

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal yang begitu penting dan harus didapatkan oleh seluruh warga Indonesia, kurangnya pendidikan yang didapatkan oleh setiap anak mampu menyebabkan kesenjangan sosial hingga akhirnya menciptakan keterpurukan bangsa. Dengan adanya pendidikan bangsa Indonesia akan banyak mengalami kemajuan dalam berbagai bidang, untuk itu pemerintah harus memberi perhatian lebih dan berkontribusi untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas di Indonesia agar mampu bersaing dengan negara-negara maju lainnya didunia.

Pendidikan menjadi kunci utama bagi suatu negara untuk bisa unggul dalam persaingan global. Pendidikan dianggap sebagai bidang yang paling strategis untuk mewujudkan kesejahteraan nasional. Sumber Daya Manusia (SDM) yang cerdas dan berkarakter merupakan prasyarat terciptanya peradaban yang tinggi. Sebaliknya, SDM yang rendah akan menghasilkan peradaban yang kurang baik pula.

Kualitas pendidikan di Indonesia tidak jauh berbeda dengan negara berkembang lainnya. Meskipun ada beberapa poin yang tertinggal, namun bukan berarti pendidikan dinegara ASEAN ini tidak baik. Di Indonesia, pelajar tidak perlu mengeluarkan banyak uang untuk membayar biaya sekolah, karena dibiayai oleh pemerintahnya. 20% Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) dialokasikan untuk biaya pendidikan demi terwujudnya cita-cita besar Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan hasil survey Bank Dunia, Indonesia memiliki sistem pendidikan menempati posisi ke-3 dengan sistem pendidikan terbesar di Asia ke-4 terbesar didunia. Sebagai negara kepulauan yang wilayahnya terpisah-pisah oleh lautan, maka guru di Indonesia harus siap sedia ditempatkan diwilayah manapun.

Dengan berbagai corak kebudayaan yang dimiliki, mata pencaharian warganya yang beragam, cara hidup yang bervariasi, serta agama yang dianut

lebih dari satu, maka pemerintah Indonesia perlu bekerja lebih keras dan kreatif dalam menyusun kurikulum serta sistem pendidikan yang cocok diterapkan di Indonesia.

Meski ada banyak agama yang dianut oleh bangsa Indonesia, akan tetapi sebagai negara keturunan melayu dengan pengaruh perdagangan dari bangsa Arab, Indonesia memiliki masyarakat dengan mayoritas menganut agama Islam. Maka dari itu pendidikan di Indonesia juga sebagian besar berkiblat pada ajaran agama islam hingga tersebar jenjang pendidikan khusus bercorak Islam dengan istilah Madrasah, Universitas Islam dan Institut Agama Islam dibawah naungan Kementerian Agama.

Dengan berbagai teori yang menceritakan proses masuknya Islam ke Indonesia menyimpulkan bahwa Islam hadir sebagai agama yang damai, mengajak penduduk Indonesia agar memeluk Islam tanpa paksaan, nilai-nilai Islam yang tertanam juga menjadikan Islam tidak hanya memperkuat doktrin agama, akan tetapi telah membudaya dikalangan masyarakat Indonesia. Pendekatan budaya sebagai salah satu jalan penyebarluasan agama Islam mampu melekatkan budaya Indonesia dengan corak Islam. Sehingga agama Islam dapat diterima oleh masyarakat Indonesia dengan baik tanpa merubah unsur budaya yang sudah mendarah daging bagi warganya.

Pendidikan menurut Islam merupakan pendidikan yang dikembangkan dan dipahami melalui nilai fundamental yang besumber dari Al-Qur'an dan Hadits. Pendidikan dalam masyarakat Islam adalah praktek penyelenggaraan pendidikan yang berkembang dalam lingkungan masyarakat Islam, dalam arti proses perkembangannya dilakukan oleh masyarakat Islam dengan bahan ajar tentang keislaman sebagai dasar pendidikan yang dilanjutkan oleh generasi-generasi setelahnya sebagai upaya mempertahankan pendidikan islam agar tetap menjadi pendidikan pokok di Indonesia.

