

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi sesuatu yang sangat penting dikehidupan ini, bahkan di negara-negara maju, pendidikan dijadikan sebagai dasar faktor penentu keberhasilan sumberdaya manusianya. Apabila dari aspek sumber daya manusianya unggul maka dalam hal-hal lain juga akan mengikutinya. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, wawasan, dan keahlian tertentu kepada individu untuk menggali dan mengembangkan kemampuan serta kepribadian. Melalui pendidikan, setiap individu berusaha mengembangkan dirinya dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah disetiap perubahan-perubahan yang terjadi.

Berdasarkan peraturan pemerintah tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 42 nomor 19 tahun 2005 yang menekankan bahwa media pendidikan memiliki peran penting sebagai penunjang proses belajar mengajar, pasal tersebut menjelaskan mengenai standar dan prasarana yang tertulis bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan<sup>1</sup>. Artinya media dalam pendidikan selalu bergerak mengikuti perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan.

Laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau bisa disebut IPTEK sudah tidak dapat dipungkiri lagi. Perkembangan teknologi saat ini sangat begitu pesat, yang mana era sekarang dikenal dengan era revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 telah masuk disegala bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan<sup>2</sup>. Keberadaan teknologi menjadikan pendidikan

---

<sup>1</sup> Tri Hartati , Hengky Pramusinto, “Pengaruh Perhatian Orang Tua, Fasilitas Belajar, dan Kreativitas Guru terhadap Keaktifan Siswa”, *Business and Accounting Education Journal*, Vol. 2, no. 2, (2021): 200 – 207, diakses 11 Juni 2023, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/baej/article/view/50646/20856>

<sup>2</sup> Gusti Firda Khairunnisa dan Yuli Ismi Nahdiyah Ilmi, “Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0”, *Jurnal Tadris Matematika*, vo. 3, no. 2,

bergeser dari model konvensional yang mengharuskan guru melakukan tatap muka dengan siswa menjadi pembelajaran yang lebih fleksibel<sup>3</sup>. Pada Era 4.0 ini atau biasa disebut era disrupsi, sebagai seorang pendidik memiliki peran yang sangat besar untuk mampu membekali para siswa dengan keterampilan abad 21 meliputi karakter, berfikir kritis, kreatif dan lain-lain.

Hal tersebut menjadi tantangan yang besar bagi manusia saat ini, hal tersebut dikarenakan mau tidak mau setiap individu harus bisa menggunakan dan memiliki ilmu yang mendalam tentang teknologi agar tidak tertinggal. Salah satu contoh di dunia pendidikan yaitu guru, guru sebagai sosok fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran perlu mempelajari bagaimana menerapkan atau menciptakan sesuatu yang inovatif. Kegiatan pembelajaran yang inovatif ketika diterapkan akan menjadikan lingkungan kelas yang tidak kaku dan tidak monoton. Pada kondisi seperti ini siswa akan lebih banyak diajak berinteraksi, berdiskusi dan berdialog sehingga mereka mampu mengonstruksi konsep dan kaidah-kaidah keilmuannya sendiri. Salah satu bentuk pembelajaran inovatif yaitu adanya media pembelajaran sesuai dengan teknologi yang berkembang.<sup>4</sup>

Hal tersebut didukung dengan firman Allah yang terdapat di dalam QS. An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ  
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ  
أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

---

(2020): 131-140, diakses 19 Oktober 2022, DOI: <http://dx.doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>

<sup>3</sup> Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8(1), (2017): 31–43, diakses 19 Oktober 2022, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095>

<sup>4</sup> Sukandi, "Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran Di Pesantren.", *Edupeedia*, vol. 5, no. 1, Juli (2020) : 35, diakses 19 Oktober 2022 <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/edupedia/article/view/879>

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.(Q.S An-Nahl:125 ).

