

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu aktivitas atau sumber daya manusia yang berkualitas, ini penting dilakukan oleh masyarakat untuk memelihara kelangsungan hidup kebudayaan dan peradaban masyarakat. Pendidikan dapat membantu Masyarakat menjadi individu yang bermanfaat dalam kehidupannya sendiri, maupun negara. Oleh karena itu, Pendidikan harus dilaksanakan dengan baik agar sesuai dengan hasil yang diharapkan.¹

Perkembangan zaman saat ini, semakin banyak masyarakat yang mulai menyadari bahwa pendidikan sangat penting bagi kemajuan dan keberhasilan seseorang, karena pengetahuan, keahlian, dan keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan sangat menentukan kemajuan dan keberhasilan individu. Keberhasilan pendidikan seseorang bermula dari proses pembelajaran yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu topik yang banyak menyita perhatian masyarakat dari waktu ke waktu.²

Keberhasilan bangsa ini bertumpu pada sistem pendidikannya yang mampu mengangkat taraf umat manusia. Guru menekankan pentingnya menjaga hubungan yang sangat erat antara siswa dan sumber belajar guna

¹Tri Agustina, Tiara Anggia Dewi, and Triani Ratnawuri, "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Metode Problem Solving Mata Pelajaran Ekonomi," *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 2, no. 2 (2022): 181–93, <https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i2.2242>.

²H. Chomaidi dan Salamah, *Pendidikan dan Pengajaran Strategi pembelajaran di sekolah*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2018), 3

mencapai hasil yang diinginkan dalam proses transformasi kelas melalui sistem sekolah.

Pendidikan yakni tentang mentransformasikan pengetahuan, budaya, dan nilai-nilai yang dikembangkan pada satu generasi agar dapat ditransformasikan pada generasi berikutnya juga. Dalam pengertian ini, pendidikan bukan sekedar transformasi ilmu pengetahuan, tetapi telah terjadi perubahan budaya dan pengembangan nilai-nilai dalam masyarakat.

Pendidikan dapat mendukung siswa dalam menyadari kewajiban mereka untuk berkembang dan tumbuh, atau tanpa bantuan, untuk meningkatkan kemampuan dan peran mereka sebagai individu dan anggota masyarakat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat sehingga dapat mendorong masyarakat untuk merespon dengan cepat semua kemajuan tersebut dan terlibat dengannya. Utamanya sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan sekedar mensponsori kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat dibutuhkan saat ini. Memahami evolusi ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan tingkat penalaran, pemikiran kritis, kreativitas, sistematisasi, dan kerja tim yang efisien. Semua hal tersebut dapat dijelaskan melalui proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan salah satu aspek atau komponen lingkungan sekolah. Di era globalisasi, sumber daya manusia yang berkualitas merupakan hal yang sangat penting, karena pembelajaran

sebagai proses kemanusiaan menempati tempat dan peranan penting dalam kehidupan masyarakat baik tradisional maupun modern.³

Suatu bangsa akan sulit berkembang dengan baik tanpa memberikan dukungan atas pendidikan yang berkualitas. Ada banyak tantangan yang masih belum terpenuhi dalam dunia pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah penggunaan bahan ajar itu sendiri. Bahan ajar adalah salah satu jenis sumber belajar yang menghasilkan berupa buku teks, modul, video, film, program slide, dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menyimpan bahan pembelajaran.⁴

Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Melalui bahan ajar siswa dapat belajar sendiri tanpa adanya pendidik, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja, siswa bisa belajar sesuai kecepatannya masing-masing. Tidak hanya bagi siswa, bahan ajar juga sangat berfungsi bagi pendidik seperti mengubah peran pendidik dari pengajar menjadi fasilitator dan meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.⁵

³ Zumrotul Fauziah, Ulva Badi' Rahmawati, and Angga Pratama, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Android Di Madrasah Tsanawiyah," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 333–41, <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1423>.

⁴ Maula Aqid Azarruddin, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Peta Konsep Bergambar Pada Materi Invertebrata Sebagai Sumber Belajar Kelas X SMA Islam Raudlatul Falah," 2019, 1–167, <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/9878>.

⁵ Romaya A Siregar, Mahmud Alpusari, and Eddy Noviana, "Development Of Teachi Materials Of Pocket Book In Science Subject Fourth Grade Student Of SD Negeri 183 Pekanbaru,"

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwasannya disekolahan tersebut belum tersedia bahan ajar yang bervariasi atau berbasis online. Peserta didik lebih menyukai bahan ajar yang praktis untuk dibawa kemanapun karena peserta didik lebih termotivasi untuk belajar selain itu, peserta didik dapat belajar secara mandiri, sehingga tujuan pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak pun dapat mencapai hasil belajar yang maksimal bagi peserta didik.

