

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam baik bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Agar pendidikan tetap relevan dengan perkembangan teknologi perlu adanya penyesuaian, penyesuaian, terutama dalam metode pengajaran di sekolah<sup>1</sup>.

Media merupakan semua bentuk dan saluran untuk menyampaikan berita atau informasi dari suatu sumber berita kepada penerimanya yang merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan dalam diri siswa sehingga mampu menjadi bekal yang relevan bagi pengetahuan siswa. Media juga sebagai fasilitator guru untuk menampilkan dan menyampaikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, namun dapat disampaikan secara langsung melalui media<sup>2</sup>.

Istilah media pembelajaran, dalam *literatur* sering kali diartikan sebagai media pembelajaran dan sering dikaitkan dengan media pendidikan. Namun secara konseptual terdapat perbedaan mendasar antara keduanya. Pada hakikatnya media pembelajaran merujuk pada pembelajaran menggunakan alat bantu yang digunakan sebagai media penyampaian materi yang akan disampaikan<sup>3</sup>.

Media pembelajaran adalah bagian sangat penting dalam pembelajaran karena berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat luar biasa dalam mempermudah proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan elemen

---

<sup>1</sup> Wahid Abdul, "Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar," *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 173–79.

<sup>2</sup> Nunuk Suryani, "*Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*", Pipih Latifah (bandung, 2018). 2-3.

<sup>3</sup> Nunuk Suryani, "*Media pembelajaran inovatif dan pengembangan*". 4-5

dasar yang diperlukan untuk melengkapi keberhasilan penyampaian pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik<sup>4</sup>.

Miarso menyatakan bahwa Pembelajaran adalah upaya untuk menunjukkan bahwa Pendidikan didasarkan pada tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk keterlibatan pedagogi yang mempengaruhi proses belajar mengajar<sup>5</sup>.

Berdasarkan definisi media yang telah kita pahami sebelumnya, media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan dan merangsang serta mengolah pikiran dan perasaan siswa sehingga tercipta kesadaran pada diri siswa. Suryani dan Agung juga menyatakan media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran, mencakup alat bagi guru untuk bekal mengajar serta sarana pembawa penyampaian kepada siswa.<sup>6</sup>

*E-book* merupakan singkatan dari *electronic book* atau buku elektronik. *E-book* tidak lain adalah format buku yang dapat dibuka secara elektronik, baik berupa *online* maupun *offline*. Buku ini merupakan himpunan dari dokumen yang di buat melalui *Microsoft office* dengan berbagai format dan data yang kemudian dijadikan sebuah buku elektronik. buku yang dapat dibuka melalui komputer, *android*, dan laptop<sup>7</sup>.

*Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi pada komputer. Dengan bantuan perangkat lunak ini, seseorang dapat dengan mudah membuat presentasi profesional yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Program ini pertama kali dikembangkan oleh Dennis Austin dan Bob Gaskins. Pada saat itu,

---

<sup>4</sup> Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar," Jurnal Basicedu 4, no. 4 (2020): 11051104–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.

<sup>5</sup> Nunuk Suryani, "Media pembelajaran inovatif dan pengembangan". 3-4

<sup>6</sup> Nunuk Suryani, . 4-5

<sup>7</sup> Yudha Yudhanto, "Sejarah Teknologi Barcode," [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com), 2007, 1–6, <https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2011/03/sejarah-barcode-yudha.pdf>.

*Microsoft power point* digunakan sebagai presenter oleh perusahaan *Forethought, Inc.* Dan kemudian namanya diubah menjadi *power point*. *Power point* menjadi aplikasi *microsoft office* yang paling banyak digunakan selain *microsoft word* dan *excel*. Setiap program tentu diciptakan dengan tujuan yang jelas, tidak terkecuali *power point*.<sup>8</sup>