Tafsir Al Misbah dalam penelitian Fadhillah Miranda menjelaskan bahwa ketika berdakwah harus disesuaikan dengan sasaran yang didakwahi. Tiga cara dakwah yang bisa dilakukan sebagaimana berikut, jika sasarannya adalah cendekiawan yang memiliki yang memiliki intelektual tinggi maka cara menyampaikan dakwahnya harus dengan *hikmah*, yaitu berdialog dengan kata-kata bijak dan intelektual sesuai dengan tingkat kepandaian audiens. Jika sasarannya orang awam maka menggunakan *mau'izhah*, yaitu memberikan nasihat dan contoh yang menyentuh hati mereka sesuai dengan tingkat pengetahuan mereka terbatas. Terakhir, jika sasarannya adalah Ahl alkitab dan penganut agama-agama lain maka cara penyampaiannya menggunakan *jidal ahsan* (debat yang terbaik), yaitu penyampaian dengan logika dan argumen yang halus, lepas dari kekerasan dan ungkapan-ungkapan jelek lainnya<sup>5</sup>. Berdasarkan tafsiran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan cara yang sesuai dalam menyampaikan sesuatu sangatlah dituntut, agar sesuatu yang disampaikan mudah dipahami dan diterima. Salah satu upaya dalam menyampaikan pesan atau informasi yaitu menggunakan media, kalau konteksnya dalam pendidikan maka disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai bentuk perantara dalam menyampaikan pesan memiliki peran yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru atau pengajar sangat terbantu dalam menyampaikan pembelajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Selain itu pembelajaran merupakan sebuah sistem yang mana dalam sebuah sistem terdapat komponen-komponen yang saling berkaian dan tidak bisa dipisahkan dalam

---

<sup>5</sup> Fadhillah Miranda, “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Pada Materi Kingdom Animalia Kelas X”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2021). diakses 19 Oktober 2022 <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/15884/>

rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Komponen pembelajaran terdiri atas tujuan, metode, media, materi, serta evaluasi. Hal ini, ketika guru menggunakan media pembelajaran maka harus memberikan kemampuan terbaiknya dalam memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Media yang tepat akan menarik keingintahuan peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu media pembelajaran dapat membantu memahamkan konsep-konsep materi yang mana sulit dipahami secara langsung. Media dapat dianalogikan sebagai jembatan, penghubung, penyalur antara guru dan peserta didik. Jadi sebanyak apapun materi yang akan disampaikan tergantung pembawaannya nanti seperti apa, apabila pembawaannya bisa diterima oleh peserta didik maka tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. Seorang guru sebelum menentukan media dan alat bantu pembelajaran hendaknya harus mengenal karakteristik dan tipe belajar siswanya baik secara individu maupun secara keseluruhan, agar media dan alat yang digunakan tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat diterima dan berkesan.<sup>6</sup> Media pembelajaran umumnya berbentuk fisik antara lain seperti buku, majalah, gambar, foto, grafik, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, televisi, komputer ataupun yang lainnya.

Media cetak menjadi salah satu bentuk dari media pembelajaran yang telah lama digunakan dalam dunia pendidikan yang mana biasanya informasi yang disajikan berisikan hal-hal yang menarik, menyenangkan dan mudah dimengerti. Salah satu media cetak yaitu *booklet*, *booklet* berbentuk buku kecil yang didalamnya terdapat informasi-informasi yang singkat dan terdapat gambar yang menarik. *Booklet* bisa kita temui di toko-toko buku ataupun tempat lain yang menjualnya. Seiring berkembangnya teknologi yang sangat pesat, *booklet* tidak hanya dikembangkan secara cetak saja tetapi ada yang berbasis elektronik atau biasa disebut *e-booklet*. *E-booklet* ini sama halnya dengan *booklet* namun yang membedakan adalah aksesnya, *e-booklet* dapat diakses melalui *smartphone* atau laptop kapanpun dan dimanapun asal ada jaringan internet.

---

<sup>6</sup> Linna Fitriani, Yuni Krisnawati, “ Pengembangan Media Booklet Berbasis Keanekaragaman Jenis Jamur Makroskopis.” *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, Vol. 2, No. 2 (2019): 143-151, diakses 19 Oktober 2022, DOI: <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i2.977>.

*E-booklet* dapat menjadi inovasi yang mana saat ini generasi sekarang atau biasa disebut generasi z dengan dinamika teknologi disetiap hari-harinya menjadikan kecenderungan minat baca terhadap *text book* menjadi menurun. Berdasarkan penelitian Citra Pratama Sari yang mengambil sumber dari Pikiran Rakyat tebitan 2017 mengatakan bahwa studi "*Most Littered Nation In the World*" yang dilakukan oleh *Central Connecticut State Univesity* pada 2016, Indonesia masih berada diperingkat ke-60 dari 61 negara terkait minat membaca<sup>7</sup>.