Kenyataannya di sekolah MTs tersebut belum tersedia bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa, guru hanya berpatokan kepada bahan ajar yang ada. Bahan ajar yang paling sering digunakan oleh guru adalah Buku Paket. Buku Paket yang beredar di pasaran memiliki ukuran relatif besar dan tebal sehingga sulit dibawa kemana mana. Uraian bacaan pada setiap halaman Buku Paket relatif panjang. Buku Paket yang beredar juga sedikit menggunakan gambar dan warna sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Dengan begitu maka tujuan pembelajaran sulit tercapai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru yang baik hendaknya senantiasa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswanya.

Berbagai macam bahan ajar kini banyak digunakan oleh para guru dalam menunjang proses pengajaran yang optimal. Pemilihan bahan ajar yang tersedia tergantung pada persoalan yang ada dalam proses

pembelajaran. Salah satu jenis bahan ajar yang mampu untuk menarik perhatian dan berbasis online bagi peserta didik adalah *e-pocket book*.

Buku saku digital (*e-pocket book*) adalah media belajar mengajar yang praktis mudah dibawa dan digunakan kapan saja, peserta didik dapat mengakses kapanpun dan dimanapun, sehingga tidak terbatas ruang dan waktu, hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar karena memiliki perangkat pembelajaran yang selalu melekat dengan mereka.

Dikutip dari penelitian Rahmi ridha yang berjudul “Pengembangan buku saku digital berbasis anyflip pada pembelajaran ekonomi di SMA Ykpp dumai” penelitian tersebut meneliti tentang buku saku digital pada mata Pelajaran ekonomi, sedangkan penelitian ini meneliti tentang buku saku digital namun pada mata Pelajaran akidah akhlak. Kemudian dikutip dari penelitian sezy silvia ningsih yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis Literasi Sains Pada Materi Pemanasan Global untuk Siswa SMP/MTS Kelas VII” penelitian tersebut meneliti tentang buku saku dalam bentuk cetak, sedangkan pada penelitian ini meneliti buku saku dalam bentuk digital.⁶

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya keterbatasan bahan ajar yang tersedia dan kekurangan yang ada dalam bahan ajar yang sudah tersedia berpengaruh

⁶ Sezy Silviya Ningsih and Andi Suhardi, “Pengembangan Buku Saku Berbasis Literasi Sains Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VII,” *INSECTA: Jurnal Kegiatan Pengajaran IPA Integratif* 2, no. 2 (2021): 140–52, <https://doi.org/10.21154/insecta.v2i2.3331>.

terhadap proses pembelajaran peserta didik. Mengingat akan pentingnya bagi kebutuhan peserta didik maka peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berbasis *e-pocket book* pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs peneliti akan mengambil materi asmaul husna.

Dengan demikian maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis E-Pocket Book materi Asmaul Husna kelas VII MTs Musthofawiyah Nguruan Soko-Tuban.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian paparan latar belakang di atas, dapat di ajukan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *e-pocket book* materi asmaul husna kelas VII MTs Musthofawiyah Nguruan-Soko-Tuban?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar akidah akhlak berbasis *e-pocket book* materi asmaul husna kelas VII MTs Musthofawiyah Nguruan-Soko-Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *e-pocket book* materi asmaul husna kelas VII MTs Musthofawiyah Nguruan-Soko-Tuban.

2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar akidah akhlak berbasis *e-pocket book* materi asmaul husna kelas VII MTs Musthofawiyah Nguruan-Soko-Tuban.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan paparan di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sumber rujukan pembelajaran di sekolah dengan bahan ajar berbasis *e-pocket book*.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- a. Peserta didik

Tersedianya bahan ajar untuk peserta didik dengan berbasis *e-pocket book*.

- b. Pendidik

Mendorong pendidik lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai kebutuhan peserta didik berbasis *e-pocket book*.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk Yang akan Dikembangkan

Produk yang di hasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar berupa *pocket book* materi asmaul husna dalam mata Pelajaran akidah

akhlak, Penelitian ini akan menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar berbasis *e-pocket book* dibuat untuk peserta didik dengan materi asmaul husna kelas VII
- 2) Bahan ajar yang dikembangkan dapat diakses melalui hp atau laptop melalui link yang didesain oleh peneliti.
- 3) Produk dilengkapi dengan soal asemen untuk menilai ketuntasan siswa.
- 4) Bahan ajar ini di lengkapi dengan cover buku, capaian pembelajaran, identitas pocket book, kata pengantar, daftar isi, ilustrasi, aktivitas siswa, video rangkuman asmaul husna, materi yang di kembangkan semenarik mungkin, serta menulis buku menggunakan Bahasa yang sederhana, sehingga mudah di pahami peserta didik.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup

Perlu adanya ruang lingkup penelitian yang akan diteliti, supaya penelitian yang akan dilakukan tidak melebar dan hanya fokus pada satu ruang lingkup, Adapun ruang lingkup dari penelitian ini adalah :

- a. Bahan ajar berbasis *e-pocket book* digunakan untuk pembelajaran dalam Mata Pelajaran akidah akhlak MTs kelas VII.
- b. Belum tersedianya pengembangan bahan ajar *e-pocket book* khususnya pada pembelajaran akidah akhlak kelas VII MTs Musthofawiyah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *e-pocket book* materi asmaul husna yang dilakukan oleh peneliti memiliki keterbatasan, sebagai berikut:

- a. *e-pocket book*, tersebut digunakan untuk peserta didik MTs pada umumnya dan khususnya untuk siswa MTs Musthofawiyah Nguruan. materi didalam *e-pocket book* hanya berupa pelajaran asmaul husna.
- b. Uji coba pemakaian bahan ajar *e-pocket book* terbatas pada siswa kelas VII MTs Musthofawiyah Nguruan.

