

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pertama berisi tentang paparan latar belakang masalah yang teliti, rumusan masalah, tujuan dari pengembangan produk, manfaat pengembangan produk yang dikembangkan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup, keterbatasan pengembangan penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika dari pembahasan pada penelitian.

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha terencana yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik kepada peserta didik dalam sebuah kegiatan belajar mengajar.¹ Tujuan dilaksanakannya sebuah pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi diri melalui proses belajar mengajar agar memiliki potensi kecerdasan, keagamaan, akhlak mulia serta kepribadian yang akan diperlukan di masyarakat.² Tujuan inilah yang akan menjadikan pribadi yang terdidik dengan kecakapan yang cukup sebagai bekal untuk kehidupannya.³ Selain itu, pendidikan diartikan sebagai kegiatan menerima dan memberikan pengetahuan sehingga terjadi perubahan-perubahan yang dapat diteruskan oleh generasi-generasi berikutnya, yang kemudian tercipta sebuah pengalaman dan

¹ Mardiah Astuti, *Evaluasi Pendidikan*, 1st ed. (Sleman: Deepublish Publisher, 2022), 20.

² Muhammad Anwar, *Filsafat Pendidikan*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2023), 19.

³ Hasanah dkk, *Pengantar Pendidikan*, 2nd ed. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 34.

kecerdasan untuk membentuk serta memodifikasi terhadap pandangan seseorang.⁴

Salah satu yang menjadi pendidikan penting dalam membentuk kepribadian generasi muslim saat ini yakni pendidikan agama Islam.⁵ Pendidikan agama Islam merupakan sebuah upaya sadar yang telah terencana dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam rangka mengenalkan, menghayati, memahami, berakhlak mulia, berbudi pekerti, mengimani serta bertaqwa dalam menjalankan ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist yang dilakukan melalui kegiatan pembelajaran, latihan, bimbingan serta penggunaan pengalaman. Pendidikan agama Islam oleh ahli atau pakar Islam juga dimaknai sebagai usaha sadar generasi tua kepada generasi muda untuk mengalihkan pemahaman, pengetahuan, serta ilmu yang dimiliki sebagai penerus generasi muslim yang bertaqwa dalam mengamalkan ajaran Islam.⁶ Hakikat pendidikan Islam adalah konsep dasar yang dipahami, ketahui, ditelaah serta terus dikembangkan dari Al-Qur'an dan hadist dalam realita perubahan buatan yang baru.⁷

Maka dari itu, pendidikan agama Islam menjadi salah satu pilar terpenting bagi terciptanya kemajuan sebuah negara.⁸ Sebuah negara akan

⁴ Ahmad Khoiri, dkk, *Konsep Dasar Teori Pendidikan Karakter*, 1st ed. (Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2023), 27.

⁵ Isda Pohan Dewi Shara Dalimunthe, "Transformasi Pendidikan Agama Islam: Memperkuat Nilai-Nilai Spiritual, Etika dan Pemahaman KeIslaman dalam Konteks Modern," *Jurnal Al-Murabbi* 1, no. 1 (2023): 79.

⁶ Umar, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Transformatif*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 42.

⁷ Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: AMZAH, 2012), 16.

⁸ Indah Ayu Ningsih, dkk, "Analisi Minat dan Bakat Peserta Didik Terhadap Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 23.

rusak jika di pimpin oleh seseorang yang tidak berpendidikan, di samping itu pendidikan Islam merupakan hal terpenting agar negara dapat berkembang, akan tetapi pendidikan di Indonesia saat ini yang sudah berjalan hampir 79 tahun masih banyak mengalami sebuah permasalahan dalam pendidikan, baik dalam segi sistem pengajaran, guru, kepala sekolah, masyarakat sekolah, sarana dan prasarana serta peserta didik itu sendiri.

Kemudian, di dalam sebuah proses pendidikan pastinya tidak terlepas dari seorang pendidik, pendidik menjadi salah satu bagian utama dalam proses berjalannya sebuah pendidikan, sehingga dalam praktiknya pendidik juga harus memiliki keahlian, menguasai kompetensi pembelajaran karena pendidik merupakan agen dari pembelajaran dan serta memiliki kompetensi pendidik yakni kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial.⁹ Berdasarkan paparan tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi yang harus terus menerus dilaksanakan oleh seorang pendidik demi terciptanya sebuah pendidikan yang maju dalam meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya yakni inovasi pendidik dalam pembuatan media pembelajaran pendidikan agama Islam.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran juga terdapat dalam Al-Qur'an surat an-Nahl (16) : 44 sebagai berikut :

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

⁹ Rina Febriana, *Kompetensi Guru*, 1st ed. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 1.