Program atau *software* ini memiliki berbagai fungsi dan manfaat, antara lain: (a) memudahkan pengguna dalam mengatur materi yang akan disampaikan; (b) membantu audiens lebih mudah memahami materi presentasi karena hanya menampilkan poin-poin utama dalam bentuk slide; (c) membuat penyajian materi lebih menarik, terutama jika pengguna menambahkan animasi, karena audiens seringkali kehilangan fokus dan merasa bosan dengan penyajian materi yang monoton.<sup>9</sup>

Seperti halnya aplikasi lainnya, *PowerPoint* memiliki kelebihan dan kekurangan. Di antara kelebihanannya adalah: (1) memudahkan pengguna dalam membuat slide presentasi; (2) *Microsoft PowerPoint* memudahkan mereka yang sering melakukan presentasi di depan umum, terutama dengan menggunakan alat bantu seperti proyektor layar; (3) dilengkapi dengan berbagai alat, seperti *text art*, impor gambar, impor animasi, impor video, dan lain-lain, yang membuat *slide* terlihat menarik. Selain itu, fitur-fitur tersebut juga berguna bagi yang ingin menyisipkan suara untuk membuat *slide* lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan. (4) *Template* Bervariasi adalah salah satu fitur dalam *PowerPoint* yang digunakan untuk menghias latar belakang pada tampilan presentasi; (5) Ekspor PDF memudahkan pengguna dalam berbagi file yang telah dibuat dan mencetak presentasi dalam format *PowerPoint*; (6) Fitur kolaborasi memungkinkan beberapa pengguna untuk mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer yang berbeda; (7) Fitur *cloud* menyediakan opsi penyimpanan ke *cloud* sebelum pengguna menyimpannya ke

---

<sup>8</sup> Nurul Hasanah, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1, no. 2 (2020): 34–41, <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.

<sup>9</sup> Nurul Hasanah. "Pelatihan Penggunaan". 37-39.

penyimpanan lokal; dan (8) Fitur *authoring* digunakan untuk mendeteksi dokumen dari pihak yang tidak berwenang melalui proses *authorisasi*.

Selain kelebihan, ada beberapa kelemahan dari aplikasi *Microsoft PowerPoint*, antara lain: (1) hanya dapat digunakan pada *platform Microsoft*, sehingga pengguna perlu mengunduh aplikasi *Microsoft* terlebih dahulu; (2) ketidaksesuaian dokumen antara versi yang berbeda; (3) merupakan program yang membutuhkan sumber daya yang besar, sehingga memerlukan memori yang cukup besar untuk menjalankannya; (4) rentan mengalami *hank atau crash*, yang menyebabkan aplikasi tidak dapat merespons perintah seperti mengedit atau menyimpan file *PowerPoint*.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil penelitian awal dan wawancara yang dilakukan di MA An-Nafi'ah Banjaran, diperoleh informasi kurang dari 70% peserta didik yang memperhatikan proses pembelajaran. Hal tersebut disampaikan oleh guru mata pelajaran fikih, bapak Kirom mengungkapkan bahwasanya peserta didik kurang aktif dan hilangnya motivasi belajar. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran dan buku panduan yang digunakan, di MA an-nafi'ah ini menggunakan buku panduan lembar kerja siswa, lembaga sekolah juga hanya memiliki satu proyektor sehingga pembelajaran dari pendidik menggunakan metode ceramah yang cenderung monoton. Tidak semua pelajaran dapat diterima baik dengan metode ceramah, seperti halnya materi haji dan umroh yang memiliki tingkat kesulitan dalam penyampaian dan penggambaran kepada siswa, sehingga guru merasa kesulitan, guru mapel fikih ini juga menggunakan media power point dalam bentuk slide yang telah disampaikan oleh guru fikih, namun hanya dalam bentuk bacaan dan teks monoton, sehingga siswa bosan. Maka dari itu, perlu adanya menggunakan media pembelajaran yang praktis sebagai

---

<sup>10</sup> Nurul Hasanah. "Pelatihan Penggunaan." 38-39

pendukung agar peserta didik tertarik dan mudah memahami materi seperti *e-book* berbasis *power point* yang dapat memudahkan guru dalam pendesainan dan pengelolaan.<sup>11</sup>

