

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin pesat mengikuti perkembangan zaman, membuat manusia memasuki gaya hidup yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang membantu kebutuhan manusia, karena dengan teknologi apapun dapat dilakukan dengan lebih mudah. Begitu pula dalam dunia pendidikan, pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus memanfaatkan keberadaan teknologi. Semakin berkembangnya teknologi di dunia pendidikan menuntut manusia untuk selalu membuat inovasi baru di dunia pendidikan. Perlu adanya usaha dan keterampilan yang dilakukan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang inovatif guna mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Dengan media, guru dapat membuat inovasi baru sebagai perantara guna memberikan umpan balik untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang maksimal.

Jika dilihat dari arah pembelajaran, media merupakan petunjuk yang mengarahkan peserta didik supaya mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, media mempunyai peran yang sangat penting karena dapat membuat proses komunikasi antara guru dengan peserta didik terjalin secara optimal. Media juga harus mampu memberikan dampak positif bagi peserta didik, menimbulkan rasa senang, gembira dan meningkatkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang dikandungnya sehingga peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran ekonomi masih banyak kekurangan, diantaranya adalah hanya terfokus pada media pembelajaran yang ada, tanpa adanya inovasi bagaimana cara untuk menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menarik minat belajar peserta didik untuk bersemangat dalam belajar.

Nilai-nilai keislaman merupakan nilai yang bersumber dari Al-qur'an dan hadist yang memiliki arti penting dalam pendidikan, terutama bagi umat islam. Penting adanya pembelajaran terintegrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran ekonomi dikelas. Selain peserta didik dituntut untuk mampu

menguasai pembelajaran, peserta didik juga dituntut untuk memahami nilai-nilai keislaman sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi nilai keislaman dalam pendidikan merupakan proses bimbingan melalui suri tauladan pendidikan yang berorientasi pada penanaman nilai-nilai kehidupan yang didalamnya mencakup nilai-nilai agama yang dapat membentuk peserta didik memiliki kecerdasan spiritual keagamaan. Integrasi nilai keislaman dalam pembelajaran merupakan proses menggabungkan nilai keislaman terhadap sebuah konsep lain sehingga menjadi suatu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan.

Berdasarkan pra survei yang telah dilakukan menggunakan metode wawancara, dengan Bapak M. Saefodin, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI IIS di MA Assa'adah GIS Gunung Sugih, didapatkan hasil dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Wawancara Pra Survei Dengan Guru dan Peserta Didik MA Assa'adah GIS Gunung Sugih Semester Genap Tahun 2021/2022.

No.	Topik	Hasil Wawancara Dengan Guru	Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik
1.	Cara mengajar guru selama ini	Menggunakan metode ceramah dan diskusi.	Metode ceramah dan diskusi.
2.	Kendala yang dirasakan selama proses pembelajaran	Kurangnya antusias, keinginan dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.	Fokus belajar terbagi-bagi, karena terganggu oleh peserta didik yang ribut tidak memperhatikan pembelajaran.
3.	Kepemilikan sumber belajar	Tidak semua peserta didik memiliki LKS.	Tidak seluruh peserta didik memiliki LKS, ada beberapa peserta didik yang belum memiliki LKS
4.	Kesukaan siswa terhadap buku bergambar	Peserta didik lebih menyukai buku bergambar dibanding buku yang hanya berisi materi saja.	Peserta didik lebih menyukai membaca buku yang bergambar karena tidak membosankan.
5.	Harapan pada pengembangan <i>E-comic</i> terintegrasi nilai keislaman yang hendak di kembangkan	Dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar peserta didik, dan mempermudah peserta didik dalam belajar. Selain itu peserta	Dapat membantu dan memotivasi siswa dalam belajar, dan dapat digunakan dengan positif baik dirumah atau dimanapun. Selain belajar ekonomi, peserta didik juga dapat ilmu agamanya yang berkaitan dengan materi ekonomi.

No.	Topik	Hasil Wawancara Dengan Guru	Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik
		didik juga mendapatkan ilmu agamanya yang berkaitan dengan materi ekonomi.	

Sumber: Hasil Wawancara Dengan Guru Dan Peserta Didik.