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”¹⁰

Selain itu media pembelajaran memiliki tujuan menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran, di karenakan media pembelajaran dapat membantu merangsang sasaran pendidikan untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik yang mengalami hambatan bahasa sehingga dapat digunakan sebagai alat penerjemah secara tidak langsung. Penggunaan media pembelajaran diterima dengan indra, menurut sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh ahli indra bahwasannya, mata merupakan salah satu indra yang paling banyak menyalurkan ilmu ke dalam sebuah otak manusia, berkisar antara 87% manusia memperoleh pengetahuan dari mata, sedangkan sisanya dapat diperoleh dari indra yang lainnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan sebuah media/alat-alat visual dalam pembelajaran adalah sebuah cara yang sangat mudah untuk mempermudah dan mempercepat penyampaian sebuah materi oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga sebuah materi dapat diterima dengan baik dan efektif.¹¹

Berdasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan, MTs Hidayatul Islam Tanjungharjo merupakan sebuah lembaga pendidikan yang masih menggunakan media pembelajaran dengan buku paket atau lembar kerja siswa

¹⁰ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Qur'an Kemenag*, 3rd ed. (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, 2021), 272.

¹¹ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2018), 4.

(LKS). Terutama dalam pembelajaran pendidikan agama Islam khususnya mata pelajaran akidah akhlak. Pendidik masih menggunakan media yang klasik dan menggunakan metode ceramah, dimana dalam prosesnya sangat kurang menarik minat siswa serta kurang membangkitkan rasa penasaran terhadap materi, sehingga nampak membosankan dan monoton ketika pembelajaran sedang berlangsung, akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan maksimal, sehingga peserta didik sulit memahami materi yang telah diberikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yaitu dengan adanya sumber belajar belajar dan media pembelajaran yang menarik, yang mana materi tidak hanya tertulis secara klasik dan membosankan di buku lembar kerja siswa, namun dikemas menarik dalam bentuk buku digital, yang mana akan membuat siswa lebih tertarik belajar. Pelajaran akidah akhlak harus bisa menyesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini, selain itu dengan adanya teknologi saat ini kegiatan pembelajaran akan lebih berpusat pada peserta didik. Di sini guru tidak akan menjadi pengajar saja, namun juga menjadi fasilitator untuk peserta didik. Maka dari itu, dengan memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini, akan menumbuhkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan menumbuhkan hal baru. Salah satu cara yang dilakukan agar sebuah bahan ajar menjadi interaktif dan menarik yaitu dengan pengembangan media pembelajaran *Pocket Book of Islamic Religion* (POKEMON) yang mana hal ini menyesuaikan dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berkembang pesat saat ini.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat, perantara, grafik, elektronik maupun perantara lain yang digunakan untuk menangkap, memproses atau menyusun kembali informasi baik informasi visual maupun nonvisual dalam kegiatan belajar mengajar. Alasan menggunakan media pembelajaran adalah untuk menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik yang kurang, karena secara psikologis dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi, serta dengan adanya media peserta didik dapat membuat hal-hal yang mulanya masih abstrak menjadi hal yang konkrit (nyata).¹² Pada pembelajaran di sekolah sudah seharusnya seorang pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, dengan cara memanfaatkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal.¹³

Pocket book merupakan buku saku yang berukuran kecil yang mudah dibawa kemana-mana sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan sebuah pembelajaran.¹⁴ *Pocket book* ini dapat berbentuk seperti buku yang bisa dibolak-balik sehingga memudahkan peserta didik dan tidak membuat bosan.

Penggunaan media *pocket book* ini, dapat menarik partisipasi peserta didik

¹² Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 9.

¹³ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran dalam Perespektif Alqur'an," *Jurnal Diklat Teknis* VI, no. 2 (2018): 102.

¹⁴ Ika Herawati, dkk, "*Pocket book* Digital Berbasis Etnomatematika sebagai Bahan Ajar Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Of Mathematics Education and Science* 3, no. 1 (2020): 185.

dalam proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar. *Pocket book* ini menjadi praktis dan dan lebih efisien sehingga mudah dalam penggunaannya.

