

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>Selain itu ilmu memiliki nilai yang tinggi di hadapan Allah sebagaimana sesuai firman Allah SWT dalam Q.S Al Mujadalah ayat 11:<sup>2</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

11. Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama terkait dengan ketersediaan fasilitas belajar, penggunaan waktu secara efisien, dan optimalisasi pemanfaatan bahan ajar. Seorang pendidik memiliki tanggung jawab untuk membuat kegiatan pembelajaran yang

---

1. <sup>1</sup> Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>2</sup> *Al-Qur'an Kemenag In Word Versi 3 LPQM Isep Misbah*, 2019.

mampu mengembangkan kemampuan *kognitif, psikomotorik, dan afektif* peserta didik, sehingga mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.<sup>3</sup>

Bahan ajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran.<sup>4</sup> Dengan adanya bahan ajar yang menarik akan menambah semangat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Ketika media pembelajaran tidak dikembangkan, proses pembelajaran cenderung menjadi monoton dan membosankan.<sup>5</sup> Berdasarkan hasil studi pendahuluan pengaruh peran guru dan penggunaan bahan ajar terhadap hasil belajar, fenomena yang ada saat ini, lembaga pendidikan formal, informal maupun non formal masih sedikit yang menggunakan media dalam proses pembelajaran.<sup>6</sup>

Pengembangan bahan ajar dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran. Bahan ajar harus terdiri dari format, isi serta metode tampilan yang menarik untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar. Bahan ajar tentunya dapat memengaruhi kualitas pembelajaran, upaya yang dapat dilakukan sehingga menghasilkan bahan

---

<sup>3</sup> Ma'rifatus Zahro, "Pengembangan E-Modul PAI dan Budi Pekerti Materi Toleransi Berbasis Karakter Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global Fase-F Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Di SMK Al-Mustawa Prambontergayang Kecamatan Soko Kabupaten Tuban" (Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, 2023) 2.

<sup>4</sup> Shinta Nuriyah, Giati Anisah, Siti Khoiriyah, "Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Menghindari Pergaulan Bebas Berbasis Karakter Pelajar Pancasila Akhlak Mulia Fase-E Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional Di Sman 1 Rengel Tuban," *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2023): 156–70, <https://doi.org/10.32665/alulya.v8i2.2048>.

<sup>5</sup> Uswatun Hasanah, "Media dan Sumber Belajar Ips Bagi Anak Usia Sd / Mi," *Ijtimaiya* 2, no. 1 (2018) 162.

<sup>6</sup> Rika Nur Cahyani, "Pengaruh Peran Guru dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VIII SMP Ma'Arif 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2016/2017" (Institut Agama Islam negeri Ponorogo, 2017) 6.

ajar yang menarik berbasis teknologi yakni pengembangan bahan ajar elektronik. Bahan ajar menggunakan elektronik yang dirancang secara runtut untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu serta dihubungkan dengan link sebagai navigasi dalam setiap kegiatan, sehingga membuat siswa lebih interaktif.<sup>7</sup>

Bahan ajar *flipbook* dibuat melalui *Powerpoint* dengan format *PDF* dan diunggah pada *website Heyzine*. *Powerpoint* merupakan aplikasi yang mempermudah dan memungkinkan dalam menyusun suatu presentasi dengan secara cepat, mudah, dan memiliki tampilan yang profesional dan menarik. Dalam bidang pendidikan *powerpoint* ini sering digunakan oleh para guru sebagai media untuk menyampaikan materi dari pembelajaran dengan mudah.<sup>8</sup> *Heyzine* adalah *website online converter PDF* ke *flipbook* gratis dengan memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman layaknya sebuah buku.

Keunggulan *flipbook* berbeda dengan bahan ajar cetak, tidak hanya berupa kata-kata atau gambar saja yang terkadang membuat siswa bosan dan kesulitan dalam memahaminya. Namun terdapat beberapa elemen menarik seperti video, audio, animasi, atau grafik bergerak yang dapat diintegrasikan di dalam *flipbook*.

---

<sup>7</sup> Emilda Farkhiatul Manzil, Sukanti Sukanti, dan M. Anas Thohir, "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 31, no. 2 (2022) 113, <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>.

<sup>8</sup> Nurul Haliza et al., "Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint Yang Menjadi Penunjang Dalam Bidang Pendidikan dan Perusahaan," *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi, dan Manajemen (JIKEM)* 2, no. 2 (2022) 2810.

Unsur-unsur tersebut membuat bahan ajar menjadi lebih menarik sehingga siswa tertarik untuk membaca dan mempelajarinya. Selain itu, dengan menggunakan *flipbook* siswa dapat mengakses bahan ajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun menggunakan ponsel mereka dengan cara guru membagikan tautan atau *link* dan siswa dapat membukanya bahkan mengunduhnya secara gratis.

