

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam suatu program pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor di antara lain yaitu kualitas pendidik, kualitas peserta didik, ketersediaan kurikulum, bahan ajar, sarana dan prasarana, dan lain sebagainya. PP Nomor 19 Tahun 2005 pasal 20 diisyaratkan bahwa guru diharapkan bisa untuk mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian ditegaskan lagi melalui Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang diantaranya yaitu mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi seorang pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan RPP dan Silabus. Salah satu elemen dalam RPP itu sendiri yaitu sumber belajar. Oleh karena itu, seorang pendidik diharapkan dapat untuk mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar.¹

Secara umum problem mendasar yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran yang sebagai akibat minimnya penguasaan guru dalam penggunaan berbagai strategi, metode pembelajaran, bahan ajar, dan sumber belajar yang mutakhir.² Salah satu contoh dari problem tersebut yaitu guru masih mengalami kendala dalam meningkatkan keaktifan siswa, dimana dalam pembelajaran seorang guru lebih mementingkan penyampaian materi tanpa mempedulikan timbal

¹ Leli Purnama, "Pengembangan Buku Ajar Fiqih dengan Pendekatan Kontekstual Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Jemberwangi Blitar" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2013).

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 13.

balik dari siswa itu sendiri. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan dalam pembelajaran dianggap kurang menarik oleh siswa, sehingga mereka kurang antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi cenderung mengabaikan materi yang disampaikan.³

Selain hal di atas, faktor lain yang menjadi penghambat juga disebabkan minimnya ragam bentuk bahan ajar yang digunakan guru dan siswa dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), yang mana pada umumnya masih mengandalkan satu jenis bahan ajar berupa buku paket yang direkomendasikan oleh institusi setempat.⁴ Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya bahan ajar, akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga akan tercipta interaksi antara guru dan siswa.⁵

Dalam peningkatan mutu pendidikan, proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Maka dari itu penggunaan bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran dapat menentukan maksimal tidaknya penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar juga memungkinkan peserta didik dapat mempelajari materi secara runtut dan sistematis sehingga mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan

³ Mochammad Revandi Nordiansyah, "Pengembangan Modul Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Menggunakan Media Flipbook Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 06 Dau-Malang" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2021).

⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru)*, cet. 9, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 173.

⁵ Maya Isnaeni Hadi, "Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Metode *Survey Question Read Recite and Review* (SQ3R) Pokok Bahasan Sejarah Perjuangan Dakwah Nabi Muhammad Periode Madinah Kelas VII di SMP Negeri 3 Bandar Lampung" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2017).

terpadu. Pemilihan bahan ajar harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Apabila peserta didik yang diajar adalah setingkat SMA/MA maka bahan ajar yang digunakan berisi tulisan saja tidaklah masalah, tetapi hal ini sangat berbeda jika peserta didik yang diajar setingkat SD/MI. Peserta didik setingkat SD/MI akan cepat bosan jika bahan ajar yang digunakan hanya berisi tulisan saja, sehingga harus ada variasi seperti adanya gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Salah satu contoh bahan ajar yang menarik dan kreatif yaitu modul.

Berdasarkan hasil penelitian Taufikur Rohman pengembangan modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis media flipbook dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang. Hal itu dapat diketahui dari banyaknya siswa yang berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya di depan kelas dan apabila diberi pertanyaan banyak siswa yang mengangkat tangan dan sangat antusias untuk menjawabnya itu menjadi tolak ukur peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, modul digital dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik saat belajar.⁶

Menurut Rahdiyanta, modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu siswa menguasai tujuan belajar yang spesifik. Melalui modul diharapkan siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu,

⁶ Taufikur Rohman, "Pengembangan Modul Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Media Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2017).

melalui modul siswa diharapkan mampu belajar dan memperluas wawasannya secara mandiri.⁷

Seperti yang disampaikan oleh Prastowo bahwa tujuan penggunaan modul dalam pembelajaran adalah (1) peserta didik mampu belajar secara mandiri atau dengan bantuan guru seminimal mungkin, (2) peran pendidik tidak mendominasi dan tidak otoriter dalam pembelajaran, (3) melatih kejujuran peserta didik, (4) mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan belajar peserta didik, dan (5) peserta didik dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang dipelajari.⁸

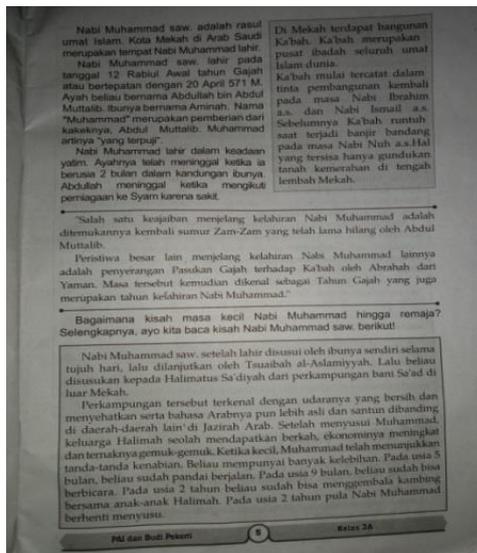
Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan pemanfaatan mengembangkan bahan ajar yang digunakan pada kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan modul digital sebagai bahan ajar dapat menjadi alternatif untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar. Semakin aktif peserta didik akan berpengaruh pada hasil belajar. Salah satu bahan ajar yang cukup praktis, efektif, dan efisien (tidak memerlukan banyak biaya) untuk mendapatkannya adalah bahan ajar non cetak berbasis *e-book* dengan menggunakan *web anyflip*. Dunia *e-book* saat ini memang menjadi trend dan sangat memudahkan penulis untuk menyebarkan tulisan-tulisannya dengan mudah. Dengan pemikiran teknis tersebut, dapat dibayangkan jika *e-book* tidak memakan biaya yang sangat besar seperti halnya dengan sebuah buku atau modul cetak.

