

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI KELAS IV DI SD ANAK SALEH MALANG**

TESIS

**Oleh:
Lailatul Munawaroh
NIM.200103220020**



**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PAI KELAS IV DI SD ANAK SALEH MALANG**

Tesis

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Lailatul Munawaroh
NIM.200103220020**

**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang" ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, 2023

Pembimbing I,



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005

Pembimbing II,

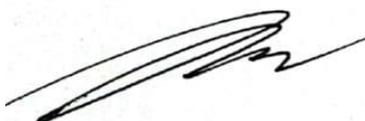


Dr. Abd Gafur, M.Ag
NIP. 197304152005011004

Malang, 20 Juni 2023

Mengetahui;

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

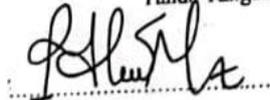
Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang" ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 21 Juli 2023

Dewan Penguji,

Ketua Penguji,

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 19750531 200312 2 001

Tanda Tangan



Penguji Utama

Dr. H. Ahmad Sholch, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001



Anggota

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005



Dr. Abd Gafur, M.Ag
NIP. 19730415 200501 1 004



Mengesahkan

Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lailatul Munawaroh

NIM : 200103220020

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas

IV di SD Anak Saleh Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwasannya dalam hasil penelitian dan pengembangan saya ini tidak ada unsur penjiplakan atau plagiasi karya ilmiah atau karya penelitian orang lain, kecuali yang tertulis sebagai sumber acuan atau rujukan dalam naskah penelitian ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 2023



MOTTO

إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّةِ وَإِنَّمَا لِكُلِّ امْرِئٍ مَا نَوَى

“Perbuatan itu dengan niat, dan setiap orang tergantung pada niatnya”¹
(HR. Abu Dawud dan An-Nasa’i)

¹ Lukman Hakim, *Pengantar Ilmu Hadits*, ed. Hani Wijayanti, 1st ed. (Kab. Sukabumi, Jawa Barat 43353: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), <https://books.google.co.id>.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah Robbil ‘Alamin kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini. Sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Sebuah karya tesis ini saya persembahkan kepada:

Pertama saya persembahkan kepada orang tua dan keluarga tercinta yaitu Suami saya Muhammad Izzuddin, Putra-puti saya Muhammad Dafi dan Farah Fathinah, Tak lupa Orang tua saya sendiri mertua keluarga besar yang selalu mendukung memberikan doa dan support system yang luar biasa. Kedua kepada dosen, guru, ustadz dan ustazah yang selalu membimbing dalam mencari ilmu. Terutama kepada Bapak Ibu pembimbing yaitu Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd dan Bapak Dr. Abd. Gafur, M.Ag yang selalu membimbing dan memberi masukan konsep penelitian ini dan membimbing proses penulisan tesis ini saya ucapkan banyak terimakasih semoga Allah SWT membalas kebaikan beliau dengan berlipat-lipat kebaikan.

Ketiga saya persembahkan dan ucapkan terimakasih kepada sahabat teman-teman saya keluarga besar SD Anak Saleh tercinta, Sahabat/ti Ikapmi PMII Unisma, turut mendoakan dan mendukung memberikan masukan yang luar biasa. Selanjutnya, teman-teman kelas A MPGMI Pasca UIN terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, bersama menimba ilmu diskusi dan sharing Bersama. Keempat Syukur Alhamdulillah Tesis ini selesai berjalan dengan lancar itu tandanya Allah SWT masih memberikan Rahman dan Rahimnya kepada saya . Semoga kedepannya berjalan dengan lancar dan sukses Aamiin.

ABSTRAK

Munawaroh, Lailatul. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. (2) Dr. Abd. Gafur, M.Ag.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Flipbook, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar

Perkembangan teknologi yang begitu cepat menuntut guru untuk selalu kreatif dan inovatif. Salah satu cara dengan menggunakan media untuk pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peserta sesuai dengan perkembangannya. Peserta didik usia sekolah dasar perlu banyak inovasi untuk pembelajaran yang bermakna.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) Menjelaskan Design pengembangan Media flipbook pada Mata Pelajaran PAI pada siswa kelas IV SD Anak Saleh Malang. (2) Menjelaskan Kemerarikan Media flipbook pada Mata pelajaran PAI pada siswa kelas IV SD Anak Saleh Malang . (3) Menjelaskan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media flipbook dan tidak menggunakan media flipbook pada siswa kelas IV SD Anak saleh Malang.

Metode yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu metode Research And Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Sample pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Anak Saleh Malang. Instrumen yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket dan tes. Validasi produk yang dilakukan pada pengembangan yaitu: ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan uji lapangan yang dilakukan pada siswa kelas IV di SD Anak Saleh Malang.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran flipbook pada pembelajaran pendidikan agama islam di kelasIV SD Anak Saleh Malang materi Sejarah Kebudayaan islam Sejarah Ulul Azmi. Produk media pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti layak dan efektif untuk digunakan. Ini ditunjukkan pada hasil validasi dan uji lapangan yang telah dilakukan. Validasi ahlimateri mendapatkan presentase 85%. Validasi dari ahli desain mendapatkan presentase 84,4%. Sementara Validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan presentase 85%. Ujicoba lapangan mendapatkan presentase 84,6% yang dikatakan menarik. Uji efektifitas media flipbook yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang telah dihitung menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan hasil nilai signifikan 0,000 sehingga H_0 ditolak, artinya ada sebuah perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flipbook.

ABSTRACT

Munawaroh, Lailatul. 2023. Flipbook Learning Media Development to Improve Fourth-Grade Students' Islamic Education Learning Achievement in SD Anak Saleh Malang. Thesis, Magister of Islamic Elementary School Teacher, Postgraduate Program of Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim. Advisor: (1) Dr.Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. (2) Dr. Abd. Gafur, M.Ag.

Keywords: Development, Learning Media, Flipbook, Islamic Education, Learning Achievement

Fast technology advance requires teachers to be continuously creative and innovative. To fulfill these requirements, they can use learning media. Learning media development is important to meet students' needs based on their development. Elementary students need various innovations to achieve meaningful learning.

The research and development objectives are: (1) to explain the Flipbook learning media development to improve fourth-grade students' Islamic education learning achievement in SD Anak Saleh Malang. (2) to explain the interesting features of the Flipbook media of Islamic education for fourth-grade students in SD Anak Saleh Malang. (3) to explain the learning achievement improvement between fourth-grade students using Flipbook and those who do not on Islamic education in SD Anak Saleh Malang.

The researcher employed Research and Development (R&D) method by adopting the ADDIE development model through some stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research samples consist of fourth-grade students of SD Anak Saleh Malang. The researcher used some instruments, such as interviews, observation, questionnaires, and tests. She ensured the product's validity by checking it with a content expert, design expert, and learning expert and field testing on fourth-grade students of SD Anak Saleh Malang.

This research and development generate a Flipbook learning media product for four grade students' Islamic education learning, particularly for learning Ulul Azmi History of Islamic Culture History, in SD Anak Saleh Malang. The product is stated as proper and effective to use. The validation of content, design, and learning experts shows 85%, 84.4%, and 85%, respectively. Meanwhile, the field testing shows 84.6%, described as interesting. The effectiveness test of flipbook media between the pre-test and post-test, calculated with paired sample t-test formula, shows a significance level of 0.000. Therefore, H_0 is rejected. It means there is a difference between before and after using Flipbook learning media.

مستخلص البحث

المنورة، ليلة. ٢٠٢٣. تطوير وسائط التعليم كراسة الطي (*Flipbook*) لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية للصف الرابع في مدرسة أنك صالح الابتدائية العامة مالانج. رسالة الماجستير، قسم تربية معلمي المدرسة الابتدائية، كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: د. شمس السوسيلواتي، الماجستير. المشرف الثاني: د. عبد. الغفور، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التطوير، وسائط التعليم، كراسة الطي، التربية الإسلامية، نتائج التعلم.

يتطلب التطور السريع للتكنولوجيا من المعلمين أن يكونوا مبدعين ومبتكرين. إحدى الطرق هي استخدام وسائط التعليم. يعد تطوير وسائط التعليم أمراً مهماً لتلبية احتياجات المشاركين وفقاً لتطورهم. يحتاج المتعلمون في سن ابتدائي إلى الكثير من الابتكار من أجل التعلم المهادف.

أهداف هذا البحث والتطوير هي: (١) شرح تصميم تطوير وسائط كراسة الطي في مادة التربية الإسلامية للصف الرابع في مدرسة أنك صالح الابتدائية العامة مالانج. (٢) شرح إبراز وسائط كراسة الطي في مادة التربية الإسلامية للصف الرابع في مدرسة أنك صالح الابتدائية العامة مالانج. (٣) شرح الفرق في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية باستخدام وسائط كراسة الطي وعدم استخدامها للصف الرابع في مدرسة أنك صالح الابتدائية العامة مالانج.

المنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج البحث والتطوير (R&D) من خلال اعتماد نموذج تطوير ADDIE مع المراحل التالية: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت العينة في هذا البحث من طلاب الصف الرابع في مدرسة أنك صالح الابتدائية العامة مالانج. الأدوات المستخدمة هي المقابلة والملاحظة والاستبانة والاختبار. التحقق من صحة المنتج الذي يتم إجراؤه في التطوير هو: خبراء المواد، وخبراء التصميم، وخبراء التعليم، والاختبارات الميدانية التي أجريت على طلاب الصف الرابع في مدرسة أنك صالح الابتدائية العامة مالانج.

أنتجت نتائج هذا البحث والتطوير منتجا إعلاميا تعليميا حول تعليم التربية الإسلامية للصف الرابع في مدرسة أنك صالح الابتدائية العامة مالانج في موضوع تاريخ الثقافة الإسلامية وأولو العزم. أثبتت منتجة وسائط التعليم التي تم تطويرها أنها ملائمة وفعالة في الاستخدام. أظهر هذا في نتائج التحقق من صحتها والاختبارات الميدانية التي تم إجراؤها. يحصل التحقق من صحة خبر المواد على نسبة ٨٥%. يحصل التحقق من صحة خبراء التصميم على نسبة ٨٤.٤%. بينما يحصل التحقق من صحة خبراء التعليم على نسبة ٨٥%. تحصل الاختبارات الميدانية على نسبة ٨٤.٦% والتي يقال إنها مثيرة للاهتمام. اختبر فعالية وسائط كراسة الطي التي تم الحصول عليها من نتائج طلاب في الاختبار القبلي والبعدى التي تم حسابها باستخدام صيغة اختبار ت للعينات المزدوجة مع نتيجة قيمة معنوية تبلغ ٠.٠٠٠٠ بحيث يتم رفض H_0 ، مما يعني أن هناك فرقا بين قبل وبعد استخدام وسائط التعليم كراسة الطي *flipbook*.

KATA PENGANTAR



Segala puji syukur kehadiran Alloh SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penelitian terkaita dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang” ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita menuju jalan kebaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zainuddin, M. Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd. Selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga tesis ini dapat selesai.

5. Dr. H. Abd Gafur, M.Ag selaku Dosen Pembimbing II, yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan saran, sehingga tesis ini selesai.
6. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. selaku ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
7. Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
8. Seluruh Dosen dan staff Pascasarjana yang telah banyak memberikan bimbingan pembelajaran, pengetahuan, wawasan, inspirasi dan kemudahan dalam pelayanan-pelayanan akademik dan administratif selama penulis menyelesaikan studi di Pascasarjana UIN Malang.
9. Dr. H. Ikhsan Gunadi, S.Pd, M.M selaku kepala sekolah SD Anak Saleh Malang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian dilembaga yang dipimpin.
10. Retno Sugiarti, M.Pd selaku guru pendidikan agama islam di kelas IV di SD Anak Saleh Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan tesis ini.
11. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Serta semua pihak dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan serta membantu dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang disampaikan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat berterimakasih apabila pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan penulisan tesis ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin ya Robbal ‘Alamin.

Malang, 02 Juni 2023

Penulis,

Lailatul Munawaroh
NIM.200103220020

Pedoman Transliter Arab Latin

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا =	A	ز =	Z	ق =	Q
ب =	B	س =	S	ك =	K
ت =	T	ش =	Sy	ل =	L
ث =	Ts	ص =	Sh	م =	M
ج =	J	ض =	Dl	ن =	N
ح =	<u>H</u>	ط =	Th	و =	W
خ =	Kh	ظ =	Zh	ه =	H
د =	D	ع =	‘	ء =	’
ذ =	Dz	غ =	Gh	ي =	Y
ر =	R	ف =	F		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengajuan	ii
Lembar Persetujuan Ujian Tesis	iii
Lambar Pengesahan Tesis	iv
Lembar Pernyataan Orisinalitas Karya Ilmiah	v
Lembar Motto.....	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Abstrak.....	viii
Kata Pengantar.....	x
Pedoman Transliter Arab Latin	xiii
Daftar Isi	xiv
Daftar Tabel.....	xviii
Daftar Gambar	xix
Daftar Lampiran	xx
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	5
E. Asumsi Pengembangan	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan	6
G. Spesifikasi Produk	7
H. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
I. Penelitian terdahulu dan Orisinalitas Penelitian	8
J. Definisi Operasional	16
K. Sistematika Pembahasan	17
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengembangan	19
1. Hakikat Pengembangan.....	19
2. Model-Model Pengembangan.....	23

3. Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam.....	34
B. Media Pembelajaran.....	34
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	36
2. Media Pembelajaran Flipbook.....	46
C. Hasil Belajar Siswa	50
1. Konsep Hasil Belajar	50
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	52
3. Jenis-Jenis Hasil Belajar	58
4. Fungsi Hasil Belajar	60
5. Tujuan Hasil Belajar	63
D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	64
1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	64
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	67
3. Kurikulum Pendidikan Agama Islam di SD/MI	70
4. Materi Sejarah Pendidikan Agama Islam	74
E. Kerangka Berpikir.....	80

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	81
B. Model Pengembangan.....	82
C. Prosedur Pengembangan	83
1. Analisis	83
2. Desain	85
3. Pengembangan.....	85
4. Implementasi	86
5. Evaluasi	86
D. Ujicoba Produk	87
1. Desain Uji Coba.....	87
2. Desain Eksperimen.....	87
3. Validasi Produk	88
4. Jenis Data.....	90
5. Instrumen Pengumpulan Data	91

6. Teknik Analisis Data	93
-------------------------------	----

BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran	97
1. Deskripsi Media Pembelajaran	97
2. Tampilan Kemasan Media Pembelajaran	99
3. Tampilan Desain Media Pembelajaran	99
B. Penyajian Data Ujicoba.....	108
1. Hasil Validasi Ahli Materi.....	109
2. Hasil Validasi Ahli Desain	110
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	112
4. Hasil Uji Lapangan.....	114
5. Hasil Uji Efektifitas Produk	116
C. Analisis Data	118
1. Analisis Data Validasi Ahli Materi	118
2. Analisis Data Validasi Ahli Desain	120
3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran	122
4. Analisis Data Uji Lapangan.....	124
5. Analisis Data Uji Efektifitas Produk	125
D. Revisi Produk.....	131

BAB V: PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah di Revisi	133
1. Analisis Spesifikasi Desain Produk Pengembangan	133
2. Paparan Pengembangan Media Flipbook	136
3. Analisis Validasi Produk	142
4. Analisis Uji Lapangan	143
5. Analisis Efektifitas Produk.....	144
B. Kesimpulan	145

C. Saran Pemanfaatan, diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih lanjut	
.....	146
1. Saran Pemanfaatan Produk.....	146
2. Saran Desiminasi Produk.....	146
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	147
Daftar Pustaka	148
Lampiran-Lampiran	157

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 2.1 Materi Perbedaan Nabi dan rasul	77
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	78
Tabel 2.3 Tujuan Pembelajaran Agama Islam	79
Tabel 3.1 Skema One-Group PreTest-PostTest Desain	87
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Likert.....	94
Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Materi	109
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Desain	111
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran	113
Tabel 4.4 Angket Uji Lapangan	115
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre-test dan Post-test</i>	117
Tabel 4.6 Paired Samples Statistics	126
Tabel 4.7 Paired Sample Test.....	126
Tabel 4.8 Nilai-Nilai Analisis Rumus Manual Paired Sample T-Test.....	128
Tabel 4.9 Hasil Revisi Produk	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dick and Carry model	27
Gambar 2.2 Morison, Ross and Camp	28
Gambar 2.3 Model ADDIE	31
Gambar 2.4 Model Hannafian and Peck	33
Gambar 3.1 Skema Tahapan Model ADDIE	82
Gambar 4.1 Cover depan Flipbook	100
Gambar 4.2 Kata Pengantar	100
Gambar 4.3 Panduan Penggunaan dan Menu Media	101
Gambar 4.4 Capaian dan Tujuan Pembelajaran	101
Gambar 4.5 Daftar Isi.....	102
Gambar 4.6 Materi Ulul Azmi	102
Gambar 4.7 Link Youtube Video Kisah Ulul Azmi	103
Gambar 4.8 Presensi Siswa	103
Gambar 4.9 Assesment.....	104
Gambar 4.10 Online Discussing	104
Gambar 4.11 Discussing with The Teacher	105
Gambar 4.12 Ayo Mengaji.....	106
Gambar 4.13 Al-Qur'an Online	106
Gambar 4.14 Biodata Pengembang.....	107
Gambar 4.15 Sumber Inspirasi.....	107
Gambar 4.16 Cover penutup Flipbook.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	158
Lampiran 2 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian	159
Lampiran 3 Surat Permohonan Menjadi Validator	160
Lampiran 4 Angket Ahli Materi.....	162
Lampiran 5 Angket Ahli Desain	165
Lampiran 6 Angket Ahli pembelajaran.....	169
Lampiran 7 Angket Uji Lapangan.....	172
Lampiran 8 Soal Pre-Test dan Post-Test.....	173
Lampiran 9 Hasil Nilai Siswa Pre-Test dan Post-Test.....	179
Lampiran 10 Data dan Analisis SPSS	181
Lampiran 11 RPP Menggunakan Media Flipbook	185
Lampiran 12 Bercode dan Link Media Flipbook.....	188
Lampiran 13 Foto-Foto	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman teknologi seperti saat ini semua aspek kehidupan dituntut untuk selalu produktif. Begitupun juga dengan dunia Pendidikan, lembaga Pendidikan berupaya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, berprestasi dan tentunya Islami. Masa pembelajaran daring menuntut guru untuk mendesign pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Guru harus mampu memberikan hak belajar siswa sama dengan pembelajaran luring. Oleh karena itu, pada pelaksanaan pembelajaran daring guru harus menciptakan konsep pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai materi. Sama halnya yang disampaikan oleh Isrokatun, Yulianti & Yana bahwa pada masa pembelajaran daring guru Menyusun pembelajaran dengan pengembangan media daring dan juga evaluasi yang disesuaikan dengan media pembelajaran.²

Konsep pembelajaran daring yang dimaksud adalah konsep untuk memberikan solusi kepada siswa dan guru ketika pembelajaran. Praktek di lapangan bahwa pembelajaran daring menuai kendala-kendala saat pembelajaran daring. Salah satu dari kendala ini adalah masalah jaringan dan internet, kurangnya pendampingan orang tua dan juga guru belum

² G Siagian, "Profesionalisme Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1683–88.

mampu memberikan konsep pembelajaran yang sesuai Ketika pembelajaran daring. Sama halnya yang disampaikan oleh Syarah & yani kendala-kendala pembelajaran daring diantaranya adalah kuota internet, orang tua yang tidak bisa mendampingi dikarenakan bekerja, pemahaman siswa yang kurang terhadap materi pembelajaran dan siswa terlambat mengumpulkan tugas.³

Melihat fakta diatas bahwa kendala-kendala dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil evaluasi belajar siswa menurun dibandingkan dengan hasil belajar Ketika pembelajaran luring. Ini dibuktikan dengan membandingkan laporan hasil belajar setiap tema. Jadi, Mata pelajaran Pendidikan agama Islam dengan materi sejarah menuntut guru untuk memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan. Pada pelaksanaanya, Materi sejarah disampaikan secara ceramah. Ini cenderung membuat siswa bosan dan jenuh. Sama halnya yang disampaikan oleh Wahyuni & Supriyadi at al bahwa metode ceramah membuat siswa tidak fokus dan mengantuk saat pembelajaran.⁴ Startegi pembelajaran dengan materi sejarah lebih efektif dengan menggunakan maind mapping dan role playing.⁵ Bagaimana kemudian strategi pembelajaran yang efektif ini dilaksanakan pada pembelajaran daring. Tentunya dengan memanfaatkan teknologi.