Hasil wawancara dengan Ibu Dian Subandi S.Pd.<sup>9</sup> selaku guru PAI di SMAN 1 Balen menuturkan bahwa kegiatan pembelajaran PAI di SMAN 1 Balen hanya menggunakan buku paket *PDF* dalam pelaksanaan pembelajaran, dikarenakan untuk kelas X tidak ada buku paket untuk siswa. Adapun beberapa guru menggunakan *powerpoint* untuk proses pembelajaran, dan untuk guru yang lain masih menggunakan papan tulis sebagai media untuk pembelajaran, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya menyenangkan dan kurang efektif. Dalam kondisi seperti yang telah disebutkan diatas, maka penggunaan bahan ajar harus lebih dikembangkan untuk memotivasi belajar peserta didik, menarik minat belajar, memanfaatkan fasilitas, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>10</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran PAI di SMAN 1 Balen belum sepenuhnya menciptakan suasana yang menyenangkan bagi sebagian

---

<sup>9</sup> “Hasil Wawancara Dengan Ibu Subaniati S.Pd.I Selaku Guru PAI dan Budi Pekerti Di SMAN 1 Balen pada 24 April 2024 ” .

<sup>10</sup> Su’udin Aziz , Farida Isroani, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran PAI,” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 1, no. 2 (2021): 49–58, <https://doi.org/10.55606/juridibud.v1i2.1316>.

peserta didik, yang menyebabkan ketidakefektifan mereka didalam kelas. Dalam menghadapi situasi ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI berupa bahan ajar *flipbook*. Materi yang diambil fokus pada Menghindari Akhlak *Madzmumah* dan Membiasakan Akhlak *Mahmudah*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah bahan ajar *flipbook*. Keunggulan bahan ajar *flipbook* ini terletak pada kemampuannya untuk menyisipkan berbagai media pembelajaran, seperti video, gambar, dan audio, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar *flipbook*, dapat membantu peserta didik memahami materi dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbantu *Powerpoint* Dan *Heyzine* Materi Menghindari Akhlak *Madzmumah* dan Membiasakan Akhlak *Mahmudah* Di Kelas X SMAN 1 Balen”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari gejala-gejala yang telah dipaparkan peneliti pada latar belakang diatas, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbantu *Powerpoint* dan *Heyzine* Materi Menghindari Akhlak *Madzmumah* dan

Membiasakan Akhlak *Mahmudah* Pada Peserta Didik Kelas X di SMAN 1 Balen?

2. Bagaimana Implementasi dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbantu *Powerpoint* dan *Heyzine* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMAN 1 Balen?

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan dari penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbantu *Powerpoint* dan *Heyzine* Materi Menghindari Akhlak *Madzmumah* dan Membiasakan Akhlak *Mahmudah* Pada Peserta Didik Kelas X di SMAN 1 Balen.
2. Mengetahui Implementasi dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbantu *Powerpoint* dan *Heyzine* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMAN 1 Balen.

### D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan dari penelitian ini adalah terbagi dua yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar *flipbook* berbantu *powerpoint* dan *heyzine* materi menghindari akhlak *madzmumah* dan membiasakan akhlak *mahmudah* pada peserta didik kelas X di SMAN 1 Balen.

## 2. Manfaat Praktis

Secara khusus, dalam tataran praktis diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat antara lain:

### a. Bagi Sekolah

Digunakannya produk berupa bahan ajar *flipbook* berbantu *power point* dan *heyzine* materi menghindari akhlak *madzmumah* dan membiasakan akhlak *mahmudah* pada peserta didik kelas X di SMAN 1 Balen.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi guru, menjadi alternatif dalam menyampaikan materi, membantu mengkoordinir siswa dengan kemampuan kognitif yang berbeda, dan menghasilkan suasana belajar yang kondusif dan inovatif.

### c. Bagi Peserta Didik

Menumbuhkan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi menghindari akhlak *madzmumah* dan membiasakan akhlak *mahmudah* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

### d. Bagi Penelitian Lanjutan

Dapat menambah wawasan terkait bagaimana proses pengembangan bahan ajar *flipbook* berbantu *powerpoint* dan

*heyzine*, serta kelayakan penggunaan bahan ajar dalam materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

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

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar berupa *flipbook* berbantu *powerpoint* dan *heyzine* materi menghindari akhlak *madzmumah* dan membiasakan akhlak *mahmudah* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.. Spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut :

1. Bahan ajar *flipbook* dirancang menggunakan PPT dan website *heyzine*.
2. Bahan ajar *flipbook* dapat ditampilkan pada handphone, komputer dan laptop.
3. Bahan ajar *flipbook* dibagikan melalui link
4. Bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas X kurikulum merdeka.
5. Setiap pembahasan, contoh soal, ilustrasi gambar, dan video tutorial untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi pelajaran.