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI IIS di MA Assa'adah GIS Gunung Sugih menunjukkan bahwa kurangnya bahan ajar yang variatif dalam proses pembelajaran. Hasil observasi awal dilaksanakan oleh peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat disekolah antara lain: cara mengajar yang guru terapkan hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, dan bahan ajar yang digunakan guru kurang variatif karena hanya menggunakan LKS. Dengan adanya masalah tersebut, maka pengembangan media ini sangat diperlukan supaya peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran.

Hasil yang didapatkan dari pra survei diketahui bahwa peserta didik lebih menyukai membaca buku bergambar dibanding buku yang hanya berisi materi saja, dan adanya harapan baik dari guru serta peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran ini agar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan kendala yang ada, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran *E-comic* terintegrasi nilai keislaman.

*E-comic* adalah versi elektronik dari komik, yang merupakan komik digital. Jika komik pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisikan teks atau gambar, maka *E-comic* berisikan teks dan gambar berwujud digital. Teks dan gambar yang disajikan tentunya akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi atau informasi yang disampaikan.

MA Assa'adah GIS merupakan sekolah yang berada dibawah naungan pondok pesantren dimana kebanyakan peserta didik berasal dari kalangan pondok pesantren yang tinggal dipondok pesantren tersebut dan menjadi peserta didik di MA Assa'adah GIS Gunung Sugih. Namun belum pernah menggunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai keislaman. Hal ini menjadi salah satu alasan dimuatnya nilai keislaman. Peserta didik tidak hanya menerima

materi secara umum, namun juga ada terintegrasinya nilai keislaman didalam *E-comic* yang akan dikembangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian R&D dengan judul penelitian **“PENGEMBANGAN *E-COMIC* TERINTEGRASI NILAI KEISLAMAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS XI MA ASSA’ADAH GIS GUNUNG SUGIH”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran ekonomi di MA Assa’adah GIS belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan berdasarkan permasalahan yang ada dalam latar belakang dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran. Maka salah satu alternatifnya yaitu dengan mengembangkan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman yang valid dan praktis sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI MA Assa’adah GIS Gunung Sugih.

## **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman yang valid dan praktis sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI MA Assa’adah GIS Gunung Sugih.

## **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Seiring dengan perkembangan teknologi, seorang pendidik dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dengan melalui penelitian “Pengembangan *E-comic* Terintegrasi Nilai Keislaman Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas XI MA Assa’adah GIS Gunung Sugih”, maka terdapat kegunaan sebagai berikut:

### **1. Secara Teoritis**

Aplikasi *E-comic* terintegrasi nilai keislaman ini diharapkan dapat menambah wawasan referensi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran ekonomi.

### **2. Secara Praktis**

a. Bagi guru, dapat dijadikan alat bantu alternatif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menarik minat peserta didik.

- b. Bagi peserta didik, dapat memberikan alternatif pembelajaran kepada peserta didik sebagai media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah, dan membuat motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.
- c. Bagi sekolah, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif disekolah diharapkan akan mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik, siswa lebih aktif dan tidak membosankan. Apabila proses pembelajaran baik maka diharapkan prestasi yang didapat peserta didik akan meningkat.
- d. Bagi peneliti, menambah pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.

#### **E. Spesifikasi Pengembangan Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. *E-comic* ini dibuat menggunakan aplikasi Corel Draw x7 untuk desain komik dan aplikasi Adobe Animate untuk menginstal hasil desain komik.
2. Format file yang dihasilkan adalah APK (*android application package*).
3. Size aplikasi *E-comic* terintegrasi nilai keislaman 28MB.
4. Media *E-comic* berupa aplikasi yang dapat dijalankan secara *offline*.
5. Aplikasi *E-comic* merupakan aplikasi dengan tipe *button on screen*, sehingga untuk mengoperasikannya hanya dapat dilakukan pada tombol yang terdapat didalam layar aplikasi.
6. Aplikasi *E-comic* hanya dapat dijalankan pada *smartphone android* dengan sistem operasi minimal *android 4.4 (Kitkat)*.
7. Jenis huruf yang digunakan Comic Sans MS, dengan ukuran huruf 11.
8. Media pembelajaran *E-comic* berisi materi pada kompetensi Ketenagakerjaan. Dan terdapat integrasi nilai keislaman yang berkaitan dengan materi ketenagakerjaan
9. Media pembelajaran *E-comic* disajikan dalam bentuk digital dan gambar berwarna. Komik ini memuat materi dan soal mengenai ketenagakerjaan.
10. Media *E-comic* sebagai media pembelajaran ekonomi didalamnya berisi seperti:
  - a. Pendahuluan, berisi tentang cover yang merupakan tampilan pembuka media sebelum masuk pada menu utama atau menu home.
  - b. Menu home mencakup petunjuk, kompetensi, baca komik, profil penulis, latihan, dan daftar pustaka.