³ Febrianti Yuli Satriyani Siti Syarah, "Analisis Kendala Proses Pembelajaran Daring di Kelas 2B SDN Pengadegan 07 Jakarta Tahun Ajaran 2021 / 2022 ISSN 2548-9119 Pendahuluan Menteri Kebudayaan, Mendampingi Pendidikan Nadiem Dan Makarim Menggunakan Menyebabkan Siswa Untuk Belajar Zoom Aplikasi" 6, no. 1 (2022): 112–122.

⁴ Iswanti Indah at al "Menggunakan Artuculate Sroryline pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Kecamatan Guguk Design of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline In Islamic Religious Education Lessons At SMAN 1 Guguk District" 1, no. 9 (2022): 623–37, <https://doi.org/10.36418/comserva.v1i9.84>.

⁵ komsyah, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 3 Munjungan" 6, no. 1 (2022): 69–76.

Oleh karena itu, guru bisa mendesain pembelajaran secara teknologis. Pembelajaran dengan teknologi adalah salah satu solusi pada pembelajaran daring.⁶ Banyak manfaat yang didapat oleh guru yaitu: 1. Teknologi sebagai sumber belajar 2. Teknologi sebagai salah satu cara membuat siswa paham dengan materi pelajaran 3. Teknologi sebagai pathner guru dalam mengajar 4. Sebagai sumber informasi sesuai materi pembelajaran.⁷ Sebagai salah satu contoh yang bisa dimanfaatkan oleh guru adalah media pembelajaran interaktif. Penerapan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan menggunakan media flipbook. Media flipbook adalah perangkat lunak yang bisa mengkonversi file PDF sehingga menjadi digital yang menarik.⁸ Pada penelitian sebelumnya penggunaan media flip book dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁹

Adapun salah satu manfaat menggunakan media flipbook adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi,¹⁰ ini dibuktikan dengan beberapa fitur menarik pada pengembangan media flipbook. Sebagai contoh media ini bisa menggabungkan media audio visual dan

⁶ Siti Syarah, "Analisis Kendala Proses Pembelajaran Daring di Kelas 2B SDN Pengadegan 07 Jakarta Tahun Ajaran 2021 / 2022 ISSN 2548-9119 Pendahuluan Menteri Kebudayaan , Mendampingi Pendidikan Nadiem Dan Makarim Menggunakan Menyebabkan Siswa Untuk Belajar Zoom Aplikasi."

⁷ Zamza Satria Edwar et al., "EdukatifF: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP" 4, no. 1 (2022): 498–507.

⁸ Jurnal Pendidikan Mandala, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Problem Solving Pada Materi Struktur Atom Di Tingkat Sekolah Menengah Atas" 7, no. 1 (2022): 42–47.

⁹ Mandala, Jurnal Pendidikan. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran digital flipbook Berbasis Problem Solving Pada Materi Struktur Atom Di Tingkat Sekolah Menengah Atas" 7 (1): 42–47.

¹⁰ Ratih Purnamasari Diana Rossa Martatiana, Lina Novita, "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar," *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2022): 44–57, <https://doi.org/2476-9703>.

interaktif yang komprehensif.

Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk meneliti tentang pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media flipbook pada pembelajaran PAI dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV Di SD Anak Saleh Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, fokus penelitian kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media flipbook pada mata pelajaran PAI siswa Kelas IV SD Anak Saleh Malang?
2. Bagaimana kemenarikan media flipbook pada mata pelajaran PAI Siswa Kelas IV SD Anak Saleh Malang?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI dengan menggunakan media flipbook dan tidak menggunakan media flipbook pada siswa kelas IV SD Anak saleh Malang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka didapat manfaat sebagai berikut:

1. Menjelaskan Design pengembangan Media flipbook pada Mata Pelajaran PAI pada siswa kelas IV SD Anak Saleh Malang
2. Menjelaskan Kemenarikan Media flipbook pada Mata pelajaran PAI pada siswa kelas IV SD Anak Saleh Malang
3. Menjelaskan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media flipbook dan tidak menggunakan media flipbook pada siswa kelas IV SD Anak saleh Malang

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Adapun Manfaat pengembangan penelitian sangat beragam jika dilihat dari beberapa aspek yaitu:

1. Secara teoritis: penelitian pengembangan ini bisa digunakan oleh guru untuk mendesign pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Secara praktis: penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pembelajaran yang berbasis teknologi yang bisa menunjang pembelajaran di Lembaga Pendidikan.
3. Bagi Lembaga Pendidikan: produk penelitian ini bisa digunakan oleh Lembaga sebagai salah satu media untuk pembelajaran.

4. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan: produk pembelajaran yang berupa media flipbook ini bisa menambah khazanah keilmuan di dunia Pendidikan.
5. Bagi penulis: dengan melakukan penelitian pengembangan media bahan ajar bisa bermanfaat untuk peserta didik dan guru, peneliti bisa meningkatkan kemampuan penelitian dalam dunia Pendidikan.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi Penelitian Pengembangan ini berdasarkan pada Pengembangan Media Pembelajaran flipbook pada Mata pelajaran PAI Kelas IV didesain dengan menarik dan inovatif tentunya sesuai kebutuhan materi pembelajaran sehingga dapat memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi dan pemahaman yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, harapan nya Pengembangan Media Pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar Siswa.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk media pembelajaran flipbook.
2. Pengembangan sumber belajar berupa flipbook pada pembelajaran PAI pokok bahasan sejarah Nabi dan Ulul Azmi serta Pahlawan Muslim dan Wali Songo.
3. Penelitian dilakukan pada kelas IV SD Anak Saleh Malang.

G. Spesifikasi Produk

1. Flipbook yang dibuat sebagai media pembelajaran, tepatnya pada pembelajaran PAI di kelas IV SD Anak Saleh Malang.
2. Sumber belajar yang dibuat untuk flipbook menggunakan software flipbook.
3. Format flipbook yang disusun berdasarkan pada Langkah-langkah pembelajaran PAI materi sejarah Wali Songo di kelas IV SD Anak Saleh Malang.
4. Isi dalam sumber belajar flipbook pokok bahasan terkait sejarah Wali Songo yang meliputi cover, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan pokok bahasan yang disesuaikan dengan buku ajar PAI.
5. Unsur sumber belajar dalam flipbook berupa gambar, animasi, video dan link serta Latihan soal dan Quiz.

H. Pentingnya penelitian dan pengembangan

1. Penting dilakukan karena sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi.
2. Dengan berkembangnya dunia Pendidikan dan selalu berubah-ubah maka penting bagi guru untuk selalu mengembangkan media, bahan ajar dan metode pembelajaran.
3. Produk media flipbook ini bisa digunakan sebagai alternatif pembelajaran daring untuk guru.

I. Penelitian terdahulu dan orisinalitas penelitian

Penelitian pengembangan tentang media pembelajaran flipbook bukanlah hal baru. Ini sudah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu tentunya dengan subjek, materi dan masalah yang berbeda. Adapun beberapa hasil penelitian yang terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran flipbook adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian tesis yang pernah dilakukan oleh Yusril Wahid dengan judul “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang” pada tahun 2022¹¹. Hasil penelitian menjelaskan pengembangan media Android pembelajaran Pendidikan agama islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar.
- b. Penelitian tesis yang pernah dilakukan oleh Mariya Ulfa dengan judul “Pengembangan media pembelajaran E-Learning pada mata pelajaran FIQIH dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang” pada tahun 2021.¹² Hasil penelitian menjelaskan media pembelajaran E-Learning pada mata pelajaran FIQIH kelas V di MIN 1 Kota Malang terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.
- c. Penelitian tesis yang pernah dilakukan oleh Meidiana Sahara Riqza dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom dalam

¹¹ Yusril Wahid, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Plus Al-Kautsar Malang,” *UIN Malang* (School of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023), <http://etheses.uin-malang.ac.id/>.

¹² Mariya Ulfa, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di MIN 1 Kota Malang” (UIN Malang, 2021).

Pembelajaran Bahasa Arab di MI Hidayatul Mubtadiin Wajak Malang” pada tahun 2021.¹³ Hasil Penelitian menjelaskan penggunaan model pembelajaran Flipped Classroom dalam pembelajaran Bahasa arab terbukti efektif untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa arab.

- d. Penelitian tesis yang pernah dilakukan oleh Evi Eliya Qori’ah dengan judul “Pengembangan bahan ajar Tashrif Lughowi berbasis Flipbook di pondok pesantren Ar-Rohmah Batu Jawa Timur” pada tahun 2022.¹⁴ Hasil Penelitian menjelaskan pengembangan bahan ajar berbasis Flipbook efektif pada pembelajaran Tashrif Lughowi di Pondok Pesantren Ar-Rohmah Batu Jawa Timur.
- e. Penelitian Tesis yang pernah dilakukan oleh Syamsul Arifin dengan judul “Penggunaan Media Flipbook Maker dalam pembelajaran Tematik untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 56 Salafiyah Syafi’iyah Temporejo Jember” pada tahun 2022.¹⁵ Hasil Penelitian menjelaskan penggunaan media Flipbook Maker dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- f. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Nindia Sari & Mubarak Ahmad, jurnal sinta 4 dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran Flipbook

¹³ Meidiana Sahara Riqza, “Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Hidayatul Mubtadiin Wajak Malang” (Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), <http://etheses.uin-malang.ac.id/>.

¹⁴ Evi Eliya Qori’ah, “Pengembangan Bahan Ajar Tashrif Lughowi Berbasis Flipbook Di Pondok Pesantren Ar-Rohmah Batu Jawa Timur” (Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), <http://etheses.uin-malang.ac.id/>.

¹⁵ Arifin Syamsul, “Penggunaan Media Flipbook Maker Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember* (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), <http://digilib.uinkhas.ac.id/5576/>.

Digital di sekolah dasar” pada tahun 2021.¹⁶ Hasil penelitian menjelaskan bahwa media Flipbook digital sangat layak digunakan pada pembelajaran IPS materi Indahnya keragaman di Negeri ku SD kelas IV dan hasil research validasi 86, 6%.

- g. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Yossa Arisanti dan M. Fachri Adnan. Jurnal Sinta 3 dengan judul “pengembangan multimedia interaktif berbasis software macromedia flash 8 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar” pada tahun 2021.¹⁷ Hasil penelitian menjelaskan ada peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif software macromedia flash 8 dengan nilai rata-rata peserta didik 77 pada pretest dan nilai rata-rata 93 pada posttest.
- h. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Gede Ari Yudasmara dan Desi Purnami. Jurnal sinta 2 dengan judul “pengembangan Media pembelajaran Interaktif Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP” pada tahun 2015.¹⁸ Hasil penelitian menjelaskan media pembelajaran interaktif biologi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan prosentase 95,83 %.
- i. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Yasmin Salsabila Muninda, Yuni

¹⁶ Widya Nindia Sari and Mubarak Ahmad, “Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2769–75, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.

¹⁷ Yossa Arisanti and M.Fachri Adnan, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 2122–32, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>.

¹⁸ Gede Ari Yudasmara and Desi Purnami, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp,” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 48, no. 1–3 (2015): 1–8, <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6923>.

Pantiwati, Dkk. Jurnal sinta 2 dengan judul “Liver as excretory organ: Developing Android- Based Flash Learning Media for Middle school students” pada tahun 2021.¹⁹ Hasil penelitian media pembelajaran android flash hati sangat layak untuk meningkatkan ketrampilan berfikir kritis dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP dalam mata pelajaran Biologi dengan prosentase sangat praktis 95%, praktis 85%.

- j. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Dr. Corey webel, Christina Sheffel & Kimmerly A Conner. Jurnal International terindex Scopus dengan judul “Flipping Instruction in a fifth-grade class: A case of an elementary mathematics specialist” pada tahun 2018.²⁰ Hasil penelitian menjelaskan Flipping interaction pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menstimulasi peserta didik untuk berfikir kritis dan menemukan teori dan konsep matematika, ini juga dapat meningkatkan kemampuan merakit teknologi dan komunikasi dengan orang tua.
- k. Penelitian yang dilakukan oleh M.J Dewiyani Sunarto. Jurnal Sinta 1 dengan judul penelitian “The development of flipped learning Model based on My Brilian to Support Planned Online Learning” pada tahun 2021.²¹ Hasil Penelitian bahwa model pembelajaran flipped learning dapat diadopsi

¹⁹ Yasmine Salsabila Muninda et al., “‘Liver as Excretory Organ’: Developing Android-Based Flash Learning Media for Middle School Students,” *Research and Development in Education* 1, no. 2 (2021): 86–97, <https://doi.org/10.22219/raden.v1i2.19033>.

²⁰ Corey Webel, Christina Sheffel, and Kimberly A. Conner, “Flipping Instruction in a Fifth Grade Class: A Case of an Elementary Mathematics Specialist,” *Teaching and Teacher Education* 71 (2018): 271–82, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.01.007>.

²¹ M. J. Dewiyani Sunarto, “The Development of Flipped Learning Model Based on MyBrilian to Support Planned Online Learning,” *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 5, no. 1 (2021): 27, <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v5i1.379>.

sebagai implementasi pembelajaran online terencana dengan menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran lokal dan dengan dukungan teknologi.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

NO.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Yusril Wahid, 2022, Tesis Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang ²²	Penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE	Pengembangan Media dan Objek sekolah	Hasil penelitian menghasilkan media Pembelajaran Agama Islam berbasis Android
2.	Mariya Ulfa, 2021, Tesis Pengembangan media pembelajaran E-Learning pada mata pelajaran FIQIH dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang ²³	Penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE	Mata Pelajaran dan Objek penelitian	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran E-Learning pada mata pelajaran FIQIH
3.	Meidiana Sahara Riqza, 2021, Tesis Penggunaan model pembelajaran Flipped classroom dalam pembelajaran Bahasa arab di MI Hidayatul Mubtadiin Wajak Malang ²⁴	Penelitian Kuantitatif eksperimental	Menggunakan pembelajaran dengan Flipbbok maker, Mata Pelajaran dan Objek penelitian	Penelitian menunjukkan model pembelajaran Flipped classroom efektif pada pembelajaran Bahasa Arab di MI
4.	Evi Eliya Qori'ah, 2022, Tesis Pengembangan Bahan Ajar Tashrif Lughowi	Research and Development (R&D) dengan	Mata Pelajaran dan Objek penelitian	Penelitian ini dapat menghasilkan

²² Wahid, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Plus Al-Kautsar Malang."

²³ Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran FIQIH Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di MIN 1 Kota Malang."

²⁴ Meidiana Sahara Riqza, "Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Hidayatul Mubtadiin Wajak Malang" (PASCA UIN MALANG, 2021).

	Berbasis Flipbook di Pondok Pesantren Ar-Rohmah Batu Jawa Timur ²⁵	model ADDIE		dan mengembangkan produk flipbook digital untuk mempermudah pembelajaran Tashrif Lughowi
5.	Syamsul Arifin, 2022, Tesis Penggunaan Media Flipbook Maker dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember	Penelitian Kualitatif dengan study kasus	Penelitian dengan menggunakan Flipbook maker dan objek penelitian dilakukan di sekolah dasar	Dengan menggunakan Flipbook maker dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik
6.	Widya Nindia Sari & Mubarak Ahmad, 2012 Jurnal Sinta 4 Pengembangan media pembelajaran Flipbook Digital di sekolah dasar ²⁶	Research and Development (R&D) dengan model ADDIE	Objek penelitian	Penelitian ini dapat menghasilkan dan mengembangkan produk flipbook digital untuk mempermudah pembelajaran IPS
7.	Yossa Arisanti dan M. Fachri Adnan, 2021, Jurnal Terakreditasi Sinta 3 Pengembangan multimedia interaktif berbasis software macromedia flash 8 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ²⁷	Research and Development (R&D) dengan model ADDIE	Objek penelitian	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis software macromedia flash 8

²⁵ Qori'ah, "Pengembangan Bahan Ajar Tashrif Lughowi Berbasis Flipbook Di Pondok Pesantren Ar-Rohmah Batu Jawa Timur."