Setiap guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam penyampaian materi tidak begitu paham dengan seberapa penting pelajaran tersebut sampai kepada peserta didik. Sebagian guru ada yang tidak peka terhadap rasa bosan peserta didik dalam menerima materi yang media atau

metode pembelajarannya monoton. Teknik ceramah dalam penyampaian materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai membosankan, hal ini tidak bisa dipungkiri karena peneliti merasakan langsung hal tersebut, begitu pula pendapat beberapa teman sekelas peneliti semasa sekolah. Kegiatan guru dalam menyampaikan materi acap kali menjadi formalitas saja, asal masuk kelas, materi disampaikan lalu melakukan penilaian, kemudian pada akhir semester diadakan penilaian akhir dan merasa target pendidikan telah tercapai padahal peserta didik tidak menyerap pelajaran sebanyak yang guru bayangkan. Hal ini menjadi permasalahan di dunia pendidikan khususnya bagi guru Pendidikan Agama Islam.

Kegiatan pembelajaran seharusnya mampu meninggalkan berbagai nilai positif yang melekat pada ingatan peserta didik sehingga ia termotivasi untuk melakukan hal-hal baik dalam hidupnya, meneruskan ilmu agama yang ia dapat semasa sekolah dari gurunya lalu mengamalkan nilai-nilai pendidikan tersebut kepada banyak orang. Dakwah memang menjadi ciri khas dalam Pendidikan Agama Islam, niat mulia menyampaikan ilmu agama melalui metode dakwah ini sudah populer sejak jaman Rasulullah, SAW. Namun dalam dunia pendidikan, dakwah yang dilakukan dengan metode ceramah dalam proses pembelajaran dinilai kurang kreatif dan membosankan oleh peserta didik. Cara ini semakin memberikan pandangan bahwa guru Pendidikan Agama Islam itu kuno, tidak kreatif dan kurang memotivasi. Sehingga perlu adanya perkembangan inovasi demi terwujudnya tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Keberhasilan penyampaian materi pada kegiatan belajar mengajar di sekolah akan berpengaruh pada prestasi peserta didik, dan hal ini tergantung pada kemampuan guru dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar. Sehingga peran guru dalam merencanakan, mengelola, dan melaksanakan proses pembelajaran dengan bahan ajar yang inovatif harus menjadi prioritas agar ilmu yang didapat mampu meningkatkan integritas dan mencerminkan motivasi belajar yang baik.

Bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Maka dari itu bahan ajar yang tidak interaktif tidak akan memberikan dampak besar pada perubahan hasil belajar, pemikiran peserta didik tidak akan imajinatif dan kemampuan psikomotoriknya lambat berkembang sehingga akan mempengaruhi pada aspek kognitif yang berhubungan dengan hasil belajar atau prestasi peserta didik (Miarso, 2007)(Miarso 2004).

Diera serba digital ini tentu teknologi menjadi bahan baku setiap sektor kegiatan tak luput sektor pendidikan. Baik guru maupun peserta didik dituntut untuk akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari karena harus mengikuti arus perkembangan jaman jika masih ingin bertahan hidup di bumi ini. Terlebih dengan adanya pandemi Covid-19 selama hampir dua tahun memaksa warga sekolah khususnya guru dan peserta didik untuk berputar otak melakukan berbagai hal tak biasa guna tetap terselenggaranya proses belajar mengajar walaupun keadaan serba terbatas. Tentu ini menjadi permasalahan baru, dan satu-satunya cara yang bisa digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi. Berbagai cara coba dilakukan agar tujuan pembelajaran tetap terwujud, mulai dari pembelajaran melalui grup *WhatsApp*, aplikasi *video conference*, dan aplikasi penyedia layanan kelas lainnya. Semua orang mendadak harus mengerti teknologi. Peserta didik dan guru menjadi semakin akrab dengan ponsel pintar dan PC mereka, semua pembelajaran menjadi daring atau dalam jaringan.

Satu tahun percobaan pembelajaran daring bertahan dengan aplikasi umum yang lambat laun membuat peserta didik bosan, berbagai cara dilakukan agar bisa mengikuti pembelajaran secepat mungkin, peserta didik menjadi lebih sering bolos dengan cara menonaktifkan kamera dan *microphone* karena jenuh jika harus seharian menatap layar ponsel atau PC. Peserta didik menjadi jarang melakukan pembelajaran tambahan di rumah karena merasa sudah sepanjang waktu belajar di rumah, terlebih jika tugas yang diberikan oleh guru terlalu banyak dan kurang inovatif, semakin banyaklah permasalahan yang muncul.