Penelitian ini dilatar belakangi dengan kurangnya pengembangan di MA An-Nafi'ah Banjaran Baureno, Hal ini menjadi acuan peneliti dalam melakukan pengembangan media interaktif *e-book* yang dikemas menggunakan *website flippingbook* dalam kegiatan pembelajaran, dalam wawancara dengan kepala madrasah oleh bapak Machrus Ali yang menyatakan bahwa media yang berada di lembaga sangat kurang, karena sekolah ini terletak di lingkungan desa, beliau menyatakan bahwa hanya ada proyektor untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Alasan peneliti menggunakan aplikasi *power point* adalah untuk mempermudah guru dalam *editing* dan desain dibandingkan *adobe flash* yang harus di download oleh guru, serta fitur yang lebih mudah digunakan serta difahami oleh guru. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mapel fikih bahwa beliau belum sepenuhnya menerapkan metode atau model pembelajaran di kurikulum merdeka, dan beliau mengungkapkan jika sangat terbantu dengan adanya *E-book* ini karena di rasa mampu membantu proses pembelajaran dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar ke depannya.<sup>12</sup>

Pemanfaatan media dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, menyampaikan konsep dengan lebih jelas, dan memberikan variasi dalam metode pengajaran. Hal ini dilakukan dengan mengintegrasikan komunikasi verbal guru dengan beragam media, sehingga siswa tetap tertarik dan tidak merasa jenuh. Selain itu, tujuan utamanya adalah melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, tidak hanya melalui metode ceramah yang dapat membuat mereka bosan.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Muhtarom, 15 Desember 2023 di Ruang Kepala Madrasah An-Nafi'ah Baureno.

<sup>12</sup> Wawancara dengan Ali Machrus, 15 Desember 2023 di Ruang Kepala Madrasah An-Nafi'ah Baureno.

<sup>13</sup> Nunuk Suryani, 173-174.

Pada *E-book* yang telah didesain oleh peneliti berisi beberapa fitur guna melengkapi *E-book* tersebut, terdapat video, audio, dan beberapa gambar animasi yang *interaktif*. Tahap yang dilakukan untuk menentukan kelayakan peneliti memberikan angket kepada peserta didik dan pendidik pada mapel Fikih. Kemudian bagaimana keefektifan yang di hasilkan dari *e-book* berbasis *power point*.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Berbasis *Power Point* Pada Mata Pelajaran Fikih Fase E dengan Materi Haji dan Umroh Di Kelas X MA An- Nafi'ah Banjaran Baureno”** sangat menarik untuk dilakukan. Dengan adanya penelitian ini maka peneliti berharap media pembelajaran yang dikembangkan mampu membantu usaha perbaikan proses pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh peneliti, rumusan masalah yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan *E-Book* pada mata pelajaran fikih fase E dengan materi haji dan umroh di MA An-Nafi'ah Banjaran Baureno?
2. Bagaimana kelayakan *E-Book* dalam proses pembelajaran mata pelajaran fikih fase E dengan materi haji dan umroh di MA An-Nafi'ah Banjaran Baureno?

## **C. TUJUAN PENGEMBANGAN**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan pengembangan ini adalah untuk:

1. Menghasilkan *E-Book* yang layak untuk diterapkan di MA An-Nafi'ah Bnjaran Baureno pada mata pelajaran fikih fase E dengan materi haji dan umroh di kelas X.
2. Mendeskripsikan hasil kelayakan *E-Book* dalam memenuhi kebutuhan siswa dan guru di MA An-Nafi'ah Banjaran Baureno pada mata pelajaran fikih fase E dengan materi haji dan umroh di kelas X.