²⁶ Widya Nindia Sari and Ahmad, "Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar."

²⁷ Arisanti and Adnan, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar."

8.	Gede Ari Yudasmara & Desi Purnami, 2015, Jurnal Terakreditasi Sinta 2 Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP ²⁸	Research and Development (R&D) Analisis Deskriptif	Deskriptif teknik analisis data melalui angket dan tes hasil belajar mata pelajaran Biologi	Menghasilkan media pembelajaran Biologi yang interaktif dan efektif
9.	Yasmin Salsabila Muninda, Yuni Pantiwati, Dkk, 2021, Jurnal Terakreditasi Sinta 2 Liver as excretory organ: Developing Android- Based Flash Learning Media for Middle school students ²⁹	Research and Development (R&D) dengan model Bord and Gall	Objek dan subjek penelitian	Menghasilkan produk media pembelajaran android flash hati yang efektif dan praktis
10.	Dr. Corey webel, Christina Sheffel & Kimmerly A Conner, 2018, Jurnal International Scopus Flipping Instruction in a fifth-grade class: A case of an elementary mathematics specialist ³⁰	Variabel penelitian Flipping Instruction	Kuantitatif Eksperimental, pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi, video, mathematical quality, interactivity, teksbook	Menghasilkan dan mengembangkan media flipping interaction pada mata pelajaran matematika di kelas 5 Sekolah dasar
11.	M.J Dewiyani Sunarto, 2021, Jurnal Terakreditasi Sinta 1 The development of flipped learning Model based on My Brilian to Support Planned Online Learning ³¹	Research and Development (R&D) dengan model My Brillian	Objek dan subjek penelitian	Menghasilkan dan mengembangkan produk pembelajaran flipped learning model Brillian pada mahasiswa jurusan system informasi mata

²⁸ Yudasmara and Purnami, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp."

²⁹ Muninda et al., "'Liver as Excretory Organ': Developing Android-Based Flash Learning Media for Middle School Students."

³⁰ Webel, Sheffel, and Conner, "Flipping Instruction in a Fifth Grade Class: A Case of an Elementary Mathematics Specialist."

³¹ Sunarto, "The Development of Flipped Learning Model Based on MyBrilian to Support Planned Online Learning."

				kuliah matematika dasar
--	--	--	--	-------------------------------

J. Definisi Operasional

1. Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.³² Ini artinya pada penelitian pengembangan produk yang dihasilkan dan sudah teruji. Adapun produk yang dihasilkan bisa berupa Software ebook, emodul dan alat bantu belajar.
2. Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru supaya kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif.³³ Media Flip Book adalah media pembelajaran software dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Software yang dapat mengubah file PDF menjadi lebih mmenarik layaknya sebuah buku digital.
3. Hasil Belajar adalah evaluasi atau capaian dari peserta didik bisa berupa placement test atau test yang lainnya. Waktu evaluasi sesuai dengan Lembaga Pendidikan masing-masing.
4. Mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD atau MI dengan materi agama islam yang berupa tauhid, aqidah akhlaq, sejarah kebudayaan islam (Sejarah

³² Sri Haryati, "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam," *Academia* 37, no. 1 (2012): 13, [http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/1/Buku Manajemen Penelitian Pengembangan Dr. Budiyono Saputro%2C M.Pd.pdf](http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/1/Buku%20Manajemen%20Penelitian%20Pengembangan%20Dr.%20Budiyono%20Saputro%20M.Pd.pdf).

³³ made Indra Muhammad hasan, milawati, darodjat, tuti Khairani, tasdin tahrim, ahmad mufit, azwar rahmat, masdiana, *Media Pembelajaran*, ed. Fatma Sukmawati, *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1st ed., vol. 3 (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2015), [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf).

Nabi, Wali Songo ataupun Tokoh-tokoh Islam yang lain). Materi Sejarah kebudayaan Islam adalah salah satu materi wajib pada Pendidikan agama Islam yang menjelaskan tentang sejarah perjuangan Rosululloh SAW, sejarah Nabi dan Rosul, sahabat-sahabat Nabi dan Rosul serta Pahlawan Islam yang diceritakan dalam Al-Qur'an.

K. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, manfaat penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, penelitian terdahulu dan orisinalitas penelitian definisi operasional serta sistematika pembahasan.
2. Bab II Menjelaskan tentang kajian teori media pembelajaran, media pembelajaran flipbook, hasil belajar siswa, mata pelajaran Pendidikan agama Islam, materi sejarah pendidikan agama Islam serta penelitian pengembangan.
3. Bab III Menjelaskan tentang Model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Menjelaskan tentang pemaparan hasil pengembangan berupa produk media pembelajaran flipbook pada mata pelajaran Pendidikan

agama Islam materi sejarah di kelas IV SD Anak saleh Malang, uji kelayakan media, hasil uji coba media tersebut apakah layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama islam.

5. Bab V Menjelaskan tentang pemaparan hasil penelitian pengembangan berupa produk media pembelajaran flipbook dengan Langkah-langkah penelitian serta memaparkan kelayakan dan keefektifitasan media pembelajaran flipbook pada pada pelajaran Pendidikan agama islam materi sejarah.
6. Bab VI Bagian akhir penelitian dan laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran atas penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan berisi tentang rangkuman singkat hasil penelitian, sementara saran berisi tentang masukan yang membangun memberikan solusi dengan hasil pengembangan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

1. Hakikat Pengembangan

Penelitian pengembangan atau disebut dengan R&D Research and Development. Metode penelitian pengembangan dengan menghasilkan produk tertentu melalui uji coba. Penelitian dengan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk secara berkala dan bertahap adalah bagian dari penelitian dan pengembangan.³⁴

Sementara menurut Soenarto dalam³⁵ berpendapat bahwa untuk menghasilkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran dan menvalidasinya maka diperlukan penelitian pengembangan sebagai salah satu proses menjawab kebutuhan Pendidikan yang terus berkembang.

Selain itu menurut Seel and Richey berpendapat penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai penelitian dengan desain sistematis, pengembangan melalui proses dengan tujuan menghasilkan produk pembelajaran melalui validitas, uji coba dan efektivitas.³⁶ Dari beberapa

³⁴ Husni Mubarak, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Dalam Pembelajaran PKN Kelas III SDI As Salam Malang," *Tesis*, 2014, 1–146.

³⁵ I Made Tegeh and I Nyoman Jampel Ketut Pudjawan, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE," *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 2015, 208–16.

³⁶ Edi Irawan Tatik Sutarti, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*, ed. Mulyadi, 1st ed. (Jl. Rajawali G. Elang 6 No: 03 Drono, Sardonoharjo, Ngaglik Sleman: CV Budi Utama, 2017), <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=->

penjelasan diatas bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk media pembelajaran, alat dan strategi melalui beberapa tahapan yaitu uji coba produk, validasi dari beberapa ahli dan uji coba hasil serta efektifitas produk yang sudah diuji cobakan.

Sejalan dengan itu, Borg and Gall memberikan definisi penelitian pengembangan mempunyai proses mengembangkan dan memvalidasi suatu produk Pendidikan atau disebut dengan siklus R&D dapat dikategorikan menjadi beberapa Langkah yaitu: mengidentifikasi atau mempelajari temuan produk pengembangan, mengembangkan produk hasil temuan, menguji hasil produk pengembangan, merevisi dan memperbaiki masukan dari hasil uji coba produk. Siklus ini di ulang-ulang sampai menemukan pola yang cocok untuk hasil produk untuk penelitian Pendidikan.³⁷ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan R&D adalah proses menghasilkan dan mengembangkan suatu produk dan melengkapi produk yang sudah ada.

Ada beberapa tahapan dalam penelitian pengembangan R&D yaitu:

- a. Tahap Analisis Model meliputi identifikasi kebutuhan, tujuan, tugas, kontent dan ketrampilan.
- b. Tahap Design meliputi pengembangan tujuan, content penilaian, dan strategi pembelajaran.

³⁷ Tatik Sutarti, Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Edited by Mulyadi. 1st ed. Jl. Rajawali G. Elang 6 No: 03 Drono, Sardonoharjo, Ngaglik Sleman: CV Budi Utama. <https://books.google.co.id/books>.

- c. Tahap Development meliputi persiapan materi dan bahan pembelajaran.
- d. Tahap Implementation meliputi aktifitas atau kegiatan dalam pelaksanaan uji coba produk yang dihasilkan.
- e. Tahap Evaluation meliputi test atau penilaian Formatif dan Sumatif

³⁸.

Oleh karena itu, berdasarkan tahapan-tahapan penelitian pengembangan diatas bahwa sistematika yang sudah diatur dan disiapkan harus dilakukan secara urut dan lengkap, ini mempengaruhi hasil produk pengembangan yang diuji coba dan menjawab masalah dalam pembelajaran. Ada beberapa tujuan penelitian pengembangan dalam Pendidikan dilihat dari beberapa aspek yaitu: pengembangan kurikulum, pengembangan teknologi dan media, pengembangan materi pembelajaran dan pengembangan Pendidikan guru dan didaktis.

Sejalan yang disampaikan oleh Van Den Akker dalam ³⁹ yang menjelaskan bahwa masing-masing tujuan mempunyai arti sebagai berikut:

- a. Tujuan penelitian pengembangan bagian kurikulum adalah mengkomunikasikan hasil pengembangan produk atau program untuk meningkatkan hasil produk atau program tersebut sehingga

³⁸ Tatik Sutarti, Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Edited by Mulyadi. 1st ed. Jl. Rajawali G. Elang 6 No: 03 Drono, Sardonoharjo, Ngaglik Sleman: CV Budi Utama. <https://books.google.co.id/books>.

³⁹ Ibid

bisa menciptakan beberapa karya untuk menjawab persoalan di masa depan.

- b. Tujuan penelitian pengembangan bagian media pembelajaran dan teknologi adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil produk secara spesifik pada proses rancangan instruksional berdasarkan evaluasi dan prosedur penilaian.
- c. Tujuan penelitian pengembangan berdasar materi pembelajaran untuk menciptakan lingkungan pembelajaran, Menyusun kurikulum yang sesuai dengan kondisi siswa, memprediksi keberhasilan berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran, serta menentukan pola pembelajaran yang sesuai yang bisa menjawab persoalan pembelajaran dengan menggunakan hasil produk pengembangan.
- d. Tujuan penelitian pengembangan Pendidikan guru dan didaktis adalah untuk pengimbasan dan kontribusi pembelajaran kepada guru sebagai salah satu indikator profesionalisme karena menghasilkan satu karya media pembelajaran, buku dan atau produk yang lain nya. Selain itu juga, untuk mengetahui secara teoritis, empiris dan instruksional.

2. Model-Model Pengembangan

Adapun model penelitian dan pengembangan diantaranya adalah:

Menurut Molenda dalam ⁴⁰ menyampaikan ada 2 model penelitian yaitu: Mikromorf artinya nyata secara fisik sementara Paramorf artinya penelitian menggunakan deskripsi. Model Paramorf terdiri dari:

Model Prosedural yaitu model penelitian yang menggambarkan Langkah-langkah secara sistematis dalam penelitian. Langkah-langkah dimulai dari awal hingga akhir penelitian. Sebagai contoh model pembelajaran secara berurutan seperti: model Kaufman, ADDIE, Dick & Carey dan lain sebagainya. Menurut Dick & Carey ada 10 langkah 2 tahapan dan terakhir evaluasi yang dapat dilakukan dalam penelitian pengembangan. Langkah pertama yaitu indentifikasi masalah dan kebutuhan, pembelajaran dan isi atau materi. Sedangkan tahapan yang kedua terdiri dari pengembangan instrument, strategi dan bahan pembelajaran. Berbeda dengan Borg and Gall rancangan pembuatan produk terdiri dari: pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan awal produk, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk yang kedua, uji coba lapangan yang kedua, revisi produk akhir kemudian implementasi atau produk layak untuk digunakan.

⁴⁰ Rudi Hari Rayanto Sugianti, *Buku Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek*, ed. Tristan Rokhmawan, 1st ed. (Kota Pasuruan, Jawa Timur Indonesia: Lembaga Academic & Research Institute, n.d.), <https://books.google.co.id/books>

Model Konseptual yaitu bersifat analitis dengan tujuan menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan komponen yang lain. Inti dari model konseptual lebih fleksibel, terbuka dan konstruktivistik. Adapun pendekatan konstruktivistik yaitu: define, desain, development dan dissemination.

Ada beberapa karakter dari model konseptual yaitu: 1. Bersifat fleksibel dan tidak ada kepastian, 2. Reflektif 3. Tujuan sesuai dengan desain pengembangan 4. Menciptakan pembelajaran yang bermakna 5. Evaluasi bersifat formatif 6. Data bersifat subjektif.⁴¹

Adapun menurut ⁴² macam-macam model pengembangan desain pembelajaran sebagai berikut:

1. Model Dick and Carry

Model ini lebih menekankan kepada pendekatan komponen-komponen pembelajaran yaitu: desain pengembangan materi pembelajaran, pelaksanaan atau materi pengembangan dan evaluasi. Langkah-langkah desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran: langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah mengidentifikasi tujuan

⁴¹ Rudi Hari Rayanto Sugianti, *Buku Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek*, ed. Tristan Rokhmawan, 1st ed. (Kota Pasuruan, Jawa Timur Indonesia: Lembaga Academic & Research Institute, n.d.), <https://books.google.co.id/books>.

⁴² Ferawati Artauli Hasibuan dkk, *Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran - Google Books*, ed. Ronald Watrianthos Janner Simmarmata&, 1st ed. (Medan, Sumatera Utara: Yayasan kita menulis, n.d.)

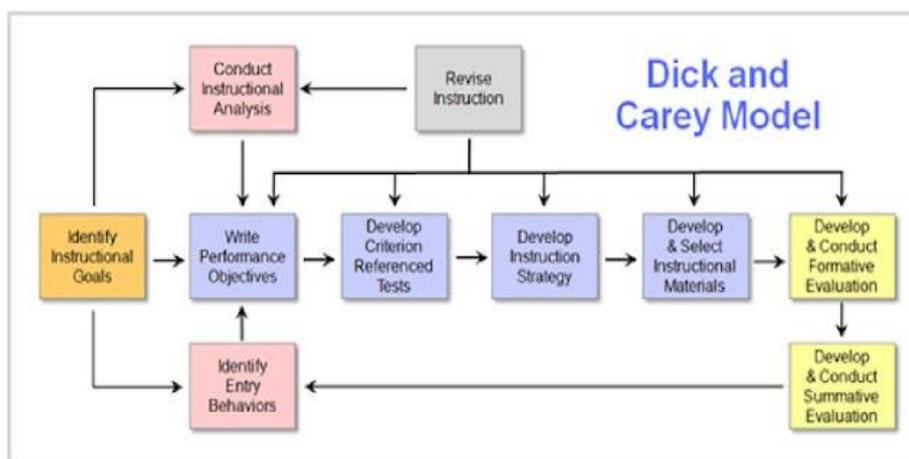
pembelajaran. Sebelum menentukan tujuan pembelajaran guru menentukan capaian pembelajaran yang bisa dilihat dari kompetensi dasar pada kurikulum K13 dan Cp pada kurikulum merdeka.

- b. **Menganalisis Instruksional:** Kemudian langkah berikutnya adalah menentukan prosedur pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Jika mengikuti prosedur K13 maka guru harus menentukan aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dinilai untuk prosedur pembelajaran. Jika kurikulum merdeka maka menentukan satu aspek pengetahuan dan ketrampilan dikolaborasi sementara untuk sikap harus sesuai dengan profil pelajar Pancasila.
- c. **Mengidentifikasi karakteristik peserta didik** dan mengelompokkan berdasarkan gaya belajarnya: pada Langkah ini guru menganalisis karakter peserta didik sesuai dengan kondisi dilapangan baik dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Dalam prosesnya, guru bisa bekerjasama dengan orang tua melihat kondisi di rumah dan masyarakat, sementara di sekolah bisa melakukan observasi langsung dikelas.
- d. **Merumuskan tujuan pembelajaran** berdasarkan hasil analisis: pada Langkah ini, guru sudah menemukan data-data konkret dilapangan kemudian menentukan tujuan pembelajaran yang

sesuai sehingga hasil pembelajaran menuai pembelajaran bermakna.

- e. Menentukan dan mengembangkan assessment evaluasi pembelajaran :ini penting dilakukan karena sebagai salah satu alat ukur guru dalam pembelajaran. Guru bisa mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan melihat hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru.
- f. Menentukan dan mengembangkan strategi pembelajaran: ketercapaian kompetensi yang telah dirumuskan dapat dilihat dari strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru tentunya dengan melihat kondisi dilapangan.
- g. Menentukan dan mengembangkan bahan ajar pembelajaran: bahan ajar yang dipilih oleh guru disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan strategi yang dipilih oleh guru.
- h. Menentukan, merancang dan mengembangkan evaluasi formatif dan sumatif: pada Langkah ini, guru menentukan evaluasi formatif dan Sumatif. Untuk evaluasi formatif secara teknis bisa dengan menggunakan Latihan soal sederhana seperti quiz yang diujicobakan ke siswa secara individu atau berkelompok. Sementara untuk evaluasi Sumatif setelah evaluasi formatif dilakukan dan melakukan revisi-revisi terhadap program pengembangan yang telah didesain dan diuji coba.