Dari beberapa penjelasan diatas, tentunya diperlukan sebuah bahan ajar yang mampu memotivasi belajar peserta didik baik disekolah maupun dirumah. Bahan ajar yang akan menjadi fokus penelitian ini berupa aplikasi *Elektronic Book* atau biasa disebut *eBook* yang sudah umum digunakan akan tetapi dengan fitur baru yang lebih interaktif yaitu PDF (*Portable Document Format*) Flipbuilder. Aplikasi ini merupakan *software* pembuat *E-book* dalam bentuk *flip book* (Hidayatullah & Rahmawati, 2016). *Flip builder* memiliki kelebihan yaitu dapat menginput video didalam PDF sehingga tidak harus membuka diaplikasi lain karena langsung terinput dalam PDF *file* (Hardiansyah, 2016). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan PDF *Flip builder* ini efektif untuk melatih keterampilan sains (Qibtiya & Kustijono, 2018; Watin & Kustijono, 2017) dan memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi sebuah bahan ajar (Rosida, Fadiawati & Jalmo, 2017).

Prestasi adalah bukti usaha yang telah dicapai (W.S Wingkel 1996:165), sedangkan (Aina Mulyana, 2020) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi seorang anak belajar merupakan suatu kewajiban, berhasil atau tidaknya seorang peserta didik dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik tersebut. Dengan demikian, guru berkewajiban membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran agar mereka mampu mencapai prestasi belajar yang baik. Guru sebenarnya telah memahami tugas ini, namun kurang mengadakan penataan terhadap potensi dan sumber daya dalam mencapai tujuannya. Kondisi tersebut tidak memberdayakan peserta didik dalam meningkatkan prestasi dalam belajar. Uwen Baenuri sebagai salah satu guru PAI di SMAN 1 Parungkuda mengungkapkan bahwa metode pembelajaran berupa ceramah yang ia lakukan dipandang bosan oleh peserta didik, hal ini berdasarkan pengalamannya melihat peserta didik yang tidak antusias ketika proses belajar mengajar, nilai ulangan peserta didik pun rata-rata berada diangka 70 hingga 75 atau hanya mencapai batas KKM.

Dengan demikian, upaya dalam meningkatkan prestasi peserta didik dalam pembelajaran bukan hanya sebatas rencana dan wacana saja, akan tetapi harus direalisasikan secara serius oleh gurunya. Beberapa peneliti telah melakukan

pengkajian tentang bahan ajar interaktif berbasis teknologi atau menggunakan aplikasi, akan tetapi berdasarkan penelusuran peneliti melalui *Google Scholar* mata pelajaran yang sering menggunakan bahan ajar interaktif ini adalah MIPA (Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam), sedangkan untuk mata pelajaran sosial khususnya Pendidikan Agama Islam masih jarang. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam menerapkan PDF *Flip builder* pada materi tertentu dalam mata pelajaran PAI guna mengetahui hasilnya terhadap prestasi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menganggap penting masalah ini untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan PDF Flip Builder Pada Materi Hormat Kepada Orang Tua dan Guru Terhadap Peningkatan Prestasi Peserta Didik (Penelitian Kelas XI di SMAN 1 Parungkuda).”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang menjadi permasalahan penelitian adalah sebagai berikut,

1. Bagaimana desain bahan ajar berbasis PDF *Flip Builder* pada materi Hormat Kepada Orang Tua dan Guru?
2. Bagaimana penggunaan bahan ajar PDF *Flip Builder* pada materi Hormat Kepada Orang Tua dan Guru terhadap peningkatan prestasi peserta didik kelas XI di SMAN 1 Parungkuda?
3. Bagaimana peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas XI setelah diterapkan bahan ajar berbasis PDF *Flip Builder*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui

1. Mengetahui bagaimana desain bahan ajar berbasis PDF *Flip Builder* pada materi Hormat Kepada Orang Tua dan Guru.
2. Mengetahui bagaimana penggunaan bahan ajar PDF *Flip Builder* pada materi Hormat Kepada Orang Tua dan Guru terhadap peningkatan prestasi peserta didik kelas XI di SMAN 1 Parungkuda.

3. Mengetahui bagaimana peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas XI setelah diterapkan bahan ajar berbasis PDF *Flip Builder*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini terdapat dua bagian yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Lebih jelasnya pembahasan dari kedua manfaat yang dimaksud sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dan rujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan juga sebagai bahan pemikiran dalam usaha meningkat, membina, dan membekali peserta didik yang mempunyai semangat belajar dan keterampilan yang tinggi, dan membentuk peserta didik yang mempunyai budi pekerti yang luhur.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru

Dapat menambah wawasan bagi guru dalam menggunakan dan memilih model pembelajaran yang tepat sasaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mampu meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik dan mampu memaksimalkan kualitasnya. Selain itu guru sebagai mediator harus mampu menciptakan inovasi baru di era digital seperti ini, agar minat belajar peserta didik meningkat.