*E-booklet* sebagai bentuk perkembangan zaman akan lebih bisa diterima karena saat ini hampir setiap individu memiliki *smartphone* yang mana hal tersebut menjadi pendukung dalam praktik penggunaan dan penyimpanannya. Hal ini sesuai dengan karakteristik media elektronik yaitu menarik, materi yang ringkas, dan mudah dipahami yang mana dilengkapi banyak gambar sehingga *e-booklet* sangat berpotensi apabila dijadikan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Nur Ika Amalia, Yuniawatika, Tri Murti menyebutkan bahwa *e-booklet* memiliki kelebihan, diantaranya praktis untuk diakses dimanapun dan kapanpun, serta dilengkapi dengan warna yang menarik dan gambar ilustrasi. Selain itu pesan pada *e-booklet* bersifat permanen, mudah dipelajari kembali dan dibaca ulang oleh siswa. Selain memiliki kelebihan suatu produk juga memiliki kekurangan yaitu butuhnya akses internet sehingga membutuhkan biaya yang lebih untuk bisa menggubkan produk tersebut.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MA NU Ma'arif Kudus pada bulan Agustus 2022, bahwa media pembelajaran *e-booklet* belum pernah digunakan pada mata pelajaran biologi. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam mata pelajaran biologi adalah LKS, buku paket dan proyektor. Guru menggunakan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku cetak untuk materi hewan yang diberikan pada kelas X. Buku cetak yang digunakan berupa LKS yang belum

---

<sup>7</sup> Citra Pratama Sari, "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas Iv", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta, vol 7, no 32 (2018): 2, diakses 20 Oktober 2022, <https://eprints.uny.ac.id/57375/>

<sup>8</sup> Nur Ika Amalia, Yuniawatika, dan Tri Murti, "Pengembangan E-Booklet Berbasis Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi Edodo Pada Materi Bangun Datar", JKTP: Universitas Negeri Malang vol. 3, no. 3, (2020): 282, diakses 21 Oktober 2022, DOI:10.17977/um038v3i32020p282.

memiliki gambar yang bervariasi dan berwarna serta memiliki materi yang relatif banyak. Selain itu keterbatasan media juga terdapat pada kelas lintas minat yang mana belum ada LKS dan cenderung mencatatnya ketika guru memberikan materi. Selain itu media cetak memiliki beberapa kekurangan seperti tidak praktis sehingga repot ketika membawa banyak buku sekaligus, membutuhkan ruang, perlu biaya untuk membelinya dan butuh perawatan agar tidak rusak. Kalau untuk penggunaan layar proyektor masih belum bisa digunakan setiap saat karena keterbatasan jumlah fasilitas tersebut.

Permasalahan lainnya terjadi pada materi animalia kelas X yang diberikan pada semester genap. Materi animalia memiliki cakupan luas mulai dari kelompok invertebrata dan vertebrata yang mana sulit jika disajikan secara nyata.<sup>9</sup> Berdasarkan standar kompetensinya siswa harus memahami manfaat keanekaragaman serta kompetensi dasar siswa maupun mendeskripsikan ciri-ciri anggota dalam dunia hewan dan peranannya bagi kehidupan.<sup>10</sup> Siswa banyak mengalami kesulitan pada materi animal ini karena banyak terdapat nama-nama ilmiah yang sering digunakan mulai dari tingkatan kingdom sampai spesies serta karakteristik yang harus dipahami. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nur'ain mengungkapkan bahwa siswa kesulitan memahami materi animalia yang cakupannya banyak dengan media terbatas seperti lingkungan sekitar, buku pelajaran, lembar kerja siswa, dan gambar yang keberadaannya masih terpisah membuat siswa membutuhkan usaha keras dalam memahami materi Animalia tersebut.<sup>11</sup>

Materi animalia juga cukup menarik perhatian siswa karena berkaitan keanekaragaman hewan dengan spesies yang berbeda-

---

<sup>9</sup> Ristinawati, E, "Pengaruh Model Meaningful Instructional Design ( MID ) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Animalia Influence of The Meaningful Instructional Design ( MID ) Model on Students ' Learning Outcomes in Animalia Material." *Metaedukasi*, no. 2, no. 1, (2020): 1-6, diakses 21 Oktober 2022, <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i1.1806>

<sup>10</sup> Pinasthika, C., Haryono, T., & Pratiwi, M. S, "Aktifitas Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Menggunakan LKS Berbasis WEB Materi Kingdom Animalia." *BioEdu*, vol. 2, no. 3 (2013): 293–298, diakses 22 Oktober 2022 <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.

<sup>11</sup> Feni Nur'aini, Lise Chamisijatin, Nurwidodo, "Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Man 2 Batu Materi Kingdom Animalia." *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, vol. 1, no. 1, (2015): 35–46. diakses 22 Oktober 2022 <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i1.2301>

beda sehingga diharapkan siswa dapat mengenal jenis-jenis hewan yang ada disekitarnya. Berdasarkan hasil *need assessment* yang disebarkan kesiswa dan guru MA NU Ma'arif Kudus dapat diketahui bahwa diperlukan pengembangan suatu media ajar untuk menambah referensi siswa dalam bentuk *e-booklet*. *E-booklet* memiliki kelebihan meliputi tahan lama, karena berbentuk elektronik sehingga tidak mudah rusak serta bisa diakses kapanpun dan dimanapun asal memiliki jaringan internet. Selanjutnya *e-booklet* dilengkapi dengan gambar serta materi yang lebih ringkas sehingga dapat memperjelas materi sehingga memudahkan sisiwa dalam memahaminya.