- i. Memperbaiki dan merivi program pembelajaran yang kurang dan menyempurnakan sesuai dengan hasil identifikasi sebelumnya: langkah ini dilakukan untuk mendapatkan evaluasi program yang telah dirancang untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari system pengembangan pembelajaran yang kemudian bisa digunakan sebagai masukan untuk guru sebagai pelaksana Pendidikan, Lembaga Pendidikan dan peneliti sebagai masukan untuk mengembangkan pengembangan pembelajaran berikut.



Gambar 2.1 Dick and Carry Model

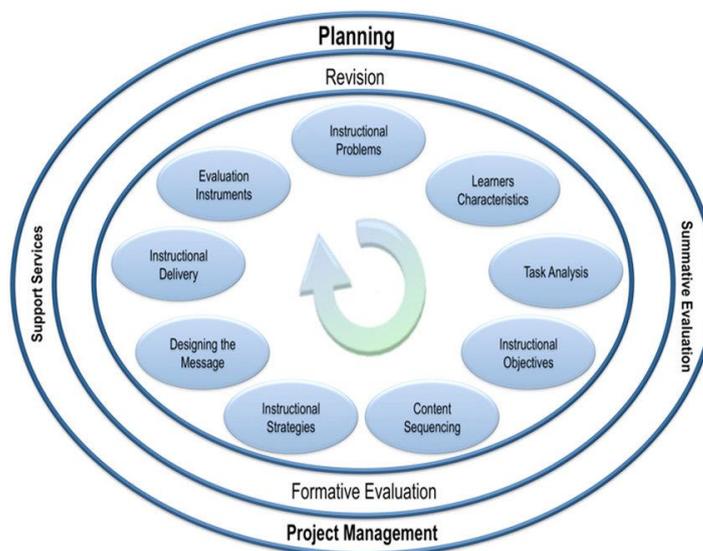
<https://www.taufiq.net/2019/09/model-pembelajaran-dick-n-carry.html>

2. Model Morrison, Ross and Kemp

Ada beberapa Langkah model pengembangan pembelajaran ini antara lain sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi tujuan dan tema pembelajaran. Guru mengidentifikasi tujuan setiap tema yang kemudian diformulasikan dalam pembelajaran.
- b. Menganalisis karakter peserta didik sehingga guru bisa

- menentukan pola pembelajaran sesuai analisis karakter tersebut
- c. Menentukan tujuan pembelajaran dengan melihat hasil identifikasi karakter dan tolak ukur perilaku peserta didik.
 - d. Menentukan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - e. Memilih kegiatan pembelajaran, sumber pembelajaran dan strategi pembelajaran.
 - f. Mengkomunikasikan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, perlengkapan-perengkapan dan jadwal untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas.
 - g. Melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan. Evaluasi bisa berupa formatif dan sumatif.



Gambar 2.2 Morrison, Ross and Kemp

https://www.researchgate.net/figure/Kemp-ID-Model-Morrison-Ross-Kalman-Kemp-2012_fig1_330509902

3. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran ADDIE terdiri dari (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate). ADDIE Model menurut Yong dkk dalam

⁴³ Instructional designers and training developers which represent a dynamic, flexible, guideline for building affective training and performance support tools is use the generic process traditionally. Ini artinya bahwa model pengembangan ADDIE merupakan proses generic pengembangan secara tradisional yang digunakan oleh pelaku pengembangan secara dinamis, fleksibel dan tepat guna.

Model pengembangan pembelajaran ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang banyak dilakukan pada penelitian R&D. Ada beberapa faktor kenapa memilih model ADDIE yaitu: salah satu pedoman pengembangan media pembelajaran yang efektif dan sistematis sehingga bisa mendukung penelitian secara maksimal.⁴⁴ Sesuai dengan yang disampaikan oleh ⁴⁵ bahwa model pengembangan pembelajaran ADDIE salah satu model pembelajaran yang sistemik. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini sesuai dengan model penelitian pengembangan ADDIE. Ada 5 tahap dalam model penelitian pengembangan media pembelajaran ADDIE yaitu: Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Oleh karena itu, menurut ⁴⁶ masing-masing Langkah dari model ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

⁴³ Sugianti, *Buku Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek*.

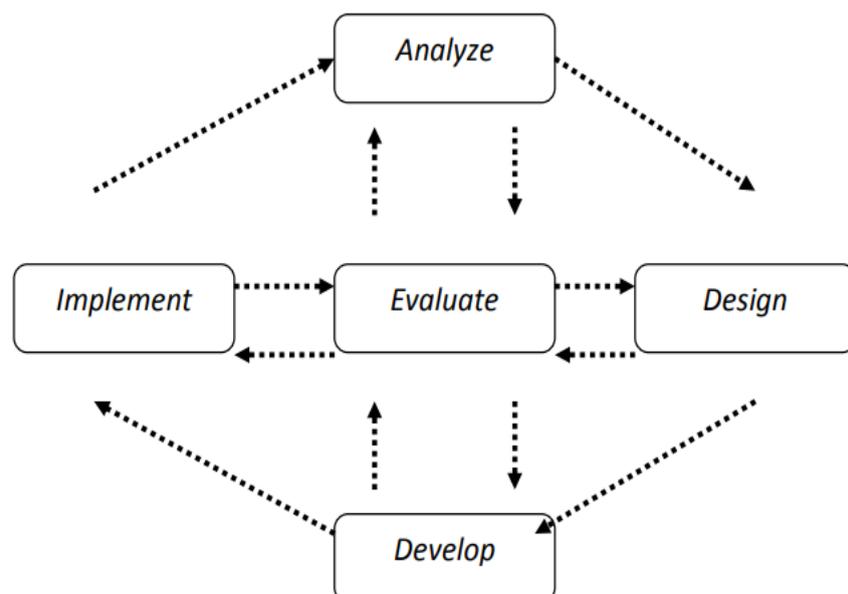
⁴⁴ Nisaul Barokati and Fajar Annas, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)," *Sisfo* 4, no. 5 (2013): 352–59, <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>.

⁴⁵ Tegeh and Pudjawan, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE."

⁴⁶ Dkk Ferawati Artauli Hasibuan, *Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran - Google Books*, ed. Ronald Watrianthos Janner Simmarmata&, 1st ed. (Medan, Sumatera Utara: Yayasan kita menulis, n.d.), <https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan>.

- a. Tahap Analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan analisis tugas yang akan dilakukan. Oleh karena itu, hasil dari analisis pada tahap satu adalah hasil identifikasi karakter peserta didik, identifikasi kesenjangan dan identifikasi materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- b. Tahap desain adalah tahap membuat rancangan, ibarat bangunan ditahap ini sudah ada kerangka desain yang ingin dicapai. Pada tahap ini berisi: rumusan tujuan pembelajaran atau di sebut dengan CP pada kurikulum merdeka belajar, kemudian Menyusun penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, setelah itu Menyusun strategi yang tepat untuk Menyusun tujuan pembelajaran. Dalam hal ini banyak metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dipilih, dianalisis dan ditentukan mana yang relevan dan cocok. Pada pemilihan metode jangan lupa disertakan referensi untuk dari berbagai sumber yang relevan dan akuntabel.
- c. Tahap Pengembangan. Pada tahap ini adalah proses dimana rancangan pengembangan yang sudah dibuat akan menjadi nyata dan di uji coba. Secara teknis tahap pengembangan merupakan wujud nyata dari desain yang sudah dirancang. Oleh karena itu, diperlukan penilaian formatif dan uji coba produk yang sudah dikembangkan.

- d. Tahap Implementasi. Implementasi adalah wujud nyata dari sistem yang sudah dibuat. Pada tahap ini, produk hasil uji coba sudah siap untuk launching. Artinya pada tahap ini semua yang dibutuhkan harus sudah siap, sebagai contoh: jika media pengembangan membutuhkan software maka harus sudah di install begitupun juga dengan alat-alat yang berhubungan dengan media pengembangan.
- e. Tahap Evaluasi. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat hasil dari sistem pengembangan media berhasil apa tidak sesuai harapan apa tidak. Oleh karena itu, pada tahap evaluasi dilakukan penilaian sumatif setelah formatif dan uji coba produk. Selain itu, pada tahap ini juga bisa dilakukan uji coba review oleh ahli supaya hasil pengembangan didapat dengan maksimal.



Gambar 2.3 Model ADDIE

<https://ilmu.lpkn.id/2021/02/15/mengoptimalkan-pelatihan-melalui-desain-pembelajaran-model-addie/>

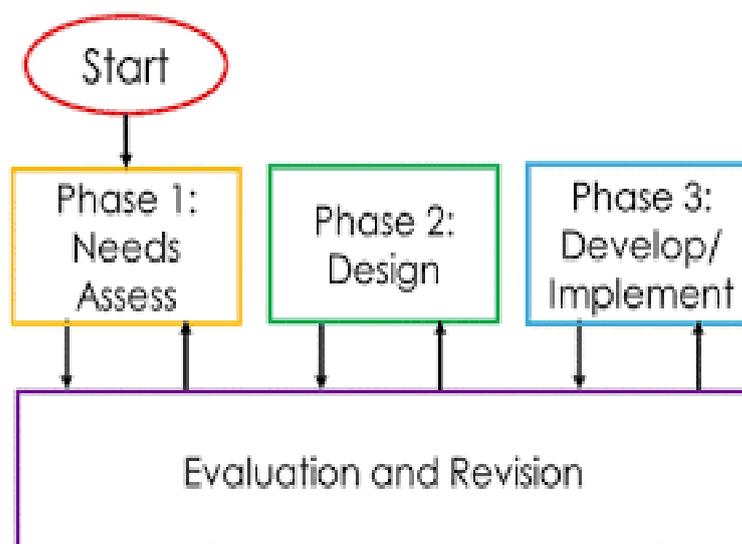
4. Model Hannafin and Peck

Pada model pembelajaran ini terdiri dari 3 fase yaitu: fase analisis kebutuhan, fase desain dan fase pengembangan atau implementasi.⁴⁷ Pada model ini dilakukan evaluasi pada setiap fase dan berorientasi pada produk pengembangan pembelajaran.

- a. Fase analisis kebutuhan. Pada fase ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan dan alat- alat yang dibutuhkan dalam membuat media pengembangan pembelajaran. Indikator kebutuhan terdiri dari objek media yang ingin dibuat, pengetahuan yang diperlukan pada peserta didik sasaran. Setelah itu dilanjut dengan melakukan penilaian fase 1.
- b. Fase desain. Pada fase ini informasi dan analisis kebutuhan yang sudah diidentifikasi kemudian dibuat dalam bentuk dokumen selanjutnya sebagai acuan dalam menentukan tujuan pembelajaran dan objek media yang ingin dibuat. Setelah itu dilanjut dengan melakukan penilaian fase 2.
- c. Fase Implementasi dan pengembangan
Pada fase ini didapat hasil Langkah-langkah pengembangan pembelajaran, uji coba dan penilaian formatif dan sumatif. Pada fase ini juga dilakukan uji coba produk sari ahli sehingga dihasilkan media

⁴⁷ Ferawati Artauli Hasibuan, Dkk. n.d. *Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran - Google Books*. Edited by Ronald Watrianthos Janner Simmarmata&. 1st ed. Medan, Sumatera Utara: Yayasan kita menulis. <https://www.google.co.id/books/edition/>.

pembelajaran yang diharapkan. Penilaian formatif dilakukan sepanjang pengembangan produk media pembelajaran dan penilaian sumatif dilakukan setelah ada uji coba produk pengembangan media pembelajaran.



Gambar 2.4 Model Hannafian and peck

<http://amandamwesley.weebly.com/personal-model-of-instructional-design.html>

5. Model Isman

Adapun Langkah-langkah model pembelajaran Isman menurut ⁴⁸ adalah sebagai berikut:

- a. Input. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, materi, tujuan, metode dan media.

⁴⁸ Ferawati Artauli Hasibuan, Dkk. n.d. *Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran - Google Books*. Edited by Ronald Watrianthos Janner Simmarmata&. 1st ed. Medan, Sumatera Utara: Yayasan kita menulis. <https://www.google.co.id/books/edition/>.

- b. Proses. Setelah identifikasi maka dilakukan membuat desain ulang pembelajaran dan pelaksanaan dari desain yang sudah dibuat sesuai dengan hasil identifikasi.
- c. Output. Pada tahap ini dilakukan penilaian dari kegiatan yang sudah didesain dan kemudian dilakukan analisis hasil dari pengembangan media pembelajaran.
- d. Feedback. Pada tahap ini dilakukan umpan balik dari hasil analisis media pengembangan sehingga didapat solusi yang efektif dari media pengembangan yang sudah dirancang.
- e. Pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil yang sesuai maka bisa dilakukan praktik lapangan dengan menggunakan media hasil pengembangan.

Dari paparan diatas bisa disimpulkan bahwa penelitian pengembangan dengan model tertentu mempunyai konsep dan Langkah-langkah yang berbeda. Setiap model pada penelitian pengembangan mempunyai tujuan yang berbeda. Oleh karena itu, pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang bersifat prosedural.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran menuntut guru untuk selalu upgrade dalam mendesain pembelajaran. Begitupun juga dengan pembelajaran Pendidikan agama islam. Pengembangan media pembelajaran agama islam saat ini telah dikembangkan dengan berbagai cara dan inovasi,

tentunya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kurikulum nasional. Guru dituntut mempunyai kemampuan mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga bisa mewujudkan hasil pembelajaran yang maksimal.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan media pembelajaran agama islam yaitu perkembangan teknologi yang begitu cepat. Sebagai contoh, jika dulu guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, maka itu perlu diganti dengan inovasi baru yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Metode ceramah bisa digunakan tetapi harus diimbangi dengan metode baru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran inovatif. Sama halnya yang disampaikan oleh ⁴⁹ bahwa guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran agama islam. Maka kemudian, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif maka guru menggunakan media pembelajaran. Media yang dimaksud adalah media audio visual.

Pada perkembangannya, Pendidikan agama islam mengalami perkembangan menggunakan media pembelajaran audio visual, sama halnya yang telah disampaikan oleh ⁵⁰ media audio visual dapat memberikan pemahaman yang maksimal pada pembelajaran Pendidikan agama islam. Selain itu juga dapat menarik minat siswa, merangsang respon dan ketrampilan siswa.

⁴⁹ Shofia Hattarina et al., "Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Journal Of Teacher Education* 3, no. Methodology Pembelajaran, pendidikan Agama Islam (2022): 173–79, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v3i3.4410>.

⁵⁰ dll. La'ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Fabiola, "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 43-44., <https://doi.org/e-ISSN-2589-8915>.

Media Audio visual biasanya dibuat dengan menggunakan aplikasi elektronik yang bisa digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Guru bisa menggunakan perangkat komputer untuk menciptakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menggabungkan gambar, suara, dan bisa disentuh. Seperti yang disampaikan oleh ⁵¹ media pembelajaran audio visual Pendidikan agama islam mampu menjelaskan materi seperti SKI, Akidah Akhlaq, Fiqih serta Al-Qur'an Hadits dengan jelas dan tingkat pemahaman siswa yang lebih tinggi. Selain itu juga, memberikan motivasi siswa untuk berfikir kritis pada pembelajaran Pendidikan agama islam. Ini juga diungkapkan oleh ⁵² bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran agama islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulannya bahwa perkembangan media Pendidikan agama islam menyesuaikan pada perkembangan teknologi yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Pendidikan adalah salah satu bagian penting dalam kehidupan manusia. Perkembangan Pendidikan memberikan dampak yang sangat

⁵¹ La'ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Fabiola, dll. 2020. "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7 (1): 43-44. <https://doi.org/e-ISSN-2589-8915>.

⁵² Kasmawati, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Materi Bersuci Dari Hadas (Taharah) Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar Improving Learning Outcomes of Islamic Religious Education of Purification From Had," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 23-43, <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/khidmah.v1i1.23602>.

besar bagi perubahan tingkah laku manusia. Perwujudan Pendidikan yang berkualitas harus memperhatikan beberapa aspek yang bisa menunjang kualitas Pendidikan. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan adalah proses Pendidikan. Oleh karena itu, dalam proses Pendidikan terdapat komunikator, komunikan dan pesan atau message.⁵³

Pada proses pembelajaran komunikasi disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Komunikasi yang dilakukan oleh guru sesuai dengan standart proses Pendidikan menggunakan komunikasi secara verbal dan juga gambar atau media pembelajaran. Selain itu, untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif maka guru harus mampu mendesain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran penunjang guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga muncul pikiran, perasaan, perhatian peserta didik yang terjadi pada proses pembelajaran.⁵⁴ Media berasal dari Bahasa latin bentuk jamaknya adalah medium yang artinya perantara.⁵⁵ Ini berarti media adalah perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga apa yang disampaikan oleh

⁵³ Mubarak, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Dalam Pembelajaran PKN Kelas III SDI As Salam Malang."

⁵⁴ Sri Muryaningsih, "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor," *Khazanah Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 84, <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>.

⁵⁵ Moh. Umar Aliansyah et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan," *Jurnal Syntax Fusion* 1, no. 07 (2021): 119–24, <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>.

guru sampai kepada siswa. Media pembelajaran juga dikatakan sebagai alat komunikasi yang membawa informasi dari sumber untuk penerimanya.⁵⁶

Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai salah satu komponen dalam system pembelajaran yang bersifat integral harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.⁵⁷ Ini artinya media yang digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan materi, kondisi siswa dan juga tujuan dari pembelajaran. Jadi, dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan perantara alat komunikasi guru untuk menyampaikan materi belajar kepada peserta didik disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa secara menyeluruh.

Sementara posisi media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, membantu guru untuk mengajar⁵⁸. Alat bantu media memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi karena media memberikan pengalaman secara konkret, menambah motivasi belajar dan mempermudah daya serap materi pembelajaran.

Adapun Konsep dan teori Media Pembelajaran menurut Husain dkk adalah sebagai berikut:

- a. Media dalam Perspektif teori belajar behaviorisme berdasarkan pada cara siswa dalam belajar. Implikasi dari penggunaan media

⁵⁶ Umar Aliansyah, Moh., Hasan Mubarak, Sofiyatun Maimunah, and Magfirotul Hamdiah. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan." *Jurnal Syntax Fusion* 1 (07): 119–24. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>

⁵⁷ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03 (2018): 171–87.

