X di MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro, diperoleh informasi bahwa penyampaian materi menggunakan metode ceramah, serta belum adanya media yang memanfaatkan teknologi yang digunakan selama

---

<sup>14</sup> Saca Suhendi et al., "Pengembangan Bahan Ajar Modul Keteladanan Khulafa Al-Rasyidin Berbasis Moderasi," *Attractive : Innovative Education Journal* 3, no. 2 (2021): 174–175.

<sup>15</sup> Observasi, 27 Januari 2024 di kelas X MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro.

proses pembelajaran.<sup>16</sup> Hal tersebut cenderung monoton dan menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik karena kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran *pocket book* digital SKI untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi Peradaban Islam Daulah Umayyah di Damakus.

*Pocket book* digital (buku saku digital) adalah buku elektronik dengan sajian materi ringkas yang praktis ketika dibawa, bisa dibaca kapan saja serta menarik minat peserta didik dalam menguasai materi. Buku ini dilengkapi gambar, video, animasi, *game* edukasi, dan tampilan desain yang menarik, sehingga peserta didik akan lebih mengingat apa yang sudah dipelajari. Kelebihan buku saku digital ini praktis dan fleksibel, mudah digunakan, bisa diakses melalui *smartphone* sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik.<sup>17</sup>

Pengembangan *pocket book* digital memanfaatkan aplikasi *canva*. *Canva* adalah program desain online yang menyajikan berbagai template, fitur-fitur, seperti poster, brosur, grafik, presentasi, dan lain sebagainya. *Canva* menyediakan fitur yang dapat digunakan untuk pendidikan. Kelebihan dari aplikasi *canva* antara lain: a) Memiliki berbagai desain yang

---

<sup>16</sup> Wawancara dengan Miftahul Huda, 27 Januari 2024 di kantor MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro.

<sup>17</sup> Irham Noerdiansyah et al., "Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN Kelas V Melalui Buku Saku Digital," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 7, no. 1 (2023): 61, [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v7i1.1685](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1685).

menarik b) menambah kreativitas guru merancang media pembelajaran dengan fitur-fitur yang tersedia c) dapat diakses melalui *smartphone*.<sup>18</sup>

Aplikasi canva digunakan untuk mendesain tampilan *pocket book* yang menghasilkan fitur-fitur interaktif dengan memadukan teks, gambar, video, *game* edukasi, serta soal evaluasi, menautkan *link* dan *tools* sehingga memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Selain itu, agar tampilan buku menjadi seperti aslinya, menggunakan *heyzine flipbook* untuk membuat efek *pocket book* bisa terbolak balik seperti sungguhan. *Pocket book* digital ini merupakan solusi yang tepat sebagai alternatif media pembelajaran di era digital karena inovatif, praktis dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dengan pengalaman belajar yang baru.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya keterbatasan media pembelajaran yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Maka peneliti memiliki inovasi dan tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book* Digital SKI Materi Peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus Kelas X MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

---

<sup>18</sup> Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020): 81–82.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *pocket book* digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus kelas X MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *pocket book* digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus kelas X MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Dari rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan dari rumusan masalah, yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *pocket book* digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus kelas X MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *pocket book* digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus kelas X MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat teoretis pada penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi ilmu terkait pengembangan *pocket book* digital sebagai media pembelajaran SKI yang bermanfaat dalam proses pembelajaran, serta dapat menjadi referensi dalam pengembangan media yang praktis,



inovatif, dan juga efektif karena didukung dengan pemanfaatan teknologi digital.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, dengan mengembangkan *pocket book* digital sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### b. Bagi Pendidik

Dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif yaitu *pocket book* digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran SKI kelas X di MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro, serta dapat membantu guru dalam penyampaian materi.

### c. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja, meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi oleh peserta didik dalam pembelajaran SKI kelas X di MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro.

### d. Bagi lembaga

Dengan adanya produk berupa media pembelajaran *pocket book* digital, dapat dalam menambah pengetahuan khususnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro.

### **E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan berupa *pocket book* digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus. Adapun komponen dan spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *pocket book* digital menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).
2. *Pocket book* digital ini berbentuk *link* dapat digunakan secara online melalui laptop maupun *smartphone*.
3. Media *pocket book* digital yang dikembangkan memuat materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus kelas X .
4. Media pembelajaran *pocket book* digital menggunakan bahasa yang sederhana disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
5. *Pocket book* digital dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine flipbook*
6. Didesain dengan tampilan menarik dan interaktif yang memuat, materi pembelajaran , video animasi, *game* edukasi dan soal evaluasi.

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

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *pocket book* digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di

Damaskus kelas X MA Al Arqom Sarirejo. Peneliti membatasi ruang lingkup dan memberikan beberapa batasan meliputi :

1. Ruang lingkup penelitian adalah pengembangan media pembelajaran *pocket book* digital
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MA Al Arqom Sarirejo Balen Bojonegoro
3. Produk *pocket book* digital berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus

#### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran pada penelitian ini berupa produk *pocket book* digital. Media pembelajaran ini berbentuk *link* yang dapat diakses oleh peserta didik melalui PC/laptop atau *smartphone* serta dapat digunakan saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan belajar mandiri.

2. *Pocket book* digital

*Pocket book* digital adalah buku elektronik yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan menggunakan internet. Pengembangan

media *pocket book* digital pada penelitian ini didesain dengan tampilan menarik yang disajikan secara interaktif, memuat materi, gambar, video animasi, game edukasi dan soal evaluasi untuk memfasilitasi peserta didik belajar menggunakan media yang lebih inovatif.