## D. MANFAAT PENGEMBANGAN

Dari tujuan pengembangan yang telah disebutkan, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam bidang pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, baik dari segi teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti selanjutnya serta dapat memberi kontribusi dan gagasan baru bagi kemajuan media dalam dunia pendidikan dan keberlangsungan belajar mengajar,
- b. Memberikan wawasan terkait manfaat media *E-book* sebagai media pembelajaran.
- c. Memudahkan siswa dalam mempelajari setiap aspek pembelajaran dengan menggunakan media *E-book* ini.
- d. Siswa lebih aktif dan kreatif dengan adanya media yang menarik dan tidak monoton lagi untuk dipelajari.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan adanya pembelajaran *E-book* dan mempermudah siswa dalam mengulang kembali materi yang telah diajarkan.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan bahan evaluasi dalam pembelajaran. Sehingga guru lebih kreatif dalam mengkondisikan kelas dan menciptakan suasana kelas yang kondusif serta efektif sehingga membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
- c. Bagi Lembaga, dapat meningkatkan kesadaran sekolah dalam memberikan sarana dan prasarana untuk menunjang media pembelajaran yang efektif.
- d. Bagi peneliti, dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan dalam bidang media pembelajaran Pendidikan agama Islam.

## E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK

Pada pengembangan *e-book barcode* dimana dikembangkan melalui:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis media visual berbasis aplikasi android, kemudian dapat *diinstal* melalui link maupun *barcode*.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Pendidikan Agama Islam mata pelajaran fikih materi haji dan umroh di MA An- Nafi'ah
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan CP dan TP ada di mata pelajaran pendidikan agama islam mata pelajaran fikih materi haji dan umroh di MA An-Nafi'ah Banjaran Baureno Bojonegoro
- d. Media pembelajaran yang dikembangkan menyajikan materi teks, video, dan evaluasi.

## F. RUANG LINGKUP DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

**Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran**

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
FIKIH	Peserta didik mampu menganalisis tentang haji dan umroh agar mampu memahami tata cara haji serta syarat dan rukun haji dan umroh sesuai dengan syariat agama islam.	1.1 peserta didik mampu menjelaskan ketentuan Islam tentang haji dan umrah
		2.1 peserta didik mampu Menunjukkan contoh penerapan macam-macam manasik haji
		2.2 peserta didik mampu Menunjukkan contoh kerjasama dan tolong-menolong dalam pelaksanaan ibadah haji
		3.1 peserta didik mampu menunjukkan contoh penerapan macam-macam manasik haji 3.2 peserta didik mampu menunjukkan contoh kerjasama dan tolong-menolong dalam pelaksanaan ibadah haji
		4.1 peserta didik mampu menjelaskan hikmah pelaksanaan ibadah haji

### 1. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada pembelajaran fikih dengan satu materi haji dan umroh
- b. Uji coba penggunaan *e-book* dilakukan terbatas pada kelas X dengan total 25 peserta didik.

- c. Uji coba pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba kelayakan.
- d. Penyajian *e-book* berbasis *power point* yang dikembangkan berupa penyajian online

## G. DEFINISI OPERASIONAL

Menurut permasalahan yang sudah dijelaskan, agar penelitian menjadi terstruktur maka istilah-istilah judul penelitian media *E-book* berbasis *power point* ini perlu penjelasan terkait batasan-batasan terkait judul penelitian ini, diantaranya:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses penyempurnaan sebuah bidang studi pendahuluan menjadi sebuah produk yang mampu meningkatkan kualitas suatu produk. Pada tahap pengembangan ini menekankan dari segi proses bukan hasil yang menjadi hasil akhir<sup>14</sup>.

### 2. Media

Media adalah suatu penyampaian mengenai informasi yang mampu diterima oleh pendengar atau pembaca dari sumber pesan ke penerima yang mampu membangkitkan semangat juga memberi pengetahuan bagi orang lain. Media juga sebagai perantara pendidik dalam menyajikan materi yang tidak dapat dilihat atau didengar secara langsung oleh siswa, namun dapat digambarkan dengan media secara tidak langsung<sup>15</sup>.

### 3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu interaksi yang dilakukan pendidik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini juga mempengaruhi interaksi peserta didik dengan perilaku pada lingkungan. Dan tugas pendidik adalah mengkondisikan lingkungan peserta didik agar mampu menjadi pengaruh baik dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini merupakan bentuk sadar pendidik dalam membantu peserta didik untuk

---

<sup>14</sup> Sanjaya Wina, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, Dan Prosedur*, riefmanto, pertama (jakarta: Kencana, 2013). 129-130.