- b) Bagi Peserta Didik

- Meningkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran dan memberikan semangat belajar bagi peserta didik.
- Mampu memicu daya tarik peserta didik dalam melatih kepercayaan diri pada proses pembelajaran.

- Mengasah keterampilan peserta didik terkait digitalisasi, sehingga pengetahuan dan kemampuan peserta didik akan teknologi semakin meningkat.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih aplikasi alternatif yang berbasis media digital kearah yang lebih baik dan komprehensif lagi.

d) Bagi Peneliti

Mengetahui seberapa besar peran Penerapan Penggunaan PDF *Flip Builder* Pada Materi Hormat Kepada Orang Tua dan Guru Terhadap Peningkatan Prestasi Peserta Didik Kelas XI di SMAN 1 Parungkuda.

E. Kerangka Berpikir

Bahan Ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2014:138).

Adapun pendapat lain yang mengemukakan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Panen, 2007:5). Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan berupa seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar (Depdiknas, 2010:27).

Prestasi belajar menjadi salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan anak bangsa, mulai dari perencanaan hingga evaluasi pembelajaran disusun sebaik mungkin agar tujuan pembelajaran ini bisa tercapai. Poerwadarminta (1987:322) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah prestasi yang telah dicapai. Sedangkan menurut Winkel yang dikutip

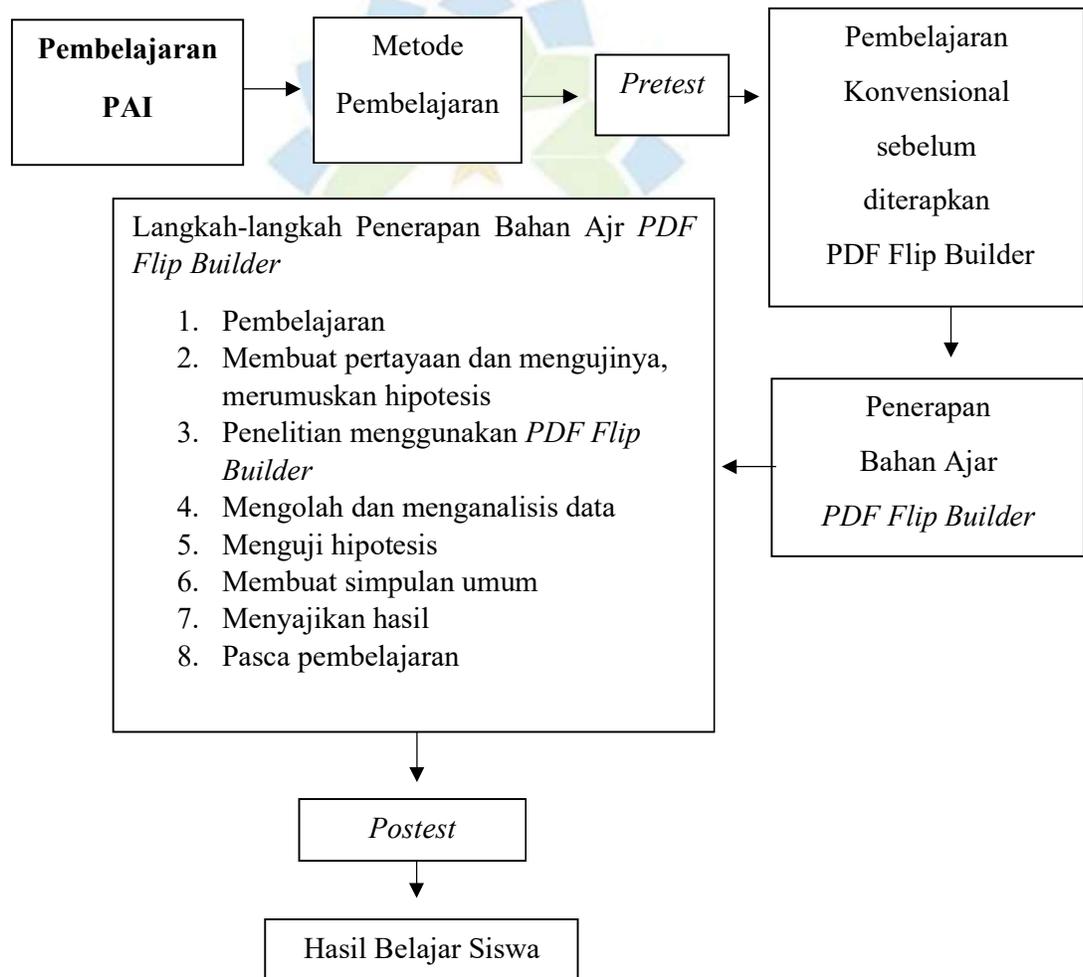
dari Noor Komari Pratiwi (2015:81) merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar. Maka prestasi belajar dapat dikatakan sebagai ukuran kemampuan yang diperoleh dan ditunjukkan sebagai bukti dari usaha yang seseorang lakukan selama proses belajar.