⁷ Laila Nursafitri, dkk, "Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah", *Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 04, No. 1, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darussalam Lampung, 2020.

⁸ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 108.

Pentingnya pengembangan modul itu perlu dilaksanakan di SD Negeri 1 Sekaran. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Sekaran, kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti masih bersifat umum dan belum meningkatkan bahan ajar lain. Bahan ajar yang diterapkan oleh seorang pendidik hanya mengacu pada buku lks dan hanya beberapa kali menggunakan media LCD sehingga mengakibatkan motivasi peserta didik menjadi rendah dan dari pihak sekolah tidak ada usaha untuk mengembangkan bahan ajar lebih-lebih lagi modul pembelajaran. Modul pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dapat diketahui di bawah ini.

Gambar 1. 1 LKS Siswa



Sumber: LKS PAI Siswa Kelas III Semester Genap

Berdasarkan permasalahan tersebut guru PAI perlu mengembangkan bahan ajarnya karena masih banyak siswa yang belum faham mengenai materi PAI yang ada di semester genap, kurangnya praktek dari siswa, nilai siswa yang masih rendah, motivasi yang masih rendah sehingga penting dan

dibutuhkan peneliti untuk mengembangkannya.⁹ Penggunaan modul pembelajaran PAI dengan menggunakan *web anyflip* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi PAI di semester genap. *E-book* merupakan versi digital pada sebuah buku. Salah satu aplikasi untuk mengembangkan *e-book* adalah dengan menggunakan *web anyflip*. *Web anyflip* memuat informasi digital berupa teks, gambar maupun audio yang dikemas dalam sebuah file. *Web anyflip* dapat dibuka menggunakan komputer maupun perangkat elektronik lainnya tergantung pada saat mengembangkannya. Kelebihan dari *web anyflip* diantaranya sangat mudah digunakan dan dapat diakses dimana saja.

Sebuah modul akan bermakna jika siswa dapat dengan mudah menggunakannya. Pembelajaran dengan modul memungkinkan seorang siswa yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar, akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih kompetensi dasar dibandingkan dengan siswa lainnya. Penerapan modul juga dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas, dan dengan hasil yang jelas, sehingga dapat membantu sekolah mewujudkan pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan dari masalah di atas, maka penulis mengangkat judul **“PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MENGGUNAKAN *WEB ANYFLIP* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III DI SD NEGERI 1 SEKARAN”**.

⁹ Observasi, di SD Negeri 1 Sekaran, 10 Oktober 2022.

B. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian di atas dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan *web anyflip*?
2. Bagaimana modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan *web anyflip* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Sekaran?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa tujuan penelitian dan pengembangan. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan *web anyflip*.
2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Sekaran.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas III SD semester 2. Bahan ajar yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang dibahas adalah materi di semester 2 pada kelas III SD.

2. Materi yang dibahas dalam modul pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Bahan ajar berisi penjelasan materi dan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai materi PAI dan Budi Pekerti kelas III SD semester 2.
4. Modul ini dikembangkan berbentuk media *flipbook*. *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang di buat dari kertas, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut dapat terlihat seolah-olah bergerak.
5. Dalam pembuatan media *flipbook* di sini menggunakan *web anyflip*.
6. Modul diketik dengan aturan: a. ukuran kertas A4, b. margin 3 cm, c. Font Myriad Arabic, d. Spasi 1, 15.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Setelah mengetahui masalah dan tujuan penelitian di atas, maka penting untuk dilakukan penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Guru

Modul pembelajaran ini dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar yang alternatif guna memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran serta dapat termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk materi-materi yang lainnya.

2. Peserta didik

Modul pembelajaran ini diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi PAI dan Budi Pekerti kelas III SD semester 2 serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan supaya peneliti mampu mengembangkan kemampuan dalam menuliskan karya ilmiah, serta mampu mengasah keterampilan peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran.

4. Pembaca

Modul ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat untuk membaca dan mendalami materi PAI dan Budi Pekerti kelas III SD semester 2. Selain itu, modul ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi acuan sesuai kebutuhan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas III SD semester 2 ini adalah:

1. Asumsi Penelitian & Pengembangan

- a. Modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas III SD semester 2 menggunakan *web anyflip* ini yang nantinya mampu menarik perhatian peserta didik serta membuat peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan.