Pocket book merupakan media digital yang praktis dan ekonomis. Dengan kelebihan tersebut *Pocket book* menjadi sebuah inovasi baru dalam pembelajaran yang diharapkan oleh pendidik dan peserta didik. Pembuatan media pembelajaran *Pocket book* ini dibentuk secara digital dengan bantuan aplikasi *flipbook*. Banyak *software* yang dapat digunakan dalam mengembangkan *pocket book* seperti, flip pdf, 3D page flip professional, flip builder dan lain sebagainya¹⁵, akan tetapi *flipbook* memiliki banyak kelebihan, seperti desain *flipbook* menggunakan software tidak berbayar, dapat dilakukan secara gratis dengan *software* grafis, *Coreldraw*, *Photoshop*, *Canva*, *PDF Marker*, dan *Software flipbook Marker*.¹⁶

Flipbook merupakan inovasi teknologi yang menyajikan sebuah kegiatan yang dapat digunakan untuk membuka audio, *file* pdf, animasi, video yang bersifat interaktif. Selain itu *flipbook* dapat berbasis pdf atau *power point*. *Flipbook* sendiri mempunyai banyak fitur yang cukup lengkap, sehingga lebih mudah diakses dengan *smartphone*, selain itu mempunyai tampilan yang menarik.

¹⁵ Rara Seruni, dkk, "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Biokimia pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip PDF Professional," *Jurnal Tadris Kimiya* 4, no. 1 (2019): 49–50.

¹⁶ Atmaja Septa Miyosa, "Aplikasi *Flipbook* untuk Pengembangan Modul Animasi," *Seminar Nasional UNRIYO*, 2021, 265.

Pada penelitian terdahulu yang relevan, penelitian Siti Supasih yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi Berbantu *Pocket book* terhadap Hasil Belajar Akutansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swasta Bandung Tahun Pelajaran 2017-2018, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, hasil dari penelitian ini sama yaitu berbentuk *pocket book* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa materi akuntansi. Sedangkan pada Penelitian Anwarul Umam , Surantoro, Dyah Fitriana Masithoh yang berjudul Pengembangan *pocket book* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional CS 5.5 Pada Materi Fluida Statik SMA Kelas X, pada penelitian ini sama menggunakan penelitian pengembangan, serta sama dengan produk yang dihasilkan yaitu berupa *pocket book*, sehingga pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book of Islamic religion* (POKEMON) ini, mempunyai perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya yakni pada perbedaan mata pelajaran. Karena pada penelitian sebelumnya media *pocket book* digunakan pada mata pelajaran umum, sedangkan pada penelitian yang sekarang menciptakan kebaruan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam khususnya pelajaran akidah akhlak. Selain itu pada penelitian sekarang juga menggunakan aplikasi yang berbeda yaitu *flipbook*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book of Islamic religion* (Pokemon) Materi Adab Bersosial Media Dalam Pandangan**

Islam Fase D Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Aplikasi *Flipbook*” peneliti berharap dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat membantu peserta didik agar dapat membantu dan memahami pembelajaran dengan suasana baru dan memiliki minat dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan pengembangan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket book of Islamic religion* (POKEMON) sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket book Of Islamic religion* (POKEMON) Materi Adab Bersosial Media Dalam Pandangan Islam Fase D Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Aplikasi *Flipbook*
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran Media Pembelajaran *Pocket book of Islamic religion* (POKEMON) Materi Materi Adab Bersosial Media Dalam Pandangan Islam Fase D Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Aplikasi *Flipbook*

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket Book of Islamic Religion* (POKEMON) sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang berupa *pocket book of Islamic religion* (POKEMON) yang memiliki sebuah penyajian isi dan materi sesuai dengan kurikulum merdeka dengan materi Adab Bersosial

Media Dalam Pandangan Islam Fase D Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Aplikasi *Flipbook*

2. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran berupa *pocket book of Islamic religion* (POKEMON) sehingga memiliki kepraktisan serta mudah dan dapat digunakan dalam mata pelajaran Akidah Fase D Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Aplikasi *Flipbook*.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sebuah kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya berbentuk *Pocket book of Islamic religion* (POKEMON).
 - b. Sebagai ajakan untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif yang menarik dan menyenangkan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah fasilitas dari media pembelajaran berupa *Pocket book of Islamic religion* (POKEMON) materi adab bersosial media dalam pandangan Islam mata pelajaran Akidah Akhlak.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat referensi bagi guru dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mengajar, sehingga dapat

menarik peserta didik motivasi dan minat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar sehingga dapat memberikan kepraktisan dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi Akidah Akhlak.