<sup>15</sup> Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran*, 3-4

mengetahui bakat dan minatnya dan mampu menjadi fasilitator peserta didik<sup>16</sup>.

#### 4. *E-book*

*E-book* adalah buku digital yang dipublikasikan melalui aplikasi digital berupa tulisan, gambar maupun suara dalam bentuk digital. *E-book* dapat dilihat melalui digital android maupun laptop dan komputer<sup>17</sup>.

#### 5. *Power point*

*Powerpoint* adalah program dari Microsoft yang digunakan untuk membuat slide atau presentasi. Dalam pengoperasiannya Microsoft *power point* juga memiliki banyak sekali fitur guna melengkapi pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut<sup>18</sup>.

#### 6. Fikih

Fikih adalah ilmu pengetahuan atau pemahaman mengenai dunia dan seisinya serta ketentuan-ketentuan mengenai akhirat. Dalam kata lain fikih adalah ilmu ketentuan-ketentuan mengenai Sunnah Nabi yang terdapat dalam hadis<sup>19</sup>.

#### 7. Haji dan Umroh

Haji secara etimologi (bahasa) berarti "menuju" sedangkan secara terminologi (istilah) adalah Sedangkan menurut istilah haji adalah Haji, kunjungan yang disengaja ke Ka'bah untuk melaksanakan serangkaian ibadah seperti *tawaf*, *sa'i*, *wuquf*, dan ritual lainnya, sebagai pelaksanaan perintah Allah Swt dan sebagai upaya untuk meraih keridhaan-Nya dalam jangka waktu yang telah ditentukan.<sup>20</sup>.

<sup>16</sup> Septi Budi Sartika, *Buku ajar belajar dan pembelajaran*, 2022, <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.

<sup>17</sup> Nasrul Makdis, "Penggunaan E-Book pada Era Digital," *Al-Maktabah* 19 (2020): 77–84, <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>.

<sup>18</sup> Ilmawan Mustaqim and Eko Prianto, "Modul Pelatihan Media Pembelajaran Microsoft Power point," *Fakultas Teknologi Universitas Negeri Yogyakarta*, no. April (2015): 1–45.

<sup>19</sup> Hayati nur, "Memahami Konsep Syariah, Hukum dan, and Ushul Fikih," *jurnal hukum ekonomi syariah*. 2 (2018). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jhes/article/view/1620>

<sup>20</sup> Johari and Johar Arifin, *Tuntunan Manasik Haji Dan Umroh Menuju: Kesempurnaan Ibadah Sesuai Sunnah Rasulullah SAW*, ed. Maulana aenul Yaqin, *Istana Publishing*, 1st ed. (Yogyakarta: CV.Istana Agency, 2019). 2-3

## H. ORISINALITAS PENELITIAN

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan berbagai judul penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *E-book*. Berikut beberapa contoh judul penelitian terdahulu, antara lain :