⁵⁸ Moh. Irmawan Jauhari, "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam," *Journal PIWULANG* 1, no. 1 (2018): 54, <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>.

pembelajaran disesuaikan dengan komponen pembelajaran yaitu: materi, tujuan, metode dan kebutuhan siswa. Selain itu juga penggunaan media pembelajaran dilengkapi dengan simulasi dan Latihan serta hasil dari penggunaan media harus dievaluasi.

- b. Media dalam perspektif teori belajar konstruktivisme berdasarkan pada membangun konsep materi pembelajaran. Implikasi dari penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan penyajian materi dari yang mudah ke yang sulit, guru memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran memberikan contoh, tutorial yang bisa ditiru oleh siswa serta guru memperhatikan lingkungan belajar yang memberikan motivasi, perhatian dan mandiri.
- c. Media dalam perspektif teori belajar Humanisme berdasarkan pada kebutuhan psikologi siswa. Implikasi dari penggunaan media pembelajaran memperhatikan peran, kemampuan dan aktualisasi siswa. Selain itu juga didasarkan pada mampu memotivasi siswa dalam belajar, serta yang paling penting media pembelajaran berpusat pada siswa.⁵⁹

Sementara menurut⁶⁰ ada 3 kelompok media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis visual, berbasis audio visual dan berbasis multimedia.

⁵⁹ Hamdan Husein Batubara and Dessy Noor Ariani, "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar," *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2015): 33–46, <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>.

⁶⁰ Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, ed. Zaki Alfuad, 1st ed. (Jln. Kompleks Pelajar Tijueb Desa Baroh Kec. Pidie Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), <http://penebitzaini.com>.

Pengembangan media berbasis visual mampu memberikan pemahaman dan meningkatkan minat belajar siswa. Media visual dapat kita lihat dari gambar representasi, diagram dan juga grafik. Pada perkembangannya media visual akan tampak secara jelas dan relevan jika memenuhi prinsip dan unsur media visual. Adapun prinsip dari media visual bisa dilihat dari guru memilih media visual yang sederhana dan bermakna, fleksibel, tepat guna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sementara yang dimaksud dengan unsur media visual dapat dilihat dari keterpaduan antara bentuk, garis, warna dan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Selanjutnya adalah media Audio visual, pada prinsipnya media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar.⁶¹ Media ini secara fungsi dapat memberikan pesan secara konkrit yang mana bisa memadukan panca indera penglihatan dan pendengaran. Oleh karena itu, dapat memberikan kebutuhan siswa dengan gaya belajar visual dan juga audio.

Berbeda dengan media pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan media visual dan audio visual. Media multimedia mampu memberikan kebutuhan siswa secara maksimal dengan menggabungkan kebutuhan siswa dengan gaya belajar visual, audio, audio visual dan kinestetik. Seperti yang disampaikan oleh⁶² bahwa media pembelajaran multimedia lebih efektif dan bersifat imajiner sehingga mampu

⁶¹ Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadan, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indiianasari, Syarifuddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Edited by Zaki Alfuad. 1st ed. Jln. Kompleks Pelajar Tijueb Desa Baroh Kec. Pidie Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penebitzaini.com>.

⁶² Ibid

memberikan gambaran objek yang sebenarnya dan secara kognitif siswa mampu memahami materi lebih maksimal.

Adapun masing-masing media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan baik itu visual, audio, audio visual dan multimedia. Kelebihan dari media visual media dengan gambar, grafik, bagan, diagram dan sketsa lebih konkret daripada media pembelajaran audio. Sementara kekurangannya ada beberapa media visual seperti bagan, diagram dan grafik masih bersifat abstrak.⁶³ Berbeda dengan media audio kekurangannya hanya memfasilitasi kebutuhan pembelajaran secara pendengaran sehingga siswa yang punya gaya belajar visual yang tinggi maka mereka akan kesulitan dalam memahami pembelajaran. Sedangkan kelebihanannya adalah dapat mempengaruhi suasana dan mengembangkan imajinasi siswa dalam pembelajaran.

Sementara media audio visual mampu memberikan pembelajaran yang lebih konkret daripada visual dan audio. Sama halnya yang disampaikan oleh⁶⁴ bahwa media audio visual mampu memberikan pemahaman materi secara lebih kepada siswa. Namun, kekurangan dari media ini memerlukan waktu dan proses yang lebih lama untuk membuat dan mengaplikasikannya. In artinya media audio visual mampu memberikan minat baca siswa dan pemahaman materi yang lebih jelas.

⁶³ Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indiianasari, Syarifuddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Edited by Zaki Alfuad. 1st ed. Jln. Kompleks Pelajar Tijueb Desa Baroh Kec. Pidie Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penebitzaini.com>.

⁶⁴ Ibid

Yang berikutnya adalah media multimedia merupakan media pembelajaran gabungan dari semua aspek yaitu audio, visual dan audio visual. Media ini menggunakan aplikasi untuk membuatnya. Tentunya proses dan aplikasi butuh keahlian untuk menggunakannya. Seperti yang disampaikan oleh ⁶⁵ multimedia disebut juga dengan media imaginary artinya mampu menggambarkan objek-objek nyata menggabungkan unsur teks, video, animasi, grafik dan sound. Pada aplikasinya media multimedia mampu mengintegrasikan beberapa aspek yang diperlukan oleh siswa. Aspek itu adalah audio, visual, audio visual dan kinestetik. Kekurangan dari media ini adalah butuh keahlian khusus untuk mengoperasikan aplikasi multimedia, membutuhkan waktu yang relative lama.

Ada 7 klasifikasi media pembelajaran yaitu:

- a. Media Audio-visual gerak contoh: film suara, video dan tv
- b. Media Audio-visual diam contoh: film rangkai suara, halaman suara
- c. Audio Semi gerak contoh: tulisan jauh bersuara
- d. Media visual bergerak contoh: film bisu
- e. Media visual diam contoh: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu
- f. Media Audio contoh: radio, telepon, pita video

⁶⁵ Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indiianasari, Syarifuddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Edited by Zaki Alfuad. 1st ed. Jln. Kompleks Pelajar Tijueb Desa Baroh Kec. Pidie Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penebitzaini.com>.

- g. Media cetak contoh: buku, modul dan bahan ajar mandiri ⁶⁶

Dari beberapa klasifikasi media pembelajaran diatas, maka dapat ditemukan beberapa jenis berikut:

- a. Media Visual diam disebut dengan gambar grafis media cetak. Media ini sebagai alat komunikasi yang sering digunakan oleh guru saat pembelajaran. Media ini termasuk murah dan mudah dalam pengadaan dan penggunaannya. Yang termasuk media visual diam adalah gambar/ foto, diagram, poster, media cetak dan buku.
- b. Media Display, ada 3 jenis media display yaitu: papan tulis, papan flannel dan flip cart. Papan tulis adalah media mengajar guru yang berupa tulisan-tulisan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Strategi dari tulisan-tulisan yang ditulis di papan supaya lebih menarik biasanya menggunakan spidol warna atau kapur tulis warna untuk menandai informasi penting. Sedangkan papan flannel adalah media pembelajaran yang berupa papan dari kain flannel bisa dilipat sehingga praktis digunakan. Gambar-gambar pada papan flannel bisa dilepas dan ditempel. Dan yang terakhir flip cart adalah kartu yang berisi gambar sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Tujuan dari media flip cart untuk menghemat waktu guru atau sebagai pengganti dari tulisan dipapan.

⁶⁶ Fatikh, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 87–99, <http://ejournal.kopertais4.or.id>.

- c. Gambar mati yang diproyeksikan media ini menggunakan proyeksi untuk memperbesar media yang berupa gambar, tulisan, symbol, kode-kode sehingga peserta didik mampu untuk melihat dengan jelas di layer. Media ini disambungkan dengan perangkat pendidik yang ada dikelas.⁶⁷
- d. Media Interaktif adalah gabungan daripada media pembelajaran Audio-Visual dan gerak yang menggunakan proyeksi, perangkat computer disambungkan dengan internet. Ada banyak contoh media interaktif pembelajaran seperti: media flash flip book, power point, macromedia flash, bisa juga berupa aplikasi game pembelajaran seperti quizzes dan wordwall dan lain sebagainya.

Ada beberapa komponen dalam sistem pembelajaran diantaranya yaitu: adanya tujuan pembelajaran, bagaimana mencapai tujuan pembelajaran dan fungsi serta manfaat dari pembelajaran. Sementara sistem pendidikan akan berhasil jika memenuhi komponen pembelajaran yang dibutuhkan. Komponen pembelajaran meliputi materi, fasilitas dan prosedur pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran dengan memenuhi unsur materi pembelajaran melalui fasilitas Pendidikan dan prosedur yang sesuai maka memilih salah satu media pembelajaran adalah pilihan yang tepat sebagai solusi pada proses belajar mengajar. Selain itu,

⁶⁷ Fatikh. 2019. "Media Pembelajaran." *Jurnal Studi Islam* 14 (2): 87–99.
<http://ejournal.kopertais4.or.id>.

media pembelajaran bagian dari subsistem pembelajaran turunan dari fasilitas yang disediakan dimasing-masing satuan Pendidikan.

Adapun fungsi dari media pembelajaran dilihat dari 2 hal yaitu sebagai media dan penggunaannya. Ada 3 fungsi sebagai media yaitu sumber belajar, pendidik dan manipulative. Sementara penggunaannya sebagai fungsi Psikologis dan Sosial Kultural.⁶⁸

Media sebagai fungsi Psikologis adalah memberikan motivasi belajar kepada peserta didik yang bertujuan tercapainya pembelajaran secara maksimal. Sedangkan sebagai fungsi Sosial Kultural adalah guru mampu membuat dan menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ini artinya media pembelajaran yang dibuat oleh guru mampu mewakili semua panca indera yaitu: visual (media dapat dilihat dengan jelas ada gambar dan warna yang jelas), audio dapat didengar dengan jelas (bisa berupa media interaktif atau gambar yang diperagakan oleh guru dengan kreatifitasnya), komunikatif (media yang mampu merasak peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui presentasi), menarik media mampu membuat peserta bersemangat untuk belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai dengan sempurna.

Sementara menurut Kemp & Dayton dalam ⁶⁹ ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu: pertama menyampaikan informasi pembelajaran,

⁶⁸ Mubarok, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Dalam Pembelajaran PKN Kelas III SDI As Salam Malang."

⁶⁹ Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrirTasdin; Hasan, *Media Pembelajaran*, ed. Fatma Sukmawati, *Tahta Media Group*, 1st ed. (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf).

kedua menambah minat siswa dalam belajar dan ketiga menyampaikan tujuan pembelajaran agar tercapai dengan sempurna. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan media pembelajar untuk menunjang pembelajaran agar terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran tersampaikan dengan sempurna.

2. Media Pembelajaran flipbook

1. Pengertian Media Pembelajaran flipbook

Media pembelajaran flipbook adalah media yang berupa software berupa buku digital yang dilengkapi dengan animasi, gambar, video dan audio⁷⁰. Media ini dikategorikan dengan media Audio-Visual bergerak. Ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini bahwa media buku elektronik dominan digunakan pada pembelajaran era digital.⁷¹

Sama halnya yang disampaikan oleh⁷² flipbook maker adalah digital book yang dikonversi dalam bentuk PDF sehingga tampilannya lebih menarik bukan hanya teks tetapi juga ada teks gambar, video, dan juga audia. Ini artinya bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

⁷⁰ Fauzi Gusman et al., "Indonesian Journal of Primary Education Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis Flipbook Di Sekolah Dasar," © 2021-*Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2021): 70–81, <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/>.

⁷¹ Dika Tri Andani and Muammar Yulian, "Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia Di SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat," *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 2, no. 1 (2018): 1–6, <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>.

⁷² Neng Nenden Mulyaningsih and Dandan Luhur Saraswati, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker," *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2017): 25, <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>.

Sejalan dengan ⁷³ flipbook merupakan media elektronik yang disusun secara sistematis terdiri dari teks, objek maupun suara dan lain sebagainya. Media flipbook bisa disusun dalam bentuk slide sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Sesuai dengan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasanya media flipbook merupakan salah satu media elektronik yang bisa dan layak digunakan dalam pembelajaran yang menarik, inovatif dan menjawab tantangan pembelajaran digital.

2. Bentuk Media Pembelajaran flipbook

Flip Book adalah buku online yang merupakan aplikasi pembelajaran google bebas berbayar yang bisa digunakan oleh bapak/guru dalam merangkum materi pembelajaran berbentuk buku digital. Flipbook (buku online) ini bisa dikolaborasikan dengan situs atau media sosial yang lain seperti: google docs, google drive, youtube dan lain sebagainya. Flipbook adalah buku digital berbentuk PDF. Flipbook yang dibuat bisa berupa gambar, grafik, suara dan video. Selain itu, flipbook adalah media online yang mudah dibuat oleh guru tanpa menggunakan koding untuk pembuatannya.

Sama halnya yang disampaikan oleh ⁷⁴ bentuk flipbook berupa lembaran-lembaran buku elektronik yang berisi teks, gambar, video dan

⁷³ Widya Nindia Sari and Ahmad, "Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar."

⁷⁴ Luh Nuryani and Ida Gede Surya Abadi, "Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2021): 247, <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>.

audio sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dimasing-masing satuan Pendidikan.

Oleh karena itu, media pembelajaran digital ini menarik untuk dikembangkan dengan menggunakan beberapa fitur digital seperti slide Power point dan lain sebagainya. Selain itu, flipbook sebagai salah satu solusi menjawab tantangan perkembangan teknologi masa depan dalam dunia Pendidikan. Sejalan yang disampaikan oleh ⁷⁵ Flipbook adalah salah satu implementasi pengembangan teknologi yang dikembangkan di dunia Pendidikan untuk solusi pembelajaran digital atau daring. Tentunya Flipbook sendiri mempunyai beberapa fitur yang bisa dikembangkan. Hasil dari fitur yang dikembangkan berupa buku digital. Selanjutnya buku digital berisi teks tentang materi PAI kelas IV SD Anak Saleh Malang, gambar yang berhubungan dengan teks digital, video materi pembelajaran PAI dan Audio materi pembelajaran PAI. Selain itu, bentuk flipbook yang nanti akan dikembangkan juga dilengkapi dengan Latihan soal dan Kuis sesuai dengan materi pembelajaran.

3. Langkah-langkah membuat Media flipbook

Dalam membuat media pembelajaran flipbook ada beberapa Langkah yaitu:

⁷⁵ Lia Nur Atiqoh Bela Dina Masyinta Maghfirah, Mohammad Afifulloh and Malang Universitas Islam, "Pengembangan Media FlipBook Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V," *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4 (2022): 1–9, <http://riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/view/16456/12380>.

- a. Mencari flipbook dengan membuka situs google.com kemudian memasukkan alamat engine flipbook
- b. Daftar masuk di laman flipbook dengan menggunakan email aktif
- c. Verifikasi Email kita memasukkan email yang aktif untuk masuk pada situs flipbook sebagai contoh: gmail.com
- d. Login flipbook silakan klik <https://flippingbook.com/account> login isikan username dan password
- e. Tampilan flipbook online klik <https://flippingbook.com/account/online>
- f. Kita bisa membuat media pembelajaran sesuai materi yang kita ajarkan kemudian supaya lebih menarik bisa dikolaborasikan dengan situs media sosial yang lain.

76

4. **Keunggulan dan Kelemahan Media Flipbook**

Adapun Keunggulan dan kelemahan dari media pembelajaran flipbook sebagai berikut:

Keunggulan Media Pembelajaran flipbook:

- a. Media flipbook dapat meningkatkan efektifitas dan hasil belajar siswa⁷⁷
- b. Menarik dan kontekstual
- c. Mudah dibuat tanpa menggunakan koding

⁷⁶ Riah Ukur Ginting and Erdiana Gultom, "Pembelajaran Daring Menggunakan Flipbook Di Masa Pandemi COVID-19 Pada SMAN 13 Medan" 3 (2022): 203–8.

⁷⁷ Setiadi, Muhammad Ilham, Makbul Muksar, and ... 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa." *JISIP (Jurnal Ilmu ...* 5 (4): 1067–75. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2542/http>.

- d. Media flipbook menjadi materi pembelajaran lebih mudah untuk dipelajari ⁷⁸
- e. Menunjang siswa untuk berfikir kritis

Kelemahan Media pembelajaran flipbook:

- a. Berdasarkan hasil penelitian dari Nurul Huda dkk tentang pengembangan e-book Bahasa arab aplikasi flipbook bahwa memerlukan waktu yang lama dalam membuat dan memodifikasi media pembelajaran flipbook
- b. Jika kita membuat halaman yang banyak pada flipbook sedikit lambat
- c. Diperlukan fasilitas sekolah yang memadai untuk menggunakan dan mengaplikasikan flipbook dalam pembelajaran. ⁷⁹

C. Hasil Belajar Siswa

1. Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar adalah berubahnya kemampuan pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah adanya pembelajaran dan evaluasi dari setiap materi yang diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku karena pengalaman belajar. ⁸⁰ Hasil belajar juga diartikan sebagai hasil prestasi

⁷⁸ Tika Aprilia, “Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa,” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 10–21, <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>.

⁷⁹ Nurul Huda, Thoriq Zia Al Fariz, and Eka Utari Handayani, “Pengembangan E-Book Bahasa Arab Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Siswa Kelas Xi Keagamaan Man 1 Sleman,” *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 4, no. 3 (2021): 765–78, <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12101>.

