

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses jangka panjang yang menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Sejak lahir, individu terlibat dalam berbagai kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Melalui pendidikan formal, informal, dan non-formal yang terstruktur, diharapkan dapat dihasilkan individu-individu berkualitas. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas hidup suatu bangsa. Kegagalan dalam pendidikan dapat berimplikasi pada kemunduran suatu bangsa, sementara keberhasilan pendidikan akan membawa kemajuan bagi bangsa tersebut. Oleh karena itu, untuk memperbaiki kehidupan suatu bangsa, perlu dilakukan penataan dalam semua aspek pembelajaran, manajerial, dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kualitas pendidikan.

Pendidikan saat ini menjadi topik yang kompleks dan banyak dibahas di berbagai negara, baik yang maju maupun berkembang. Pendidikan menjadi prioritas utama dalam pembangunan, karena merupakan salah satu indikator kemajuan suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berperan penting dalam memotivasi siswa. Ketika siswa merasa bahwa materi yang disampaikan oleh guru tidak menarik, mereka cenderung kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, jika materi dikemas dengan baik menggunakan media yang menarik dan metode yang tepat, siswa akan lebih terlibat dan menikmati proses belajar. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal (motivasi, minat, bakat, kecerdasan) maupun eksternal (lingkungan, keluarga, teman, media pembelajaran, metode pembelajaran) (Awwaliyah et al., 2021).

Belajar adalah proses transformasi dalam kepribadian manusia yang tercermin dalam peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, seperti peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kemampuan berpikir, dan berbagai kemampuan lainnya. Perubahan ini tidak hanya terkait dengan penambahan pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan, sikap, pemahaman, harga diri, minat, karakter, dan kemampuan

beradaptasi. Belajar merupakan serangkaian aktivitas fisik dan mental yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian manusia secara menyeluruh, yang melibatkan unsur kreativitas, perasaan, dan kehendak, serta mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam belajar, setiap individu memiliki kondisi internal yang berbeda-beda yang berpengaruh terhadap aktivitas belajarnya. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Adanya motivasi belajar pada siswa mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar di Indonesia juga bervariasi, penelitian oleh (Hidayati et al., 2022) Dukungan dari keluarga, kreativitas guru, dan minat belajar memiliki peran yang signifikan dalam memotivasi siswa untuk belajar, yang pada gilirannya secara tidak langsung memengaruhi kemampuan berpikir kritis mereka.

Dalam pembelajaran di kelas, penting bagi guru untuk memotivasi siswa. Memberikan motivasi kepada peserta didik berarti mendorong mereka untuk melakukan atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awal, peserta didik merasakan adanya kebutuhan dan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu ketika mereka merasa ada kebutuhan yang harus dipenuhi. Dalam konteks motivasi dan kegiatan belajar, yang krusial adalah menciptakan kondisi atau proses yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Peran guru dalam hal ini sangat penting, karena mereka perlu melakukan berbagai upaya untuk menumbuhkan dan memberikan motivasi agar peserta didik dapat melaksanakan aktivitas belajar dengan baik.

Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajarannya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam pembelajaran. Menurut (Agung Wijoyo, 2018), Media pembelajaran

mencakup berbagai bentuk seperti teks, audio, video, hingga multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar serta penyampaian pesan dan materi pelajaran. Selain memotivasi dan menarik minat siswa, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data secara menarik dan dapat diandalkan, mempermudah interpretasi data, serta merangkum informasi.

Dengan seiringnya perkembangan jaman, penting mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital adalah bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti e-learning, flipped book, learning management system (LMS), serta aplikasi interaktif berbasis web dan mobile. Implementasi media digital dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta mendukung model pembelajaran berbasis student-centered learning (Hasanah & Sukri, 2023). Menurut (Monalisa et al., 2024) Penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat penting karena tidak hanya mendukung aktivitas belajar, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka serta memberikan pengalaman tentang pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Flipped book digital adalah salah satu media pembelajaran digital yang terstruktur, menawarkan alternatif cerdas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, komunikatif, interaktif, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru. Dalam penggunaannya flipbook digital memiliki fitur navigasi multimedia yang meningkatkan interaksi antar pengguna. Namun dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran flipped book digital ini akan digunakan oleh guru untuk ditampilkan menggunakan proyektor, dengan alasan karena di SMP IT Ash-Shiddiqin ini siswa tidak diperbolehkan membawa smartphone pada saat di

lingkungan sekolah, namun diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran digital ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menurut (Hidayatullah, 2016) Keberadaan media pembelajaran flipbook digital ini dapat meningkatkan potensi dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Ash Shiddiqin, terungkap bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Pendidik menyadari bahwa rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa. Hal ini terlihat dari kurangnya konsentrasi siswa selama pelajaran, di mana mereka sering terlibat dalam percakapan dengan teman sebangku dan mengganggu proses pembelajaran. Kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam juga menjadi masalah. Siswa sering mengulang pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan, menunjukkan kurangnya pemahaman dan minat. Selain itu, banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, yang mencerminkan kurangnya dorongan untuk belajar.

Observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, dengan dominasi ceramah yang membuat siswa kehilangan motivasi. Guru cenderung hanya membaca materi yang telah disiapkan dan meminta siswa untuk mengerjakan tugas tanpa interaksi yang memadai. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan waktu yang terbatas untuk mempersiapkannya, sehingga kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sekolah perlu mencari solusi untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Flipped Book Digital. Media ini merupakan inovasi dalam pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format buku. Flipped Book Digital memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan konten secara langsung, meskipun tanpa perangkat pribadi. Dengan proyeksi layar, siswa dapat mengakses berbagai elemen

multimedia, seperti video, kuis, dan tautan yang relevan, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Penggunaan Flipped Book Digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat relevan, mengingat kompleksitas materi yang memerlukan pemahaman mendalam. Dengan media ini, siswa dapat dengan mudah mengakses tafsir, penjelasan, dan konteks sejarah dari ayat-ayat Pendidikan Agama Islam, yang akan membantu mereka memahami ajaran Islam dengan lebih baik. Selain itu, Flipped Book Digital mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif, sehingga mereka dapat mengeksplorasi materi lebih dalam dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam. Dengan demikian, penerapan Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Pemilihan judul penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Ash Shiddiqin. Metode pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Flipped Book Digital sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. SMP IT Ash Shiddiqin dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki fasilitas yang cukup mendukung penerapan media digital dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih dan efektif di sekolah, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini akan berfokus pada beberapa pertanyaan utama sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan Flipped Book Digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Ash Shiddiqin?
2. Bagaimana hasil kelayakan penggunaan media pembelajaran Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin.?

3. Apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media pembelajaran Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran Flipped Book Digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Ash Shiddiqin.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil kelayakan menggunakan media pembelajaran Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media pembelajaran Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis TIK menggunakan Flipped Book Digital.
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Ikut dalam membantu menerapkan pembelajaran berbasis TIK dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Memberikan pengetahuan pembelajaran di kelas, yang nantinya akan menjadi bekal bagi seorang guru.
 - 2) Memberikan pengetahuan tentang memilih dan menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas.
 - 3) Sebagai sumber informasi ataupun referensi untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran flipped book digital terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Bagi Siswa
 - 1) Siswa tidak kesulitan dalam pembelajaran berbasis TIK.

- 2) Melalui media pembelajaran Flipped Book Digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam .
 - 3) Siswa diharapkan merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa mudah untuk memahami materi pembelajaran.
- c. Bagi Guru
- 1) Guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam sistem pembelajarannya menggunakan media pembelajaran flipped book digital ini.
 - 2) Dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.
- d. Bagi Sekolah

Dengan menerapkan media pembelajaran flipped book digital, dapat menjadi sarana pembenahan media pembelajaran yang di SMP IT Ash Shiddiqin.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa flipped book digital yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun spesifikasi dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan Produk yang dikembangkan

a. Bentuk Media

Media ini dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif (flipped book) yang menyerupai buku cetak namun dapat dibuka secara digital dengan efek membalik halaman (flip). Media ini bersifat visual dan interaktif, dirancang agar menarik dan mudah digunakan oleh siswa dan guru.

b. Platform Pengembangan

Desain konten dan tampilan media dikembangkan menggunakan Canva, dengan menyesuaikan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam. Desain tersebut kemudian dikonversi menjadi bentuk flipped book interaktif melalui situs Heyzine.com, sehingga dapat diakses

secara online menggunakan link yang dibagikan kepada siswa maupun guru.

c. Konten Materi

Isi dari flipped book mencakup materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum yang berlaku. Setiap halaman memuat penjelasan materi, ilustrasi visual, dan elemen interaktif untuk memudahkan pemahaman siswa.

d. Aksesibilitas

Media ini dapat diakses secara online melalui tautan/link, sehingga tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Siswa cukup menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet, seperti laptop, tablet, atau smartphone.

e. Interaktivitas dan Tampilan Visual

Flipped book ini dirancang secara interaktif dan menarik secara visual, dengan perpaduan warna, ikon, ilustrasi, serta animasi yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka dalam proses belajar.

f. Kesesuaian Materi

Materi yang dimuat telah melalui proses seleksi dan penyusunan berdasarkan kurikulum yang digunakan di sekolah, serta divalidasi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Bahan Untuk Perancangan Media

a. Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai kebutuhan visual seperti presentasi, poster, infografis, dan media pembelajaran. Dalam pengembangan media ini, Canva dimanfaatkan untuk merancang tampilan setiap halaman materi agar menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Canva menyediakan berbagai template, ikon, gambar, dan font yang memudahkan dalam proses desain tanpa perlu

kemampuan desain profesional. Hasil desain dari Canva kemudian diekspor dalam format PDF atau gambar untuk keperluan konversi ke bentuk flipped book.

b. Website Heyzine

Heyzine adalah situs web yang digunakan untuk mengubah file PDF menjadi flipped book digital dengan efek membalik halaman seperti buku cetak. Melalui Heyzine, materi yang telah dirancang di Canva dapat dikonversi menjadi media interaktif yang dapat diakses secara online. Website ini juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen interaktif seperti tautan, video, dan audio, sehingga membuat media menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Flipped book yang telah selesai dibuat di Heyzine akan menghasilkan link yang dapat dibagikan kepada siswa dan guru untuk diakses kapan saja dan di mana saja.

c. Materi Ajar

Materi ajar yang digunakan dalam media ini berasal dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan kurikulum yang berlaku di sekolah. Materi dipilih dan disusun berdasarkan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi ajar ini menjadi konten utama dalam media flipped book, yang kemudian dikemas secara visual dan interaktif agar lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.