**Tabel 1.2 penelitian terdahulu**

No	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
1.	Sirojul Munir dan Asep Hidayatullah, Pemanfaatan madding bermuatan barcode untuk meningkatkan minat dan budaya baca kelompok pusat informasi konseling remaja, (PIK-R), tahun 2021	Hasil yang didapatkan dalam pengabdian ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kasiyun (2015), bahwa salah satu cara untuk menumbuhkan minat baca adalah dengan pemilihan kategori bahan bacaan yang ringan dan menarik. Dalam pengabdian ini pun sengaja dipilih bahan bacaan yang ringan dan menarik seperti novel dan isu remaja popoler. Upaya tersebut terbukti pada akhir pekan bulan Juli 2020 beberapa remaja telah menyelesaikan rata-rata 14 bacaan yang dimuat dalam <i>barcode ebook</i> yang tersedia di madding. Selain itu, kegiatan tersebut mendapatkan respon yang baik dari pengelola dan Pembina PIK Remaja Tanjungmanggu Oke karena kegiatan tersebut sebelumnya tidak pernah ada di lingkungan Tanjungmanggu.
2.	(Edy Supraptodkk, PengembanganE-book interaktifberbasis animasi bagi siswa sekolah menengah kejuruan, tahun 2019.)	Hasil penelitian: 1) Media yangdikembangkan sangat valid (baik)dengan hasil rata-rata angket validasi media oleh pakar sebesar 97,92%. 2) Media Pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis, dengan mendapatkan respon yang sangat baik dimana rata-rata angket sebesar 92,12% yang memberikan respon positif, 3) Media <i>E-Book</i> interaktif yang dikembangkan cukup efektif,dimana ketuntasan hasil belajarsiswa mencapai 87,19%. Dari hasil tersebut, menunjukkan bahwa media <i>E-Book</i> interaktif berbasis animasi yangdikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajarandi kelas.
3.	(Isnaini Wulandari dkk, Pengembanganmedia pembelajaran digital bookberbasis <i>Adobe flash CS 6 Pro</i> pada mata pelajaraninstalasi motorlistrik di SMKN 1 Pungging, tahun 2019.)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aspek kevalidan mediapembelajaran <i>digital book</i> berbasis <i>adobe flash CS6 pro</i> pada mata pelajaran instalasi motor listrik dikategorikan sangat valid rerata 97,40, (2) aspekkepraktisan yang ditinjau dari respon siswa dan respon guru terhadap mediapembelajaran <i>digital book</i> berbasis <i>adobe flash CS6 pro</i> pada mata pelajaran instalasi motor listrik dikategorikan sangat praktis rerata 91,33, dan (3) keefektifan media pembelajaran ini

		diperoleh dari hasil belajar siswa ranah kognitif siswa didapatkan rerata kelas eksperimen yaitu 86,17 dan hasil belajar siswa ranah kognitif siswa didapatkan rerata kelas kontrol yaitu 74,83.
4.	(Dian Masruroh, Pengembangan e- modul materi dimensi keindahan dan ekspresi seni dalam Islam menggunakan aplikasi flip pdf profesional berbasis karakter pelajar Pancasila kreatif, tahun 2023)	Hasil penelitian : (1) Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa E-modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi Flip pdf professional . (2) Hasil penelitian dan pengembangan ini memenuhi kriteria sangat valid dengan kelayakan kesesuaian isi materi diperoleh hasil presentase sebesar 92%, penilaian pada emodul pada aspek kebahasaan diperoleh rata-rata presentase 95,8%, dan pada aspek desain tampilan e-modul mendapat skor rata-rata sebesar 89,3% dengan kategori "sangat layak" (3) Hasil uji kepraktisan diperoleh hasil 91% dengan tingkat kepraktisan e-modul menunjukkan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e- modul ajar e-modul PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan aplikasi Flip pdf professional pada materi menerapkan al-kulliyatu al-khamsah Fase-E SMK teruji kevalidan dan kepraktisannya untuk sumber belajar.

## I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan digunakan sebagai panduan yang jelas dalam menyusun penelitian pengembangan ini. Penyusunan ini juga akan mempermudah penulis dalam menjelajahi permasalahan yang ada. Berikut adalah struktur proposal skripsi ini.

Bab 1 memaparkan pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan, Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II memaparkan kajian pustaka yang terdiri dari: Pengertian Pengembangan, Pengertian Media Pembelajaran, Fungsi Media Pembelajaran, Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran, Aplikasi *Power point* dan mata pelajaran Fiqih Madrasa Aliyah materi haji dan umroh.

Bab III bagian ini memaparkan metode penelitian yang terdiri dari: Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik dan instrumen Pengumpulan Data, Data dan Sumber data, Uji Coba Produk, dan Teknik Analisis Data dari Aplikasi *Power point* Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Madrasa Aliyah materi haji dan umroh.

Bab IV ini memaparkan penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan dari penelitian Pengembangan Aplikasi *Power point e-book barcode*.



# UNUGIRI