Prestasi belajar seseorang tidaklah sama, sangat bervariasi. Ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, diantaranya faktor internal dan eksternal. Adapun penjelasan tentang faktor-faktor tersebut dijelaskan secara rinci pada bagian Tinjauan Pustaka, yang didalamnya menyebutkan bahwa faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar adalah kecerdasan, motivasi, sikap, minat, bakat, dan konsentrasi. Apabila guru dapat membuat bahan ajar yang menarik mampu menambah motivasi belajar peserta didik maka akan meningkatkan semangat belajar dan kecerdasan. Dan faktor eksternalnya adalah lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Bahan ajar yang diberikan sekolah sangat menentukan bagaimana peserta didik dapat belajar dengan baik. Dengan demikian penggunaan bahan ajar berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik.

Pada penelitian ini peneliti ingin mendapatkan informasi terkait bahan ajar PDF *Flip Builder* yang diterapkan pada mata pelajaran PAI dan hasilnya terhadap peningkatan prestasi peserta didik. Karena pembuatan bahan ajar juga harus mengikuti perubahan jaman dan perkembangan kebiasaan peserta didik agar pembelajaran bisa berlangsung dengan efektif dan efisien dan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik dari waktu ke waktu. Yani Riyani (2012:23) berpendapat bahwa bahan ajar merupakan sarana utama yang mendukung proses belajar mengajar, dengan adanya bahan ajar seperti buku ajar yang dimiliki oleh setiap siswa dapat menyebabkan siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan, hal ini disebabkan siswa telah mempersiapkan diri sebelumnya, sehingga bahan ajar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah diatas diperlukan usaha untuk dapat mengetahui peran Penerapan Penggunaan PDF *Flip Builder*, bahan ajar ini bisa menjadi salah satu cara untuk memperbaiki permasalahan diatas.

Pada bagian ini dikemukakan kerangka pemikiran tentang masalah yang akan dibahas dan diteliti selanjutnya, yakni menyangkut Penerapan Penggunaan PDF *Flip Builder* pada materi hormat kepada orang tua dan guru terhadap peningkatan prestasi peserta didik kelas XI di SMAN 1 Parungkuda. Adapun rancangan penelitian dalam skripsi ini dapat digambarkan dalam gambar dibawah ini.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu prediksi tentang kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Hipotesis ini merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Hipotesis ini belum tentu benar atau salah. Kebenaran tersebut akan diperoleh dari hasil pengujian data empiris (Fraenkel Wallen, 1990:40).

Menurut Prof. Dr. Sugiyono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian masalah didasarkan atas teori yang relevan.

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran dan gambaran hubungan antar bagan yang tergambar sebelumnya, maka penelitian ini mengajukan hipotesis kerja yaitu “Terdapat peningkatan prestasi peserta didik kelas XI di SMAN 1 Parungkuda setelah diterapkan pembelajaran menggunakan *PDF Flip Builder*.”

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian Teguh Yuniarto, Hasan Sastra Negara, dan Suherman (2019) dengan judul: “*FLIP BUILDER: PENGEMBANGANNYA PADA BAHAN AJAR MATEMATIKA*” penelitian ini membuktikan bahwa bahan ajar berbasis *flip builder* layak dan sangat menarik digunakan sebagai bahan ajar matematika.
2. Hasil penelitian Nurwahyu Rindaryati (2021) dengan judul: “*E-MODUL COUNTER BERBASIS FLIP BUILDER PADA MATA PELAJARAN PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA*” penelitian ini mengatakan aplikasi *flip builder* layak digunakan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini dapat membantu siswa memahami materi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perbedaan penelitian diatas dilakukan pada pembelajaran matematika dan fisika bagain elektronika, yang mana *PDF Flip Builder* ini memang sudah sering digunakan dalam mata pelajaran MIPA. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah menerapkan *PDF Flip Builder* ini pada mata pelajaran

PAI, yang mana bahan ajar ini belum populer digunakan pada mata pelajaran PAI.