G. Definisi Operasional

Pada bagian ini dikemukakan definisi istilah-istilah yang khas digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk yang diinginkan, baik dari sisi model dan prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan maupun dari sisi produk yang dihasilkan. Makin jelas rumusan batasan istilah, makin kecil peluang istilah itu ditafsirkan berbeda oleh pembaca atau pengguna.

1. Bahan ajar

bahan ajar ialah segala bahan (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun dengan sistematis berisikan perwujudan kompetensi yang akan dipelajari siswa dan dipergunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk merencanakan dan menelaah pelaksanaan pembelajaran, seperti modul, buku teks, LKS, handout, bahan ajar audio, model atau maket dan bahan ajar interaktif.⁷

⁷ E. Kosasih. Pengembangan Bahan Ajar. (Jakarta: Bumi Aksara, 2020) hlm.1

2. Buku saku digital (*E-Pocket book*)

Buku saku digital (*E-pocket book*) adalah buku yang ditampilkan pada layar smartphone berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai pengganti media pembelajaran di kelas. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku saku digital berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar.⁸

3. Materi asmaul husna.

Asmaul Husna merupakan nama-nama yang baik dan indah yang hanya dimiliki oleh Allah SWT. Oleh karenanya asmaul Husna hanya dimiliki Allah SWT karena kebesarannya dan setiap muslim dianjurkan untuk membaca serta menghafalkannya. Bahkan, seorang muslim yang berdoa dengan menyebut nama-nama Allah dalam Asmaul Husna akan dikabulkan atas izin Allah.

H. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, berikut adalah penelitian yang relevan :

Tabel 1. 1 Penelitian terdahulu

No.	Penulis	Judul penelitian	persamaan	Perbedaan
1.	Rahmi Ridha, 2023	Pengembangan buku saku digital berbasis anyflip pada	1). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode	1). Mata Pelajaran yang di ambil oleh peneliti, jika peneliti sebelumnya mata

⁸ M. Fahrudin Ali Reza, "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis," 2017, 17.

		pembelajaran ekonomi di SMA ykpp dumai.	Penelitian dan Pengembangan atau R&D 2). Jenis fisik produk yang dihasilkan sama-sama menghasilkan produk berupa buku saku digital	Pelajaran yang digunakan adalah ekonomi, sedangkan peneliti yang akan dilakukan adalah mata Pelajaran akaidah akhlak. 2). Model yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan adalah model pengembanganADDIE, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah model pengembangan 4D.
2.	M.fahrudin ali reza, 2017	Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku saku digital berbasis android materi ajar gerak dan gaya di SMA 1 kedungwuni	1). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan atau R&D 2). Jenis fisik produk yang dihasilkan sama-sama menghasilkan produk berupa buku saku digital.	1). Materi yang di ambil oleh peneliti, jika peneliti sebelumnya mata Pelajaran yang digunakan adalah ajar gerak dan gaya sedangkan peneliti yang akan dilakukan adalah materi asmaul husna. 2). Model yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah model pengembangan 4D. 3). Bahan ajar yang di Kembangkan ditujukan untuk siswa Tingkat SMA, sedangkan bahan ajar yang di kembangkan peneliti ditujukan untuk siswa Tingkat MTs
3.	Sezi Silvia Ningsih, 2021	Pengembangan Buku Saku Berbasis Literasi Sains Pada Materi Pemanasan Global untuk Siswa SMP/MTS Kelas VII	1). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan atau R&D	1). Buku saku yang dikembangkan pada penelitian ini berupa buku saku digital sedangkan pada penelitian tersebut berupa buku saku cetak

			2). Bahan ajar yang di kembangkan berupa buku saku	2). Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi asmaul husna sedangkan materi yang dibahas pada penelitian tersebut adalah materi pemanasan global.
--	--	--	--	--

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memastikan skripsi ini tetap berada dalam fokus dan kerangka yang telah ditentukan serta memudahkan pemahaman dan penelaahan, penulis menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian Pustaka ini memaparkan tentang beberapa kajian teori yang terdiri dari pengertian bahan ajar, buku saku digital (*e-pocket book*), materi asmaul husna.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab ini berisi penjelasan tentang metode yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran. Isi bab ini mencakup desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, serta teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni penyajian data dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup, merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil, saran pemanfaatan, desiminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