⁸⁰ Misnah Misnah, “Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA,” *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 1 (2019): 42–55,

belajar peserta didik yang dibuktikan dengan nilai sebagai aspek pengetahuan, nilai praktik sebagai aspek ketrampilan dan nilai sikap sebagai aspek afektif. Menurut Suprijono hasil belajar adalah perubahan secara menyeluruh dari diri seseorang dengan perubahan yang lebih baik.⁸¹ Sejalan dengan hasil penelitian Eksperiment Kuantitaif Tri widya sandika bahwa hasil belajar adalah gambaran prestasi dan kemampuan siswa yang mencakup nilai kognitif, afektif dan psikomotorik. Sebagai hasil penentu hasil belajar adalah nilai afektif pada siswa.⁸² Oleh karena itu, hasil belajar bisa diartikan sebagai perubahan yang terjadi terhadap siswa baik itu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar secara kognitif bisa dilihat dari hasil evaluasi yang berupa test tulis ataupun yang lainnya. Sementara hasil belajar afektif bisa dilihat dari perubahan sikap siswa menjadi lebih baik. Adapun hasil belajar psikomotorik dilihat dari kegiatan praktek siswa dibuktikan dengan portofolio atau laporan hasil kinerja.

Seperti yang disampaikan oleh⁸³ bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah melakukan Latihan-latihan soal dalam pembelajaran meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu pentinh bagi guru untuk mengetahui hasil sebagai ukuran atau acuan dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Hasil belajar juga sebagai salah satu

<https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>.

⁸¹ Misnah. 2019. "Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 21 (1): 42–55. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>.

⁸² Tri widya Sandika, "Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" 2, no. 2 (2021): 01–13, <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jres/article/view/474>.

⁸³ Frita Dwi Lestari et al., "Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5087–99, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>.

acuan bagi guru untuk membuat desain pembelajaran selanjutnya. Hasil belajar bukan hanya evaluasi untuk siswa tetapi juga untuk guru. Sama halnya yang disampaikan oleh ⁸⁴ bahwa hasil belajar perubahan pola akademik, sikap dan kreatifitas siswa setelah melakukan serangkaian kegiatan belajar pembelajaran dan kegiatan ini didesain oleh guru.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas maka bisa disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau afektif, pengetahuan atau kognitif dan ketrampilan atau psikomotorik siswa setelah melakukan aktifitas pembelajaran melalui evaluasi-evaluasi yang dibuat oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal berhubungan dengan minat, motivasi dan kebiasaan belajar siswa. Sementara faktor eksternal berasal dari pola asuh orang tua, sistem Pendidikan di sekolah, dan system kehidupan di masyarakat. Dari hasil penelitian Ahmad Saefuddin dkk bahwa kemandirian belajar merupakan faktor penting dan mempengaruhi hasil belajar. ⁸⁵

⁸⁴ Adenirwati Gulo, "Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem," *Edicativo, Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 308–12, <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>.

⁸⁵ Yayat Herdiana Ahmad Saefuddin, Ajat Rukajat, "Hubungan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemic Civid 19," *Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 7–17, <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/pendidikan.v10i1.1266>.

Menurut ⁸⁶ ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah:

- a. Ukuran rombongan belajar (class size) adalah jumlah siswa dalam satu kelas. Hasil penelitian sebelumnya dalam ⁸⁷ bahwa siswa yang sedikit dalam kelas akan meningkatkan hasil belajar yang berupa test.
- b. Kepemimpinan Instruksional (Instructional Leadership) artinya salah satu tugas kepala sekolah adalah sebagai manager sehingga kepala sekolah harus mampu menjadi pemimpin pembelajar yang salah satu tugasnya adalah memberikan motivasi kepada siswa dan guru untuk selalu belajar terus menerus sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Status Sosial Ekonomi (Social Economy Status) artinya latar belakang orang tua dalam hal ini berhubungan dengan pekerjaan dan materi akan mempengaruhi hasil belajar siswa karena berhubungan dengan fasilitas belajar siswa yang diberikan oleh orang tua di rumah. Fasilitas ini bisa berupa sumber belajar seperti buku, akses internet, mentor atau guru les untuk menunjang belajar siswa di lingkungan rumah.

⁸⁶ Yendri Wirda et al., *Faktor Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, ed. Philip Suprastowo Lucia Hermien Winingsih and Irsyad Zamjani, *News.Ge*, 1st ed. (Gedung E Lantai 19 Jalan Jenderal Sudirman-Senayan, Jakarta 10270: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

⁸⁷ Wirda et al.

- d. Metakognisi adalah keterampilan guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mempengaruhi siswa dalam berfikir tingkat tinggi sehingga siswa mampu menyelesaikan masalah pembelajaran dengan tepat. Oleh karena itu, perlu adanya pembiasaan yang dilakukan oleh siswa seperti: guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi serta mempertahankan pendapat berdasarkan data yang kuat, siswa terbiasa merumuskan masalah materi pembelajaran bisa berupa pertanyaan, mencari solusi dari masalah pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sehingga metakognisi ini juga akan membantu siswa dalam menyelesaikan test yang diberikan oleh siswa yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
- e. Tutor sebaya (Peer Tutoring) tutor teman sebaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan belajar Bersama teman dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, percaya diri, dan lebih nyaman. Siswa dapat dengan mudah belajar dengan teman, mereka juga bisa bertukar pendapat dan ide untuk menggali dan merumuskan konsep Bersama dalam pembelajaran. Tutor sebaya juga bisa meningkatkan materi pembelajaran. Oleh karena itu, tutor sebaya menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

f. Pembinaan (Mentoring) pendekatan guru kepada siswa adalah salah satu motivasi untuk memberikan pembelajaran secara personal bagi siswa yang belum paham Ketika belajar Bersama-sama. Mentoring guru penting dilakukan bagi siswa yang mempunyai kemampuan kurang. Guru bisa melakukan pendekatan secara personal atau individu.

g. Fasilitas sekolah. Setiap sekolah mempunyai fasilitas yang berbeda sehingga sekolah yang mempunyai fasilitas yang lengkap mampu menunjang kegiatan belajar mengajar dengan efektif sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

h. Umpan balik (Feedback). Ada 3 hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memberikan umpan balik yaitu: memberikan umpan balik sesuai dengan kompetensi siswa, memberikan umpan balik yang efektif dan proposional dalam memberikan pujian dan tidak memuji. Umpan balik sesuai kompetensi siswa, guru harus mampu menganalisa kemampuan siswa dalam kelas, siswa dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Tentunya 3 kriteria secara kognitif itu harus ada feedback yang berbeda yang diberikan oleh guru. Sedangkan umpan balik secara efektif artinya guru harus bisa memastikan informasi pembelajaran yang diberikan mampu merubah perilaku siswa baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Yang terakhir adalah proposional dalam memberikan umpan balik, guru mampu memberikan

suasana pembelajaran yang efektif seperti memberikan pujian kepada siswa dengan hasil tugas yang baik dan sempurna, dan mampu memberikan solusi dan motivasi bagi siswa yang hasil tugas masih perlu diperbaiki.

i. Pembelajaran kolaboratif (Collaborative Learning).

Pembelajaran ini bisa dilakukan oleh siswa dengan berkelompok secara random atau tidak. Salah satu manfaat dari pembelajaran kolaboratif adalah siswa mampu diskusi merumuskan konsep Bersama dari materi pembelajaran. Selain tutor sebaya pembelajaran kolaboratif juga efektif dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga mampu memberikan percaya diri siswa yang berakibat pada hasil belajar yang meningkat.

j. Pembelajaran Individual. Kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan oleh guru dengan berbagai pendekatan atau metode. Salah satu pendekatan yang masih relevan adalah pendekatan individu. Guru merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat, kemampuan dan kebutuhan masing masing siswa. Guru dengan pendekatan atau metode belajar yang sesuai kebutuhan siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

k. Iklim sekolah. Iklim sekolah yang dimaksud adalah keadaan atau suasana sekolah yang mendukung untuk belajar. Iklim sekolah bisa berupa pembiasaan yang sudah dilakukan oleh

warga sekolah. Pembiasaan ini bisa berupa rasa peduli, toleransi, sopan dan santun, budaya sapa salam, serta disiplin dan jujur dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, suasana ini dapat meningkatkan hasil belajar.

l. Keterlibatan orang tua (Parental Engagement) penting dilakukan untuk pendampingan belajar di rumah. Materi yang sudah disampaikan oleh guru penting untuk diulang Kembali di rumah untuk menguatkan peningkatan pemahaman siswa. Keterlibatan orang tua juga mampu memberikan motivasi bagi siswa secara individu perhatian dari orang tua, membantu guru dalam berkomunikasi, dan membantu orang tua untuk mengetahui kekurangan dari Ananda yang perlu diperbaiki baik secara akademik maupun sikap.

m. Kesehatan siswa. Kondisi siswa yang sehat secara fisiologi dan psikologi dapat mempengaruhi hasil belajar. Kondisi fisiologi meliputi kondisi secara fisik siswa yang sehat, sakit, kurang sehat. Sedangkan kondisi psikologi siswa meliputi: intelegensi, bakat dan minat belajar, motivasi dan Kesehatan mental. Kondisi-kondisi tersebut akan mempengaruhi bagaimana siswa dalam mengerjakan test sehingga bisa mempengaruhi hasil belajar.

3. Jenis-jenis Hasil Belajar

Adapun menurut A. Supratiknya menjelaskan bahwa teknik penilaian hasil belajar bisa dilakukan dengan guru yaitu dengan menggunakan test dan non test. Adapun dari kedua cara berikut dengan memperhatikan 3 aspek penilaian yaitu: Kognitif, Psikomotorik dan afektif.⁸⁸ Sejalan yang disampaikan oleh Pinton Setya dan Ndaru Kukuh jenis hasil belajar dilihat dari capaian hasil belajar 3 jenis yaitu pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Masing-masing dari capaian itu mempunyai indikator pada setiap penelaian. Oleh karena itu perlu adanya ruang lingkup penilaian. Diantaranya yaitu:

- a. Ruang lingkup kognitif atau disebut dengan pengetahuan adalah penilaian yang didapat dari proses belajar siswa yang meliputi mengenali, mengingat, mencipta dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Adapun tujuan dari penilaian kognitif untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi yang sudah disampaikan. Jenis instrument test pengetahuan yaitu: 1. Test tulis yang berupa soal pilihan ganda, jawaban singkat, isian, benar salah, menjodohkan dan uraian. 2. Test lisan yang berupa pertanyaan wawancara 3. Penugasan berupa pekerjaan rumah atau project yang dilakukan secara individua tau berkelompok.

⁸⁸ A. Supratiknya, *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknik Nontes*, ed. Thoms, *Universitas Sanata Dharma*, ke-1, vol. 28 (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2012), [https://repository.usd.ac.id/12881/1/2012 Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes.pdf](https://repository.usd.ac.id/12881/1/2012%20Penilaian%20Hasil%20Belajar%20dengan%20Teknik%20Nontes.pdf).

- b. Ruang lingkup Psikomotorik atau disebut dengan ketrampilan adalah penilaian yang didapat dari proses belajar siswa yang meliputi Tindakan dan Pratik siswa dari materi yang sudah disampaikan. Jenis Instrument ketrampilan berupa: 1. Penilaian praktik dengan satu aktifitas tertentu yang berhubungan dengan materi yang sudah diajarkan contoh: presentasi, menyanyi, membuat mind mapping dan lain sebagainya. 2. Penilaian Portofolio berupa hasil karya siswa yang dilakukan secara kelompok dengan melihat kreativitas, kesesuaian, dan disiplin waktu dalam mengumpulkan. 3. Project merupakan kumpulan tugas siswa secara sistematis yang memiliki beberapa tahapan mulai dari menentukan tema, perancangan kegiatan, penerapan, membuat laporan secara tertulis maupun lisan sesuai waktu yang ditentukan oleh guru atau kesepakatan guru dan siswa (learning contract).
- c. Ruang lingkup afektif atau disebut dengan penilaian sikap adalah penilaian yang didapat pada saat proses pembelajaran yang terintegrasi dan juga pembiasaan sesuai dengan kebutuhan siswa dan satuan Pendidikan. Kategori penilaian sikap yaitu Spiritual dan sosial. Sedangkan jenis nya berupa observasi, penilaian diri dan teman sejawat. Proses penilaian dilakukan pada saat pembelajaran dan setelah pembelajaran (pembiasaan).⁸⁹

⁸⁹ Pinton Setya Mustafa and Ndaru Kukuh Masgumelar, "Kajian Review: Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, Dan Keterampilan Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga," *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2022): 31–49, <https://doi.org/https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1093>.

4. Fungsi Hasil Belajar

Menurut Elis ratnawulan dan A. Rusdiana ada dua fungsi hasil belajar yaitu: fungsi umum dan khusus. Fungsi Umum meliputi: mengukur prestasi, menunjang perencanaan pembelajaran dan memperbaiki dan melakukan penyempurnaan. Sementara fungsi khusus meliputi tiga aspek yaitu: Psikologis, didaktik dan pendidikan.

- a. Aspek Psikologis merupakan sudut pandang guru dan siswa untuk melihat ketercapaian pembelajaran. Pada guru ini merupakan Langkah untuk melihat usaha yang dilakukan dan ketercapaian pembelajaran sehingga guru bisa menentukan tahap berikutnya apa yang harus dilakukan. Sedangkan bagi siswa ini merupakan pedoman untuk mengenal dan mengevaluasi kapasitas diri dan status dirinya dibandingkan dengan teman yang ada dikelas.
- b. Aspek Didaktik bagi siswa sebagai motivasi untuk memperbaiki, meningkatkan dan mempertahankan prestasi. Sedangkan bagi guru sebagai landasan menilai hasil usaha yang dicapai oleh peserta didik, memberikan informasi dari masing-masing peserta didik yang berhubungan dengan posisi ketercapaian belajar, memberikan bahan kemudian menentukan dan menetapkan peserta didik berdasarkan tingkatannya, sebagai pedoman dan petunjuk untuk

menentukan solusi dari masing-masing siswa dalam pembelajaran.

- c. Aspek Administratif ada tiga fungsi utama yaitu: memberikan laporan, gambaran dan keterangan.
- d. Untuk memutuskan strategi, metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa
- e. Mengetahui efektifitas dan efisiensi kegiatan proses belajar mengajar⁹⁰.

Selain fungsi diatas menurut⁹¹ ada 3 fungsi hasil belajar yaitu: Instruksional, administratif, dan bimbingan. Tiga fungsi tersebut mempunyai peran masing-masing.

Pertama, instruksional hasil belajar adalah guru bisa mengidentifikasi tujuan, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran serta capaian pembelajaran pada hasil belajar kompetensi apa yang belum dikuasai oleh siswa, sehingga ini menjadi evaluasi untuk assesmen selanjutnya. Selain itu, hasil tes bisa memberikan petunjuk umpan balik kepada guru untuk melihat kelemahan dan kompetensi siswa yang belum dikuasai. Tentunya, tes yang dirancang dengan baik dan sistematis oleh guru mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk menunjang tes dan menyelesaikan dengan tepat waktu dan benar.

⁹⁰ A. Rusdiana Elis Ratnawulan, *Buku Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013*, ed. Pustaka Setia, *Pustaka Setia Bandung* (Bandung: Pustaka Setia Bandung, 2014).

⁹¹ Muhammad Ropii and Muhammad Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar*, ed. Syukrul Hamdi, *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 1st ed. (Jln. TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor Selong Lombok Timur NTB 83612: Universitas Hamzanwadi Press, 2017).

Kedua, sebagai fungsi administratif yaitu tes mampu memberikan petunjuk bagi Lembaga Pendidikan melihat keberhasilan sistem pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, tes menjadi salah satu indikator untuk melihat kualitas Lembaga Pendidikan dengan capaian sesuai kebutuhan Lembaga. Selain itu, tes juga bisa memberikan evaluasi program Lembaga Pendidikan untuk kemudian dilakukan perbaikan sistem sesuai dengan kebutuhan dan tantangan dan tuntutan dari warga sekolah secara khusus umumnya masyarakat secara luas.

Ketiga, fungsi bimbingan mampu memberikan petunjuk kepada guru secara deatail dari masing-masing siswa. Guru dapat melihat minat dan bakat, prestasi, kemampuan sesuai dengan capaian pembelajaran yang dirancang sehingga guru mendesain ulang test untuk perbaikan pada pembelajaran berikutnya. Adapun secara secara akademik fungsi bimbingan bisa dilakukan oleh guru dengan melakukan beberapa tes seperti: tes sumatif, tes formatif, tes diagnostik serta penempatan. Tes formatif bisa dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran dikelas, seperti kuis, Latihan soal, dan diskusi. Sementara tes sumatif bisa dijadwal oleh guru pada saat sumatif lingkup materi, tengah semester dan penilaian akhir semester. Lain halnya dengan tes diagnostik secara implementasi guru bisa malakukan dengan tes wawancara atau survey. Yang terakhir adalah tes penempatan. Secara implementasi dilakukan untuk tujuan tertentu seperti: seleksi lomba dan lain sebagainya.

5. Tujuan Hasil Belajar

Adapun tujuan hasil belajar ada dua yaitu: Tujuan umum dan khusus.

Sedangkan tujuan umum meliputi:

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran secara keseluruhan
- b. Memberikan informasi tercapainya tujuan pembelajaran masing-masing kompetensi dasar
- c. Memberikan informasi kepada guru dan siswa sehingga bisa menentukan strategi dan metode yang tepat sesuai kebutuhan Pendidikan
- d. Untuk mengetahui keberhasilan program pengajaran disatuan Pendidikan

Sedangkan yang termasuk dalam tujuan khusus yaitu:

- a. Memberikan informasi terkait hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan
- b. Memberikan informasi terkait ketercapaian tujuan pembelajaran
- c. Memberikan informasi terkait kesulitan dalam pembelajaran

Menurut Chittenden dalam ⁹² tujuan hasil belajar meliputi keeping track, checking up, finding out, dan summing up. Keeping track adalah melacak dan menelusuri proses kegiatan belajar siswa sesuai dengan pelaksanaan

⁹² Muhammad Ropii, Muhammad Fahrurrozi. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Edited by Syukrul Hamdi. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*. 1st ed. Jln. TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor Selong Lombok Timur NTB 83612.

belajar mengajar yang sudah dilakukan. Oleh karena itu, guru mempersiapkan dan mengumpulkan data berupa evaluasi dan test untuk melihat perkembangan siswa. Sementara checking up adalah guru melakukan pengecekan terhadap peningkatan hasil belajar siswa untuk melihat materi yang sudah dipahami oleh siswa, kesulitan apa yang perlu diperbaiki pada materi pembelajaran yang sudah diajarkan oleh guru. Beda halnya dengan finding out guru mencari, mendeteksi dan menemukan kesulitan-kesulitan siswa pada materi yang sudah diajarkan, sehingga guru dengan cepat mencari solusi dari kesulitan tersebut. Yang terakhir adalah summing up yang berarti guru menyimpulkan penguasaan materi pembelajaran yang sudah diajarkan, sehingga ini menjadi data guru untuk Menyusun laporan hasil pembelajaran.