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

#### **1. Ruang Lingkup**

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

- a Pengembangan bahan ajar PAI dan Budi Pekerti berupa bahan ajar



- b. Objek penelitian terbatas pada penggunaan *flipbook* di kelas X SMAN 1 Balen.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *flipbook* materi menghindari akhlak *madzmumah* dan membiasakan akhlak *mahmudah* yang dilakukan oleh peneliti memiliki keterbatasan, sebagai berikut:

- a. Penelitian dan Pengembangan ini terbatas pada pembelajaran PAI materi menghindari akhlak *madzmumah* dan membiasakan akhlak *mahmudah*
- b. Uji coba pemakaian bahan ajar *Flipbook* terbatas pada siswa kelas X-6 SMAN 1 Balen

## G. Definisi Operasional

Pada bagian definisi operasional ini, peneliti memberikan penjelasan yang jelas mengenai judul penelitian agar mudah dipahami. Oleh karena itu, perlu menyajikan istilah-istilah dalam judul dengan terperinci:

1. Bahan Ajar adalah seperangkat materi atau alat pembelajaran yang disusun secara terencana dan sistematis, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak. Fungsinya adalah membantu siswa memperoleh pengetahuan, serta menciptakan suasana belajar yang efektif, kondusif, dan menarik.
2. *Flipbook* adalah konsep yang mengubah buku atau materi presentasi menjadi menyerupai membuka buku secara fisik. Dengan menggunakan pemrograman khusus, program ini dapat mentransformasi format PDF,

*Powerpoint*, *Word*, dan lainnya menjadi tampilan bahan ajar modern yang memungkinkan pengguna merasakan sensasi membalik halaman buku melalui sentuhan dan gesekan.

3. *Powerpoint* adalah aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membuat dan menyajikan presentasi. Ini merupakan bagian dari paket perangkat lunak *Microsoft Office*, yang juga mencakup program-program seperti *Microsoft Word*, *Excel*, dan beberapa aplikasi lainnya.
4. *Heyzine* merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengkonversi *file PDF* ke halaman balik publikasi digital atau digital *book*, aplikasi ini dapat mengubah tampilan *file PDF* menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah tampilan buku.
5. Menghindari Akhlak *Madzmumah* dan Membiasakan Akhlak *Mahmudah* merupakan sebuah tuntunan syariat agama islam dimana dalam diri setiap seorang muslim harus senantiasa untuk membiasakan dan menerapkan perbuatan yang baik dan harus menghindari setiap perbuatan yang buruk.

#### **H. Orisinalitas Penelitian**

Penelitian pengembangan bahan ajar bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan tema yang digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti, di antaranya.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Tesis, Nilatun Nafisah, (2022)“Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Flipbook Maker Di Madrasah Aliyah Al Hikmah Pasrujambe Lumajang.”	Hasil penelitian ini Bahan Ajar Fiqih Berbasis <i>Flipbook</i> Maker Di Madrasah Aliyah Al Hikmah Pasrujambe Lumajang.	Persamaan penelitian terletak pada Bahan Ajar Fiqih Berbasis <i>Flipbook</i> yang digunakan pada penelitian ini	Perbedaannya terletak pada penggunaan ppt dan heyzine, serta materi pelajaran
2.	Tesis, Elza Salmawati, (2022),“Pengembangan Modul Elektronik Flipbook Materi Haji Dan Umrah Pada Pembelajaran Fikih Di Mtsn 1 Tanah Datar”.	Hasil penelitian ini adalah Modul Elektronik <i>Flipbook</i> Materi Haji dan Umrah Pada Pembelajaran Fikih Di Mtsn 1 Tanah Datar	Persamaan penelitian terletak pada pengembangan <i>Flipbook</i> yang digunakan pada penelitian ini	Perbedaannya terletak pada penggunaan PPT dan <i>heyzine</i> , serta materi pelajaran
3.	Jurnal JPEK, Nina Fitriya Yulaika, dkk (2020), “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis <i>Flipbook</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”	Hasil penelitian ini adalah Bahan Ajar Elektronik Berbasis <i>Flipbook</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Persamaan penelitian terletak pada pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> yang digunakan pada penelitian ini	Perbedaannya terletak pada penggunaan PPT dan <i>heyzine</i> , serta materi pelajaran
4.	Jurnal Pembelajaran Fisika, Desi Rahmawati, dkk (2017), “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Pada Materi Gerak Benda Di Smp”	Hasil penelitian ini adalah Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Pada Materi Gerak Benda Di Smp	Persamaan penelitian terletak pada pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> pada penelitian ini	Perbedaannya terletak pada penggunaan PPT dan <i>heyzine</i> , serta materi pelajaran
5.	Skripsi, Annisa Sholihah (2022), “Pengembangan Bahan Ajar 3d <i>Flipbook</i> Dengan Model Ibmr (Investigation Based Multiple Representation) Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar”	Hasil penelitian ini adalah Bahan Ajar 3d <i>Flipbook</i> Dengan Model Ibmr (Investigation Based Multiple Representation) Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar	Persamaan penelitian terletak pada pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> yang digunakan pada penelitian ini	Perbedaannya terletak pada penggunaan PPT dan <i>heyzine</i> , serta materi pelajaran

## **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 memaparkan tentang beberapa kajian teori yang terdiri dari materi pengembangan bahan ajar *flipbook* berbantu *powerpoint* dan *heyzine*.

### **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, uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan pengembangan, serta teknik analisis data.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

#### **BAB V : PENUTUP**

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

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi rujukan-rujukan yang digunakan peneliti untuk membuat laporan yang berisi nama pengarang, judul buku, kota terbit, penerbit, dan tahun terbitnya, agar lebih mudah dalam pengecekan karya tulis tersebut.



**UNUGIRI**