Selain itu, *e-booklet* ini dibuat dengan ditambahkan nilai-nilai keislaman. Penerapan nilai-nilai keislaman dalam pendidikan diharapkan akan membentuk sikap, perilaku dan kepribadian siswa yang berlandaskan agama islam. Penerapan nilai-nilai keislaman disetiap perilaku siswa juga diharapkan menjadi benteng agar terhindar dari yang namanya kenakalan remaja yang mana saat ini sangat begitu marak. Penelitian yang dilakukan Muchlish Huda menyebutkan bentuk-bentuk kenakalan remaja yang sedang marak dikalangan remaja antara antara lain : a) Penyalahgunaan narkotika, minuman keras, dan zatnadiaktif lainnya, b) Perkelahian/tawuran antar pelajar, c) pergaulan bebas (*freeseex*)<sup>12</sup>.

Berdasarkan alasan-alasan diatas peneliti tergerak untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *e-booklet* biologi berbasis nilai-nilai keislaman yang diharapkan dapat menciptakan suatu media pembelajaran yang inovatif, menarik dan materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, dari hal tersebut menjadi penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Berbasis Nilai Keislaman Pada Materi Animalia di Kelas X SMA/MA*”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang maka permasalahan penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman pada materi animalia?

---

<sup>12</sup> Muchlish Huda, “Kenakalan Remaja Dalam Perspektif Pendidikan Islam”, al-Afkar, Journal for Islamic Studies, vol. 2, no. 1, (2019): diakses 23 Oktober 2022 DOI 10.5281/zenodo.3554133.

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman pada materi animalia?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman pada materi animalia.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman pada materi animalia.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian peneliti diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pada dunia pendidikan dalam pengembangan *media pembelajaran e-booklet berbasis nilai keislaman pada materi animalia di kelas X SMA/MA*.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Berikut beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini:

##### a. Bagi Siswa

Manfaat praktis bagi siswa diantaranya yaitu:

- 1) Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran.
- 2) Siswa lebih mudah dalam mempelajari materi dengan *e-booklet* berbasis nilai keislaman yang telah dirancang sesuai materi yang dibutuhkan.

##### b. Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru diantaranya yaitu:

- 1) Memberikan sumbangan informasi kepada guru tentang *media e-booklet berbasis nilai keislaman* pada pembelajaran Biologi .
- 2) Memberikan masukan kepada guru tentang pengembangan *media e-booklet berbasis nilai keislaman* yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran Biologi.

- 3) Sebagai bahan untuk meningkatkan minat belajar biologi siswa khususnya pada materi hewan dengan pengembangan *media e-booklet berbasis nilai keislaman*.
- c. Bagi Sekolah
 

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi untuk pembelajaran biologi dengan pengembangan *media e-booklet berbasis nilai keislaman*.
  - d. Bagi Peneliti
 

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai pengembangan *media e-booklet berbasis nilai keislaman* khususnya pada materi animalia.

### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu, media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman. *E-booklet* ini akan disajikan dalam bentuk *booklet* elektronik dengan gambar-gambar berwarna dan menarik serta terdapat materi yang singkat dan jelas. Dibagian cover akan dibuat desain sebaik mungkin sebagai daya tarik pembaca. Selain itu didalam *e-booklet* ini terdapat hewan-hewan yang disebutkan didalam Al Qur'an. *E-booklet* biologi berbasis nilai keislaman ini dibuat dalam bentuk elektronik yang dapat diakses untuk pembelajaran biologi didalam kelas ataupun secara mandiri oleh siswa. Adanya media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-booklet* berbasis keislaman pada materi hewan. Sehingga pada nantinya siswa akan lebih memahami mengenai konsep-konsep biologi khususnya pada materi Hewan.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Media pengembangan berupa *e-booklet* mampu memberikan pemaparan materi yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
  - b. Media pembelajaran *e-booklet* yang dikembangkan peneliti diharapkan mampu membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
  - c. *E-booklet* dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan
  - a. Media *e-booklet* berbasis nilai keislaman yang dikembangkan fokus pada materi animalia.
  - b. Uji coba produk yang dikembangkan sampai pada tahap kevalidan dan kepraktisan.
  - c. Model pengembangan menggunakan *Borg and Gall* (10 langkah) yang dimodifikasi hanya sampai 7 langkah.