- b. Dengan menggunakan modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan *web anyflip* ini peserta didik dapat mempelajari materi ajar yang berupa gambar dan teks dengan mudah.
2. Keterbatasan Penelitian & Pengembangan
 - a. Pengembangan yang dilaksanakan terbatas pada modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas III SD semester 2 yang diterapkan selama kurang lebih di pertemuan 1 sampai ke pertemuan 14.
 - b. Objek penelitian terbatas pada penggunaan modul di kelas III SD Negeri 1 Sekaran.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk mengetahui apakah penelitian yang akan diteliti sudah ada yang melakukan penelitian sebelumnya atau belum ada yang melakukannya, maka perlu dilakukan suatu kajian penelitian terdahulu. Dari hasil tinjauan pada penelitian terdahulu, maka peneliti menemukan adanya beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan pembahasan yang akan diteliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Taufikur Rohman.¹⁰ Pada penelitian Taufikur Rohman bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui media *flipbook*, sehingga siswa menjadi termotivasi dan bersemangat serta dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

¹⁰ Taufikur Rohman, "Pengembangan Modul Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Media Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2017).

Adapun perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu, yaitu:

- a. Pada penelitian Taufikur Rohman hanya fokus dalam materi beriman kepada malaikat Allah Swt. Sedangkan penelitian saat ini fokus pada semua materi yang ada di semester genap.
 - b. Pada penelitian Taufikur Rohman menggunakan subyek siswa SMP kelas VII. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan subyek siswa SD kelas III.
 - c. Pada penelitian Taufikur Rohman lokasi penelitian di SMP Wahid Hasyim Malang. Sedangkan penelitian saat ini lokasi penelitian di SD Negeri 1 Sekaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fathian Ulya Azzahra.¹¹ Pada penelitian Fathian Ulya Azzahra bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan bahan ajar e-modul dengan menggunakan *anyflip* pada materi Keanekaragaman Hayati peserta didik kelas XI/MIA.

Adapun perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu, yaitu:

- a. Pada penelitian Fathian Ulya Azzahra dilakukan pada mata pelajaran IPA. Sedangkan penelitian saat ini dilakukan pada mata pelajaran PAI.
- b. Pada penelitian Fathian Ulya Azzahra bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan bahan ajar e-modul dengan menggunakan *anyflip*. Sedangkan penelitian saat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

¹¹ Fathian Ulya Azzahra, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis *Anyflip* Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 1 Maros" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2023).

- c. Pada penelitian Fathian Ulya Azzahra menggunakan subyek siswa kelas X. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan subyek siswa kelas III.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ria Resti Oktaviani.¹² Pada penelitian Ria Resti Oktaviani bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah bahan ajar digital yang mampu mendukung pembelajaran *online* dengan efektif dan efisien serta berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa.

Adapun perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu, yaitu:

- a. Pada penelitian Ria Resti Oktaviani bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah bahan ajar digital yang mampu mendukung pembelajaran *online* efektif dan efisien serta berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Sedangkan pada penelitian saat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Pada penelitian Ria Resti Oktaviani membahas mengenai materi kebiasaan makan masyarakat pelambang. Sedangkan pada penelitian saat ini membahas mengenai materi PAI kelas 3 di semester 2.
- c. Pada penelitian Ria Resti Oktaviani diterapkan pada mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya. Sedangkan pada penelitian saat ini diterapkan pada siswa kelas 3 di SDN 1 Sekaran.

¹²Ria Resti Oktaviani, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Anyflip* Pada Materi Kebiasaan Makan Masyarakat Palembang Untuk Mendukung Pembelajaran *Online* Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan" (Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2022).

H. Definisi Istilah & Definisi Operasional

Untuk mendapatkan kesetaraan pengertian terhadap beberapa istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan-penegasan istilah. Adapun penegasan istilah tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran adalah suatu unit lengkap yang terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik dalam mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas.¹³ Modul pada penelitian ini akan memaparkan secara rinci mengenai materi pembelajaran yang disusun dengan desain dan isi yang menarik. Bahan ajar yang digunakan dalam materi ini yaitu berupa modul.

2. Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap, dan kepribadian peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam.¹⁴ PAI dan Budi Pekerti dilaksanakan melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan, yang pengamalannya dapat dikembangkan dalam berbagai kegiatan baik yang bersifat kokurikuler maupun ekstrakurikuler.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai

¹³ M. Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 63-64.

¹⁴ Abdul Majid & Dian Andiyani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), 132.

prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.¹⁵ Dengan memberikan motivasi belajar di sini dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

4. *Web Anyflip*

Web Anyflip adalah salah satu *software* yang dirancang untuk memudahkan guru untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik seperti *e-book*.¹⁶ Perlunya pembelajaran dengan menggunakan *anyflip* terutama di sekolah dasar di karenakan siswa sekolah dasar dalam pemahaman materi masih bersifat abstrak maka dengan media *anyflip* dapat sebagai alat bantu dalam memperjelas pesan materi serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

s

¹⁵ H. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), 7.

¹⁶ Sri Handayati, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar pada Mata Pelajaran IPA", *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2020, Vol. 1, No. 4.