d. Bagi Peneliti

Hasil karya ini dapat menambah ilmu, memperoleh sebuah pengalaman dalam membuat karya ilmiah serta memberikan inovasi dalam kegiatan mengajar dan dapat digunakan sebagai acuan pengembangan ide yang kreatif pada kesempatan yang telah ada.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa *pocket book of Islamic religion* (POKEMON) materi Adab Bersosial Media Dalam Pandangan Islam Fase D Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Aplikasi *Flipbook*. *Pocket book* ini dikembangkan dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami materi dengan mudah ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar dan membaca, selain itu peserta didik tidak menjadi jenuh saat pembelajaran. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Media pembelajaran berupa *pocket book of Islamic religion* (POKEMON).
2. *Pocket book* yang dihasilkan merupakan *Pocket book* Islamic religion Fase D materi adab bersosial media dalam pandangan Islam.

3. Produk yang dihasilkan adalah berupa tampilan media seperti buku yang dapat dibolak-balik lengkap dengan tampilan pembukaan, petunjuk pemakaian *Pocket book*, kemudian materi pembelajaran yang berisi teks, gambar atau foto, ilustrasi, asesmen, ataupun video terkait materi yang dapat menarik, sehingga menambah minat peserta didik.
4. Berdasarkan dari hasil observasi yang dilaksanakan di MTs Hidayatul Islam Tanjungharjo perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yaitu media pembelajaran berupa *pocket book* yang menarik dengan disertai beberapa komponen seperti teks, gambar, animasi, game, serta fitur-fitur lain yang mendukung.
5. Model media pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi *flipbook*.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup

Agar penelitian pengembangan ini tidak melebar, maka diperlukan ruang lingkup untuk objek yang akan diteliti nantinya. Pada penelitian pengembangan ini hanya berfokus kepada:

- a. Pengembangan media pembelajaran *pocket book of Islamic religion* (POKEMON) materi adab bersosial media dalam pandangan Islam fase d mata pelajaran akidah akhlak menggunakan aplikasi *flipbook*.
- b. Objek penelitian pengembangan ini hanya berfokus kepada penggunaan media *pocket book* di kelas VIII MTs Hidayatul Islam Tanjungharjo.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu pengembangan media *pocket book of Islamic religion* (POKEMON) materi adab bersosial media dalam pandangan Islam fase d mata pelajaran akidah akhlak menggunakan aplikasi *flipbook*, mempunyai beberapa keterbatasan yaitu:

- a. Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada mata pelajaran akidah akhlak pada fase D yaitu di kelas VIII.
- b. Penelitian dan pengembangan ini juga hanya terbatas pada implementasinya dan tidak sampai pada implikasinya.

G. Definisi Operasional

Pada bagian ini peneliti memiliki tujuan menjelaskan judul penelitian agar dapat dipahami dengan mudah. Maka dari itu, peneliti menyajikan rincian-rincian istilah dalam judul secara lengkap:

1. Pengembangan adalah serangkaian kegiatan atau proses yang dilaksanakan untuk menghasilkan suatu produk yang dalam pelaksanaannya memerlukan beberapa tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi sehingga menghasilkan sebuah hasil yang memadai.¹⁷
2. Media merupakan sebuah alat atau perantara penyampai informasi atau pesan yang digunakan oleh pendidik, sehingga dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu media juga

¹⁷ Faisal Anwar, dkk *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Prespektif* pada Era *Society 5.0*, 1st ed. (Makassar: CV Tohar Media, 2019), 55.

bertujuan merangsang pikiran, minat serta bakat peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga tidak membosankan.

3. *Pocket book* merupakan sebuah buku saku berukuran kecil, praktis dan mudah dibawa kemanapun, memiliki penyimpanan yang luas, murah serta memiliki tampilan berwarna-warni sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar.
4. *Flipbook* yaitu sebuah aplikasi atau *software* yang dapat digunakan untuk mengkonversi file, atau buku yang berbentuk *pdf* sehingga dapat menampilkan sebuah tampilan pembelajaran interaktif yang menarik dengan didukung beberapa fitur.
5. Adab merupakan sebuah tata krama atau akhlak mulia, kesopanan, budi pekerti yang dimiliki manusia yang harus diterapkan manusia dalam kehidupan sehari-hari sebagai insan yang sempurna.
6. Media Sosial merupakan sebuah alat yang dapat digunakan oleh masyarakat umum untuk berkomunikasi, berbagi, berpartisipasi secara cepat tanpa harus bertemu secara langsung.
7. Pandangan Islam merupakan kacamata agama Islam yang digunakan untuk menilai sebuah perilaku atau adab serta tindakan seseorang melalui nilai-nilai Islam, norma serta aturan-aturan agama Islam.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket book of Islamic religion* (POKEMON) bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan minat siswa dalam pembelajaran akidah akhlak terhadap materi yang diajarkan. Sebelumnya

telah dilakukan tahap telaah kepada penelitian terdahulu yang relevan diantaranya:

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama / Judul Penelitian	Pesamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Penelitian Ardian Asyhari berjudul Pengembangan Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu	Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama bentuk penelitiannya yakni penelitian pengembangan (RND), sama-sama media pembelajaran berbentuk buku saku,	Perbedaannya adalah pada spesifikasi bentuk nama yaitu bulletin dan <i>Pocket book</i> , berbeda tempat, dan mata pelajaran, menggunakan aplikasi	Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk buku saku yang disebut dengan bulletin, pengembangan media pembelajaran ini menarik minat belajar peserta didik
2.	Penelitian Mocharromah yang berjudul Pengembangan Buku Saku Materi Sistem Ereksi Manusia di SMA/MA Kelas XI	Penelitian ini memiliki persamaan sama berbentuk penelitian pengembangan, sama media berbentuk buku saku	Perbedaannya terletak pada lokasi, mata pelajaran, materi pembelajaran, dan kelas/fase, menggunakan aplikasi	Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk buku saku dalam pelajaran IPA, pengembangan media tersebut sangat efektif digunakan
3.	Penelitian Siti Supasih yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi Berbantu <i>Pocket book</i> terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swasta Bandung Tahun Pelajaran 2017-2018	Penelitian ini memiliki persamaan sama berbentuk media <i>Pocket book</i>	Perbedaannya terletak pada bentuk penelitiannya yakni menggunakan kuantitatif, mata pelajaran, materi, serta lokasi penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah <i>Pocket book</i> yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa materi akuntansi
4.	Penelitian Anwarul Umam, Surantoro, Dyah Fitriana Masithoh yang berjudul Pengembangan	Penelitian ini memiliki beberapa persamaan yaitu sama penelitian pengembangan, sama	Perbedaannya terletak pada penggunaan aplikasi, mata pelajaran, materi pembelajaran,	Hasil penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran

<i>Pocket book</i> sebagai ,Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional CS 5.5 Pada Materi Fluida Statik SMA Kelas X	media pembelajaran <i>Pocket book</i> ,	lokasi penelitian serta fase/kelas.	<i>Pocket book</i> dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS, dan media tersebut sangat efektif digunakan.
---	---	-------------------------------------	---

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah *pocket book of Islamic religion* (POKEMON) yakni sebuah media pembelajaran yang dikembangkan menurut jenis penelitiannya. Pada penelitian terdahulu yang relevan, media pembelajaran *pocket book* ini digunakan pada mata pelajaran umum, sedangkan pada penelitian sekarang sudah menciptakan kebaruan dengan mengembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yakni akidah akhlak, serta penelitian ini menggunakan aplikasi *flipbook* dimana berbeda dengan aplikasi yang digunakan pada penelitian terdahulu. Pada media ini diberi nama media POKEMON.

I. Sistematika Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti akan merumuskan sistematika yang akan dibahas agar fokus pada kerangka yang sudah ditetapkan dalam pengembangan media *pocket book of Islamic religion* ini untuk memudahkan pemahaman dan penelaahan. Sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan mencakup latar belakang masalah dari penelitian ini dilaksanakan, rumusan masalah dari penelitian, tujuan

dilaksanakannya penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, definisi operasional, orisinalitas penelitian dari penelitian terdahulu serta *novelty* dari penelitian serta sistematika pembahasan.

2. BAB II Kajian Teori

Pada bagian ini berisi kajian pustaka berisi kajian teori, deskripsi teoritis yang membahas tentang penelitian dan pengembangan, konsep dasar media pembelajaran *pocket book*, aplikasi *flipbook* dan materi pelajaran akidah akhlak adab bersosial media dalam pandangan Islam.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini mencakup desain penelitian dan pengembangan, penjelasan model dan metode penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk dan teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti.

4. BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada bagian ini berisi tentang paparan hasil penelitian dan pengembangan serta penyajian data dan temuan oleh peneliti

5. BAB V Penutup

Pada bagian penutup merupakan bagian akhir dari skripsi yang memuat kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan, saran serta pemanfaatan produk untuk masa mendatang secara lebih lanjut.