### 3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan peristiwa pada masa lalu yang mengandung nilai sejarah perkembangan kehidupan Islam dan penyebarannya. Mata pelajaran SKI yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Materi SKI yang dimuat dalam *pocket book* digital ini adalah peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus.

## H. Orisinalitas Penelitian

Berikut ini adalah penelitian yang relevan dengan terkait pengembangan media pembelajaran *pocket book* digital.

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

No	Peneliti Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Fathur Rohman, Alex Yusron Al Mufti, Maulida Ikrimatus Sa'diyah, dan Widi Sis Ardiyanto Pengembangan Buku Saku Digital SKI untuk MTs. Jurnal ilmu pendidikan vol 5 no 1 februari 2023. <sup>19</sup>	1. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau R&D. 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE 3. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	1. Media pada penelitian ini dikembangkan menggunakan aplikasi software android studio. Sedangkan peneliti menggunakan aplikasi <i>canva</i> dan <i>heyzine flipbook</i> . 2. Buku saku pada penelitian ini berisi teks, gambar dan	Aplikasi buku saku SKI yang dikembangkan dinyatakan valid. Hasil presentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 78%, ahli media 82,5% dan dari praktisi pembelajaran PAI 79%, sehingga aplikasi ini layak

<sup>19</sup> Rohman et al., "Pengembangan Buku Saku Digital Sejarah Kebudayaan Islam untuk Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 606, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5il.4268>

No	Peneliti Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil penelitian
			<p>soal evaluasi. Sedangkan yang dikembangkan peneliti berisi teks, gambar, video animasi, game edukasi, dan soal evaluasi.</p> <p>3. Hasil produk berupa aplikasi yang bisa di instal melalui android, sedangkan produk yang dihasilkan peneliti dapat diakses melalui <i>link</i>.</p>	<p>untuk diimplementasikan kepada peserta didik.</p>
2	<p>Isrofatul Maulidah Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Pocket Book</i> dalam Pembelajaran IPS pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di Mts Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022, tahun 2022.<sup>20</sup></p>	<p>1. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau R&amp;D.</p> <p>2. Pengembangan menggunakan aplikasi <i>canva</i></p>	<p>1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D, sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.</p> <p>2. Penelitian ini menggunakan materi IPS kehidupan masyarakat di Indonesia, sedangkan peneliti menggunakan materi SKI peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus</p> <p>3. <i>Pocket book</i> pada penelitian ini berisi teks dan gambar, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti berupa <i>pocket book</i> digital yang memuat teks, gambar, video animasi, game, dan soal evaluasi</p>	<p>Bahan ajar <i>pocket book</i> yang dikembangkan memenuhi syarat kelayakan. Hasil presentasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 76%, ahli bahasa sebesar 86% dan ahli materi sebesar 92% sehingga bahan ajar <i>pocket book</i> layak digunakan.</p>

<sup>20</sup> Isrofatul Maulidah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book dalam Pembelajaran IPS pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII Di Mts Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

No	Peneliti Judul Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
			4. Produk yang dihasilkan berupa buku cetakan fisik, sedangkan peneliti berupa buku digital yang dapat diakses melalui <i>link</i>	
3	Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021. <sup>21</sup>	1. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau R&D. 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE	1. Penelitian ini menggunakan materi IPS Indahnya Keragaman Negeriku sedangkan peneliti materi SKI Peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus 2. Produk yang dihasilkan berupa <i>flipbook digital</i> yang memuat materi, gambar dan video sedangkan yang dihasilkan peneliti berupa <i>pocket book digital</i> yang memuat teks materi, gambar, video animasi, game edukasi, dan soal evaluasi 3. Media pada penelitian ini dikembangkan menggunakan <i>adobe flash</i> dan <i>adobe animate</i> . Sedangkan peneliti menggunakan aplikasi <i>canva</i> dan <i>heyzine flipbook</i> .	Flipbook digital yang dikembangkan dinyatakan valid, berdasarkan hasil dari validator ahli materi memperoleh nilai 90,6% dan ahli media sebesar 86,6% yang layak digunakan dalam proses pembelajaran

<sup>21</sup> Widya Nindia Sari and Mubarak Ahmad, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2819–1826, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.

Dengan demikian, menurut pemaparan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perbedaan penelitian sekarang dan penelitian dahulu terletak pada produk *pocket book* yang dikembangkan. Pada penelitian terdahulu *pocket book* yang dikembangkan berbentuk aplikasi dan buku cetak sedangkan penelitian sekarang berbentuk *link* bisa diakses melalui PC/laptop maupun *smartphone*. Selain itu, tampilan Produk yang dikembangkan pada penelitian terdahulu berisi materi, gambar dan soal evaluasi sedangkan yang ingin dikembangkan oleh peneliti berupa *pocket book* digital yang memuat materi, video animasi, *game* edukasi, dan soal evaluasi berbasis *google form*.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan digunakan untuk memberikan gambaran dan arahan dalam menyajikan maksud dan isi dari penelitian dan pengembangan ini, adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut :

### **1. Bagian Awal**

Pada penelitian ini, bagian awal berisi sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, pedoman transliterasi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

## 2. Bagian Inti

### BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

### BAB II Kajian Teori

Bab ini berisikan tentang deskripsi kajian teoritis terkait konsep pengembangan media pembelajaran *pocket book* digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus.

### BAB III Metode Penelitian dan Pengembangan

Pada bab ini menjelaskan model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk dan teknik analisis data.

### BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan pengembangan media pembelajaran *pocket book* digital, yang dilengkapi dengan hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan



## BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan terhadap pengembangan *pocket book* digital, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