D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan agama Islam di sekolah dasar adalah bagian dari pembelajaran yang dicanangkan dalam kurikulum satuan Pendidikan. Ini sesuai dengan peraturan pemerintah UU no. 2 tentang Pendidikan Nasional. Adapun dasar-dasar dari pembelajaran Pendidikan agama Islam meliputi dasar yuridis, religious dan psikologis.⁹³ Menurut Ellisa Fitri dkk Pendidikan agama islam adalah

⁹³ Uus Ruswandi Asep A. Aziz, Ajat S. Hidayatullah, Nurti Budiyanti, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 18 (2020): 144, <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>.

Pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai agama Islam merujuk pada Al-Qur'an dan Hadits serta pemikiran para sahabat Nabi dan para Ulama'. Semua komponen Pendidikan harus didasarkan pada nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan agama Islam.⁹⁴ Adapun konsep dasar Pendidikan agama Islam mencakup 3 istilah yaitu tarbiyah, ta'lim dan ta'dib.

- a. Pengertian At Tarbiyah menurut Abdur Rahman An-Nahlawi berasal dari kata raba – yarbu artinya bertambah dan bisa juga diartikan dengan memperbaiki, menjaga dan memelihara. Jadi, pengertian Pendidikan agama Islam secara Tarbiyah adalah proses mengajarkan anak dan memperbaiki akhlaq sesuai dengan fitrah dan potensi.
- b. Pengertian Ta'dib meliputi beberapa unsur yaitu 'ilm (pengetahuan), ta'lim (pengajaran) dan tarbiyah (pengajaran yang baik). Jadi, Pendidikan agama secara Ta'dib adalah proses pembelajaran dengan tujuan pengenalan dan pengakuan adanya keagungan Alloh SWT.
- c. Pengertian Ta'lim proses mengamalkan ilmu pengetahuan kepada manusia secara utuh dan tidak ada Batasan.

Dari beberapa pengertian diatas bahwa pembelajaran Pendidikan agama Islam adalah proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada

⁹⁴ Latipun Ellisa fitri tanjung, Tobroni, Samsul Hady, *Pembelajaran Active Learning Pada Pendidikan Agama Islam*, ed. Ellisa Fitri Tanjung, *Bildung Nusantara*, Ke-1, vol. 163 (Yogyakarta: Bildung Nusantara Jl. Raya Pleret KM 2 Banguntapan Bantul Yogyakarta, 2019).

siswa dengan nilai-nilai ajaran agama islam mengenal dan mengagungkan Alloh SWT ini disebut dengan tauhid dan tasawuf, mempelajari dan meneladani sifat-sifat Nabi dan Rosul serta Wali Alloh atau disebut dengan sejarah kebudayaan Islam, tata cara beribadah atau disebut dengan Fiqhiyyah.

Sementara menurut ⁹⁵ hakikat Pendidikan agama islam menurut para tokoh adalah:

- a. Muhaimin, arti Pendidikan agama islam menanamkan nilai-nilai ajaran agama islam untuk dijadikan pedoman hidup hamba Alloh SWT dalam melakukan setiap aktifitas kehidupan.
- b. Al Syaibani, berpendapat Pendidikan agama islam mengajarkan dan mendidik setiap perilaku manusia secara individu, perilaku yang berhubungan dengan orang lain, masyarakat, lingkungan serta alam semesta.
- c. Al-Nahlawi, mengartikan Pendidikan agama islam sebagai pedoman hidup manusia yang kemudian dibumikan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mampu memahami islam secara logis dan kaffah secara keseluruhan baik individu, masyarakat, lingkungan serta bangsa dan negara.

⁹⁵ Sulaiman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, ed. Warul Walidin and Suyanta, *Yayasan Pena Banda Aceh*, 1st ed. (Jl. Tgk. Chik Ditiro No. 25 Gampong Baro (Depan Masjid Raya Baiturrahman) Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh, 2017), www.tokobukupena.com.

- d. Muhammad Fadhil Al-Jamaly, Pendidikan islam adalah upaya mendorong, mengembangkan siswa untuk selalu bertaqwa kepada Alloh SWT, menjalin hubungan baik dengan sesama manusia, selalu menjaga lingkungan sehingga mendapat predikat insan kamil dengan selalu menyeimbangkan akal, perasaan dan perbuatannya.
- e. Ahmad D. Marimba, Pendidikan islam adalah bentuk transfer ilmu yang diberikan oleh guru kepada siswa sebagai pembinaan, mencerdaskan jasmani dan rohani untuk menjadi manusia yang bermartabat.
- f. Ahmad Tafsir, Pendidikan islam adalah proses pengajaran dan bimbingan yang dilakukan oleh seseorang kepada seseorang untuk membina karakter, perilaku sesuai dengan ajaran agama islam.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan manusia yang taat kepada Alloh SWT dan Rosulnya
- b. Memanusiakan manusia, sikap saling menghargai dan toleransi dalam kehidupan bermasyarakat
- c. Mencipatakan tatanan kehidupan yang berdasarkan ajaran agama Islam

Oleh karena itu, tujuan pembelajaran agama Islam di sekolah dasar mencakup beberapa hal yaitu:

- a. Mengenalkan Allah SWT kepada siswa untuk selalu beriman menjalankan semua perintahnya dan menjauhi larangannya
- b. Mengenalkan Nabi dan Rosul Allah SWT kepada siswa untuk selalu meneladani sebagai pedoman kehidupan sehari-hari
- c. Memberikan keyakinan kepada siswa untuk selalu bersyukur atas nikmat yang sudah diberikan oleh Allah SWT
- d. Mengenalkan tata cara beribadah kepada siswa untuk memberikan pemahaman serta mampu mempraktikkannya secara Istiqomah.⁹⁶

Sama halnya yang disampaikan oleh ⁹⁷ tujuan pembelajaran Pendidikan agama islam supaya peserta didik dapat menguasai, terampil melakukan, serta mampu melaksanakan ajaran Islam pada kehidupan sehari-hari yang berakibat menjadi orang yang beriman serta bertakwa kepada Allah swt menjadi pribadi yang mulia, bermanfaat untuk keluarga, masyarakat, bangsa serta negara. Jadi tujuan pembelajaran agama islam dapat menambah keimanan seseorang dibuktikan dengan aktualisasi melaksanakan nilai-nilai yang diajarkan dalam agama islam.

Berbeda dengan yang disampaikan oleh ⁹⁸ tujuan Pendidikan agama islam supaya Al-Qur'an dan Sunnah Rosululloh SAW menjadi pedoman

⁹⁶ Ellisa fitri tanjung, Tobroni, Samsul Hady, *Pembelajaran Active Learning Pada Pendidikan Agama Islam*.

⁹⁷ Sulaiman. 2017. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Edited by Warul Walidin and Suyanta. *Yayasan Pena Banda Aceh*. 1st ed. Jl. Tgk. Chik Ditiro No. 25 Gampong Baro (Depan Masjid Raya Baiturrahman) Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh. www.tokobukupena.com.

⁹⁸ Anwar Syaiful, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Di Sekolah*, vol. 1 (Bantul, Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2014), <https://b-ok.asia/book/6130622/eb5564>.

hidup bagi siswa untuk menjalani kehidupan dengan tujuan sehat lahir dan bathin serta mendapat ridho dari Alloh SWT. Oleh karena itu, menurut beberapa pendapat diatas bahwa tujuan Pendidikan agama islam yaitu: 1. Memberikan tuntutan kepada siswa sebagai sebagai manusia yang berkarakter 2. Memenuhi tuntutan sebagai manusia yang beradab 3. Memberikan tuntunan kepada siswa untuk selalu mentaati perintah Allah SWT dan Rosululloh SAW 4. Memberikan petunjuk dan keyakinan kepada siswa bahwa kebenaran mutlak atas agama islam 5. Memberikan keyakinan bahwa ajaran hukum-hukum islam benar dan harus dilaksanakan pada kehidupan sehari-hari 6. Memberikan keselamatan di dunia dan akhirat 7. Memberikan keyakinan bahwa ajaran-ajaran yang dibawa oleh Nabi terdahulu dan Nabi Muhammad adalah benar 8. Memberikan keyakinan bahwa sejarah nabi dan sejarah yang diceritakan dalam al-Qur'an benar adanya.

Selanjutnya menurut Muhaimin dan Mujib⁹⁹ tujuan Pendidikan agama islam merupakan pendidikan dasar yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan dasar yang dimaksud yaitu: setiap manusia yang lahir ke dunia mempunyai tugas dan tujuan untuk percaya dan menyembah kepada Alloh SWT, sesuai dengan Q.S az-Zariyaat (51):56 bahwa tugas kedua manusia adalah khalifah fil ardhi yang mempunyai tujuan menjadi pemimpin di muka bumi ini berhubungan dengan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai,

⁹⁹ Anwar Syaiful. 2014. *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Di Sekolah*. Vol. 1. Bantul, Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta. <https://book.asia/book/6130622/eb5564>.

tuntunan zaman yang selalu berkembang dengan selalu melestarikan budaya-budaya yang ada dimasyarakat dan memberikan solusi atas masalah-masalah kehidupan manusia, serta memberikan keyakinan bahwa manusia hidup didunia tidak hanya soal materi tetapi bagaimana materi yang diberikan oleh Alloh SWT menjadi manfaat untuk diri sendiri, lingkungan, masyarakat bangsa dan negara kemudian tujuan ini mampu memberikan kebahagiaan dunia dan akhirat.

3. Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD/MI

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam secara keseluruhan mencakup Al-Qur'an dan Hadits, Sejarah Kebudayaan Islam, Akhlaq, Fiqih atau Ibadah. Secara konsep pembelajaran memenuhi nilai-nilai hubungan Alloh SWT dengan manusia, manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan makhluk lain (selain manusia) dilingkungan tempat tinggal.¹⁰⁰ Sejalan yang disampaikan oleh Rianawati pembelajaran agama islam tentang fiqih dan ibadah bisa dimasukkan dalam kajian akhlaq yaitu akhlaq kepada Alloh SWT, akhlaq kepada diri sendiri, akhlaq kepada manusia, dan akhlaq kepada lingkungan sekitar.¹⁰¹

Undang-undang kurikulum Pendidikan agama islam di sekolah dasar diatur dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 yang menjadi dasar Pendidikan agama islam masuk dalam kurikulum mulai dari Pendidikan

¹⁰⁰ Ellisa fitri tanjung, Tobroni, Samsul Hady, *Pembelajaran Active Learning Pada Pendidikan Agama Islam*.

¹⁰¹ Akhmad Shunhaji, "Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2019): 1–22, <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.46>.

dasar hingga Pendidikan tinggi.¹⁰² Pada Undang-undang itu dijelaskan Pendidikan agama islam masuk dalam kurikulum Nasional dirasa penting untuk membangun peradaban masyarakat yang erat hubungannya dengan nilai-nilai agama. Selain itu, Posisi Pendidikan agama Islam setara dengan PMP dan Bahasa Indonesia. Pada perkembangannya, materi wajib Pendidikan agama islam meliputi: Akidah Akhlak, Fiqih, Al-Qur'an Hadits dan Sejarah Kebudayaan Islam. Ini dijelaskan dalam PP No.55 Tahun 2007¹⁰³.

Sementara pada kurikulum merdeka belajar, Pendidikan agama islam masih tetap menjadi prioritas dengan implementasi materi wajib pada setiap jenjang Pendidikan. Ini dijelaskan dalam BSKAP No. 33 Tahun 2022 bahwa guru menentukan tujuan pembelajaran agama islam yang hendak dicapai sesuai dengan jenjang dan fase peserta didik¹⁰⁴. Pada kurikulum merdeka belajar, materi yang pertama kali diajarkan adalah Akidah Akhlak dan keimanan ini penting karena sebagai pondasi dasar untuk mempelajari materi-materi wajib berikutnya. Selanjutnya materi Al-Qur'an Hadits kemudian Fiqih sebagai materi praktik beribadah dalam Pendidikan agama islam. Yang terakhir adalah Tarikh atau disebut dengan sejarah kebudayaan

¹⁰² La Mahiddin, "Kebijakan Pendidikan Islam Di Indonesia (Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Serta Implikasinya Terhadap Kemajuan Pendidikan Agama Islam Di Indonesia)," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (2021): 55–56, <http://ejournal.stitta.ac.id/index.php/ambarisa/article/view/36>.

¹⁰³ La Mahiddin, "Kebijakan Pendidikan Islam Di Indonesia (Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Serta Implikasinya Terhadap Kemajuan Pendidikan Agama Islam Di Indonesia)," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (2021): 55–56.

¹⁰⁴ Dewi Fatmawati Ahmad Rifa'i, N. Elis Kurnia Asih, "Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah," *Jurnal Syntax Admiration* 3, no. 8 (2022): 1–6, <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jsa.v3i8.471>.

islam. Selain itu, pada kurikulum merdeka belajar Pendidikan agama islam dengan konsep menumbuhkan visi sekolah yang religious, cerdas, mandiri dan memiliki ketrampilan yang mumpuni menghasilkan karakter-karakter luhur yang bisa dilaksanakan dalam budaya sekolah dan juga program-program lainnya.¹⁰⁵ Ini dibuktikan dengan, beberapa sekolah pada kurikulum merdeka belajar telah melaksanakan habituasi atau pembiasaan yang didalamnya terkait nilai-nilai religius Pendidikan agama islam. Sebagai contoh: melaksanakan kegiatan sholat Dhuha Bersama, siswa melaksanakan secara rutin dengan berjamaah, berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dan juga membuat program-program pada peringatan hari besar islam.

Menurut¹⁰⁶ pelaksanaan pendidikan agama islam di sekolah formal khususnya di sekolah dasar sesuai peraturan dilihat dari beberapa segi yaitu:

- a. Dasar Yuridis yaitu sesuai dengan peraturan perundang-undangan Indonesia dengan dasar Ideal dasar negara berupa Pancasila Sila Pertama yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa. Selain itu, sesuai dengan dasar Operasional UUD 1945 Pasal 29 Ayat 1 dan 2 tentang 1. Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa 2. Setiap Penduduk berhak memeluk agama dan kepercayaan masing-masing.

¹⁰⁵ Sevi Lestari, "Kajian Konsep Merdeka Belajar Dari Perspektif Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no.

<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/issue/view/206> (2022): 1349–58,
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5478>.

¹⁰⁶ Pipik Untari and Menutut Efendi, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no.

<http://202.162.210.184/index.php/skula/issue/view/7> (2022): 77–90,
<http://202.162.210.184ula/article/view/124>.

- b. Dasar Religius sesuai dengan ajaran agama islam bahwa Pendidikan agama islam adalah perintah bagi setiap umat muslim untuk mewujudkan ibadahnya. Ini tercantum dalam Al-Qur'an dan Hadits pedoman kehidupan umat islam. Ini dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Thaha Ayat 114 yang berbunyi:

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya: Maka Maha tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa membaca Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, “Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku.” Sementara dalam salah satu Hadits yang berbunyi:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَضِعُ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمَقْلَدِ الْخَنَازِيرِ الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ

Artinya: “Mencari Ilmu adalah kewajiban setiap Muslim, dan siapa yang menanamkan ilmu kepada yang tidak layak seperti meletakkan kalung permata, Mutiara dan emas disekitar leher hewan.” (HR. Ibnu Majah).

- c. Dasar Psikologis yaitu pada dasarnya manusia membutuhkan pegangan agama untuk berinteraksi dengan manusia. Setiap manusia memiliki keyakinan bahwa Allah SWT adalah pelindung terbaik untuk membimbing mereka ke jalan kebaikan.

Oleh karena itu, dengan dasar diatas maka Pendidikan agama islam dirasa penting untuk mewujudkan peradaban manusia yang luhur

membangun masyarakat yang religius, sikap toleransi yang tinggi serta mampu mengaktualisasikan bentuk ibadah sebagai wujud hamba Allah SWT yang bertaqwa dan beriman.

4. Materi Sejarah Pendidikan Islam

Sejarah berasal dari Bahasa arab yaitu Syajarah yang berarti pohon yang terdiri dari akar, batang, ranting, dahan, daun tumbuh dari kecil kemudian membesar berbunga, berbuah, layu dan kemudian mati.¹⁰⁷ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menurut W.J.S Poerwadarminta berpendapat sejarah terdiri dari 3 makna yaitu: asal-usul, kejadian dan ilmu pengetahuan.¹⁰⁸ Ini artinya sejarah merupakan asal-usul sebagai sejarah lama yang perlu dicari, dipahami dan dikenang, sementara sejarah merupakan kejadian atau peristiwa masa lampau yang benar-benar terjadi, dan sejarah sebagai ilmu pengetahuan yang bisa diambil hikmah dari peristiwa tersebut.

Sementara Sejarah Islam menurut beberapa ahli adalah:

Pertama menurut Ibnu Khaldun sejarah adalah peristiwa historis untuk mengetahui faktor-faktor esensial penyebab terjadinya sejarah yang kemudian menjadi satu ketentuan dan keputusan dalam menentukan hukum-hukum pada masyarakat Islam.¹⁰⁹ Kedua menurut Mahmud Yunus

¹⁰⁷ Abuddin Nata, *Buku Sejarah Pendidikan Islam*, ed. Suwito, 2nd ed. (Jl. Tamba Raya No: 23 Rawamangun, Jakarta 13220: KENCANA, 2014), <https://books.google.co.id/books>.