- c. Pada menu petunjuk berisikan KD, KI dan tujuan pembelajaran pada materi ketenagakerjaan. Menu baca komik berisikan materi ketenagakerjaan. Menu latihan berisikan soal evaluasi. Menu profil penulis berisikan identitas dan riwayat pendidikan penulis. Dan menu daftar pustaka berisikan daftar buku tentang materi ketenagakerjaan yang peneliti gunakan.
11. Media *E-comic* berbentuk aplikasi interaktif yang dapat digunakan dengan mudah, berisi soal-soal evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Dan akumulasi nilai dapat ditampilkan diakhir sesi setelah mengerjakan soal latihan.
12. Media yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa aplikasi pada *smartphone* yang dapat diinstal melalui scan barcode dan dapat dibagikan melalui berbagai aplikasi seperti Share it, WhatsApp, Telegram, dan sebagainya.

#### **F. Urgensi Pengembangan**

Peserta didik MA Assa'adah GIS Gunung Sugih belum seluruhnya memiliki LKS. Kegiatan belajar mengajar hanya mengandalkan penyampaian dari guru mata pelajaran, cara mengajar yang guru terapkan hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, dan bahan ajar yang digunakan oleh guru kurang variatif karena hanya menggunakan LKS. Sehubungan dengan sekolah yang latar belakangnya islami, dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran yang terintegrasi nilai keislaman maka dapat dilihat bahwa kebutuhan peserta didik belum terpenuhi secara maksimal.

Masalah ini memerlukan perhatian khusus agar nantinya mampu memberikan hasil yang lebih baik, salah satunya dengan mengembangkan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman sebagai sumber belajar peserta didik. Pengembangan *E-comic* terintegrasi nilai keislaman sangat diperlukan agar peserta didik tidak hanya menerima ilmu pengetahuan secara umum tentang ekonomi namun juga mendapatkan ilmu agama yang berkaitan dengan materi pada mata pelajaran ekonomi yaitu ketenagakerjaan. Media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman ini dikemas atau dibuat aplikasi lebih menarik agar siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran.

### G. Keterbatasan Pengembangan

- a. Aplikasi pada *smartphone* yang dikembangkan hanya memuat materi tentang ketenagakerjaan pada kelas XI, sehingga materi yang ada didalam media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman ini terbatas.
- b. Model pengembangan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman ini menggunakan model 4D. Prosedur penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap pengembangan. Hal ini dikarenakan peneliti hanya mengembangkan produk sampai valid dan praktis saja.
- c. Pengembangan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran ekonomi pada mata pelajaran ketenagakerjaan hanya bisa berjalan pada *smartphone*.
- d. Pengembangan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran ekonomi hanya dapat diinstal setelah guru membagikan scan barcode atau setelah dibagikan melalui berbagai aplikasi seperti Share it, WhatsApp, Telegram, dan sebagainya.
- e. Memerlukan kapasitas penyimpanan memori *handphone* yang cukup supaya aplikasi *E-comic* dapat terinstal.
- f. Memerlukan akses internet untuk men-*download* atau menginstal *E-comic* terintegrasi nilai keislaman sebelum digunakan.
- g. Media pembelajaran *E-comic* ini tidak dapat digunakan untuk sekolah umum, secara khusus hanya dapat digunakan oleh sekolah yang berbasis islam karena adanya nilai-nilai islam yang ditanamkan di dalam media pembelajaran *E-comic*.