¹⁰⁸ Abuddin Nata. 2014. *Buku Sejarah Pendidikan Islam*. Edited by Suwito. 2nd ed. Jl. Tamba Raya No: 23 Rawamangun, Jakarta 13220: KENCANA. <https://books.google.co.id/books>

¹⁰⁹ Budi Sujati, "Konsepsi Pemikiran Filsafat Sejarah Dan Sejarah Menurut Ibnu Khaldun," *Jurnal Tamaddun : Jurnal Sejarah Dan Kebudayaan Islam* 6, no. 2 (2018): 127–48, <https://doi.org/10.24235/tamaddun.v6i2.3521>.

tokoh dari Sumatera Barat berpendapat bahwa pengetahuan tentang sejarah Islam bagian dari membangun peradaban, mengetahui nilai-nilai Islam dan ajaran Islam yang sesungguhnya.¹¹⁰ Ketiga menurut Harun Nasution berpendapat ajaran Islam dibawah oleh Nabi Muhammad SAW untuk menyempurnakan ajaran agama yang dibawah oleh Nabi Sebelumnya, mengamati sejarah, menganalisis dan mengidentifikasi ajaran-ajaran yang sudah dijalankan oleh umat sebelumnya.

Dari paparan diatas bahwa sejarah Islam adalah bagian materi penting yang harus diajarkan untuk peserta didik di sekolah. Sejarah juga mampu memberikan pengetahuan secara terstruktur dan jelas. Sejarah mampu memberikan pandangan akademik bagi dunia ppendidikan secara umum dan secara khusus untuk Pendidikan agama Islam.

1. Materi Sejarah Nabi Muhammmad Dan Ulul Azmi

Beriman kepada Rasul-Rasul Alloh SWT dapat kita wujudkan dengan:

- a. Melaksanakan dan mentaati ajaran yang dibawa oleh Rasul Alloh SWT dibuktikan dengan selalu mentaati segala perintah dan menjauhi larangannya.
- b. Mengambil makna, hikmah dan pesan dari cerita para Rasul Alloh SWT.
- c. Meneladani ketaatan dan sifat-sifat Rasul kemudian dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

¹¹⁰ Nata, *Buku Sejarah Pendidikan Islam*.

2. Nama-Nama Rasul Alloh SWT

Jumlah Nabi dan Rasul yang tercatat dalam al-Qur'an jumlahnya ada 25 dan wajib kita Imani.

3. Sifat-Sifat rasul Alloh SWT

Sifat-Sifat Wajib Mustahil Bagi Rasul yaitu:

- a. Sidik artinya jujur. Para Nabi dan Rasul Alloh SWT pasti benar atas semua yang diwahyukan oleh Alloh SWT dengan disertai dengan perkataan dan perbuatannya. Sifat Mustahil Sidik adalah Kizib.
- b. Amanah artinya dapat dipercaya. Para Nabi dan Rasul selalu amanah Ketika menyampaikan wahyu yang diberikan oleh Alloh SWT. Sifat Mustahil amanah adalah berkhianat.
- c. Tabligh artinya menyampaikan wahyu yang diberikan oleh Alloh SWT. Sifat Mustahil Kitman adalah menyembunyikan.
- d. Fathonah artinya cerdas. Sifat Mustahil Fathonah adalah bodoh.

4. Rasul Ulul Azmi

Ada 5 Rasul yang mempunyai kesabaran yang luar biasa yaitu:

- a. Nabi Nuh A.S
- b. Nabi Ibrahim A.S
- c. Nabi Musa A.S

- d. Nabi Isa A.S
- e. Nabi Muhammad SAW

5. Perbedaan Nabi dan Rasul

Ada beberapa perbedaan Nabi dan Rasul yaitu:

Tabel 2.1 Materi Perbedaan Nabi dan Rasul

No.	Nabi Allah SWT	Rasul Allah SWT
1.	Belum tentu Rasul	Pasti Nabi
2.	Memiliki 3 sifat sidik, amanah, fathonah	Memiliki 4 sifat sidik, amanah, fathonah dan tabligh
3.	Bertugas untuk dirinya sendiri	Bertugas untuk dirinya sendiri dan umatnya
4.	Tidak memiliki umat	Memiliki umat

6. Kisah Nabi Ayyub A.S

7. Kisah Nabi Zulkifli A.S

8. Kisah Nabi Musa A.S

9. Kisah Nabi Harun A.S

10. Kisah Nabi Muhammad SAW

11. Kisah Pahlawan Muslim

12. Kisah Wali Songo, penyebar agama Islam di Pulau Jawa

13. Mengkaji surat Q.S Al-Hujurat/ 49: 13

14. Teladan Mulia Asmaul Husna

15. Indahnya saling menghargai dalam keberagaman

16. Menyambut usia Baligh

17. Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah

18. Ruang Lingkup Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Materi sejarah kebudayaan islam ada di fase 2 kelas IV. Sebagai acuannya adalah buku paket PAIBP Kementerian Agama Republik Indonesia ini menjelaskan beberapa materi sejarah kebudayaan islam. Materi Sejarah dipaparkan pada Bab 5, 7 dan 10.¹¹¹

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-Qur'an dan Hadis	a. Peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan pokoknya dengan baik b. Peserta didik mengenal hadis tentang kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari
Akidah	a. Peserta didik memahami sifat-sifat bagi Allah, beberapa asmaulhusna, mengenal kitab-kitab Allah, para nabi dan rasul Allah yang wajib diimani
Akhlaq	a. Pada elemen akhlak, peserta didik menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan positif (kalimah <i>ṭayyibah</i>) dalam keseharian b. Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah Swt. (<i>sunnatullāh</i>) c. Peserta didik mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya dan lingkungan yang lebih luas, percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi, memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan
Fiqih	a. Pada elemen fikih, peserta didik dapat melaksanakan puasa, salat jumat dan salat sunah dengan baik, memahami konsep balig dan tanggung jawab yang menyertainya (<i>taklīf</i>)
Sejarah Peradaban Islam	a. Dalam pemahamannya tentang sejarah, peserta didik mampu menceritakan kondisi Arab pra-Islam, masa kanak-kanak dan remaja Nabi Muhammad saw. hingga diutus menjadi rasul, berdakwah, hijrah dan membangun Kota Madinah

¹¹¹ Ahmad Faozan, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, ed. Faisal Ghodzaly Husnul Qodim, 1st ed. (Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Pembukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi, 2021).

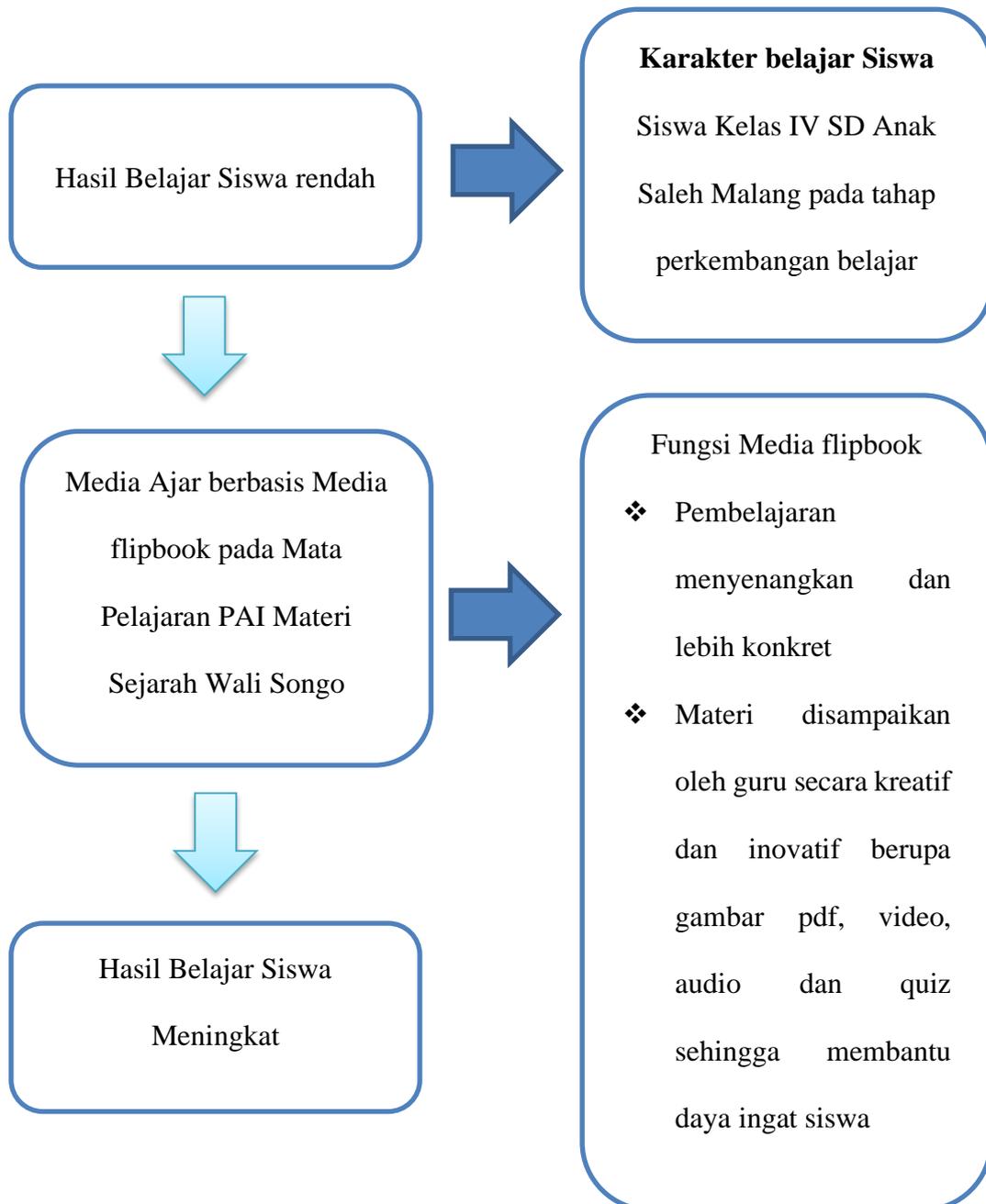
Pada Kurikulum merdeka, ada beberapa hal yang berubah yaitu KI KD pada kurikulum sebelumnya dilebur jadi CP (capaian pembelajaran). Perlu diketahui untuk Menyusun capaian pembelajaran dengan diskusi dan sharing antar guru mata pelajaran. Begitupun juga dengan guru pengampu Pendidikan agama islam. Kemudian capaian pembelajaran dijadikan TP (tujuan pembelajaran), dari beberapa tujuan pembelajaran dijadikan ATP (alur tujuan pembelajaran) yang kemudian guru Menyusun modul pembelajaran sesuai dengan ATP yang sudah dianalisis.

Adapun tujuan pembelajaran dari Pendidikan agama Islam pada buku paket diatas adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama islam

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Membaca Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 dengan tartil
2.	Menjelaskan pesan pokok Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 dengan baik
3.	Membuat paparan tentang pesan pokok Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 dengan baik
4.	Menulis Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 dengan baik
5.	Menghafal Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 dengan lancar
6.	Membaca hadis tentang keragaman dengan baik
7.	Menulis hadis tentang keragaman dengan baik
8.	Menghafal hadis tentang keragaman dengan lancar
9.	Berani mempresentasikan paparan tentang pesan pokok Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 dan hadis tentang keragaman
10.	Membiasakan membaca Al-Qur'an dengan tartil dan sikap menghargai keragaman dan perbedaan sebagai sunatullah

E. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dilakukan di SD Anak Saleh Malang dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau disebut dengan R&D Research and Development. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk dengan diuji keefektifan dari produk tersebut, sehingga pada prosesnya penelitian pengembangan memerlukan model dan juga tahap-tahap yang sesuai dengan model kebutuhan penelitian.

Penelitian pengembangan juga membutuhkan analisis dan uji coba hasil pengembangan produk. Pada tahapan-tahapan pengembangan akan ada hasil akhir dari penelitian. Point penting dari hasil akhir penelitian adalah produk yang bisa digunakan dan bermanfaat untuk masyarakat secara luas.

Sama halnya yang disampaikan oleh ¹¹² bahwa penelitian pengembangan mempunyai tujuan untuk menemukan dan mengembangkan serta memvalidasi suatu produk dan bersifat longitudinal. Ini artinya bahwa penelitian pengembangan bisa bertahap dan multi years. Pada produk yang ditemukan bisa berupa model, pola, prosedur dan sistem.

Sementara menurut ¹¹³ bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk untuk kemudian diaplikasikan dalam

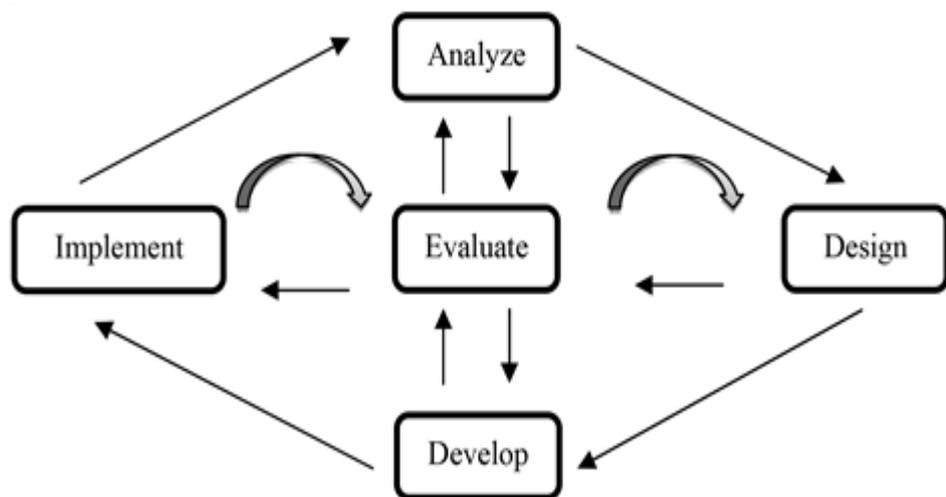
¹¹² Haryati, "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam."

¹¹³ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, ed. Tim Fatawa Publishing, 1st ed. (Jl. Mega Permai No. 8 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia: FATAWA Publishing, 2020).

Pendidikan atau yang lain untuk menguji produk tersebut layak dan relevan untuk digunakan. Ini artinya, penelitian pengembangan terutama didunia Pendidikan mampu memberikan solusi dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh guru. Adapun tujuan-tujuan dari penelitian pengembangan yaitu: 1. Menghasilkan dan meningkatkan kualitas produk yang sesuai dengan kebutuhan 2. Menggabungkan banyak aspek sehingga ditemukan formula yang sesuai dan menghasilkan produk yang efisien dan berkualitas 3. Menambah konten media pembelajaran 4. Menciptakan produk atau media pembelajaran yang sebelumnya tidak ada.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini mengimplementasikan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analysis, Desain, Development, and Implementation. Tahapan-tahapan tersebut seperti yang dijelaskan pada skema sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema Tahapan Model ADDIE

Menurut ¹¹⁴ salah satu keunggulan dari Model ADDIE adalah tahapan-tahapan yang efisien dan juga ada evaluasi disetiap tahapan. Ini artinya tahapan yang dilakukan mengacu pada tahapan sebelumnya sehingga bisa meminimalisir kesalahan maka kemudian bisa menghasilkan produk yang berkualitas.

Sama halnya yang disampaikan oleh ¹¹⁵ bahwa model ADDIE sesuai dengan kurikulum yang digunakan meliputi aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap sehingga mudah untuk di implementasikan. Ini artinya, penelitian model ADDIE sesuai dan relevan jika digunakan dalam penelitian Pendidikan.

Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan diatas maka, penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE.

C. Prosedur Pengembangan

Adapun tahapan penelitian pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu:

1. Tahap Analisis Pembelajaran

Tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yaitu dimulai dari analisis kurikulum pembelajaran, pencapaian dan kebutuhan siswa, analisis materi serta karakter siswa. Pada tahap analisis kurikulum, peneliti

¹¹⁴ Dita Kusnulyaningsih and Ilham Syahrul Jiwandono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya Dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram" 7, no. <http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/issue/view/21> (2022): 480–86, <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>.

¹¹⁵ Jusrin Efendi Pohan, "Penilaian Otentik Pada Keterampilan Berkomunikasi Siswa Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Bahasa Indonesia Prima* 4, no. 1 (2022): 115–23, <https://doi.org/https://doi.org/10.34012/jbip.v4i1.2188>.

melakukan analisis dari KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Kompetensi inti terdiri dari afektif atau sikap spiritual dan sosial, kompetensi dasar terdiri dari pengetahuan dan ketrampilan. Pada prosesnya, analisis kurikulum dimulai dengan pemetaan Capaian pembelajaran Pendidikan agama islam. Pemetaan pada buku PAI yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia 2021 dengan kurikulum merdeka. Materi PAI pada buku tersebut diambil materi sejarah islam yang nantinya akan dimasukkan dalam media flipbook.

Pada analisis pencapaian dan kebutuhan siswa, analisis yang berhubungan dengan kurikulum pencapaian siswa secara akademik dan non akademik. Secara akademik capaian dilihat dari hasil belajar siswa dari laporan setiap bulan dan semester. Langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti bekerjasama dengan guru PAI di kelas IV untuk mengobservasi dan mengidentifikasi hasil capaian pembelajaran siswa. Untuk hasil capaian akademik berupa laporan hasil belajar secara berkala sementara untuk non akademik dengan melakukan diskusi dengan guru pengampu Pendidikan agama islam.

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui apakah materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan capaian pada tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, materi yang digunakan adalah materi sejarah pada pembelajaran PAI. Selanjutnya, tahap analisis karakter siswa yang diambil dari hasil belajar capaian siswa dan pembiasaan siswa pada saat

mengikuti kegiatan pembelajaran. Langkah itu, bisa dilakukan dengan melihat hasil observasi guru terhadap siswa di kelas selama pembelajaran.

2. Tahap Desain atau rancangan

Pada tahap desain kegiatan yang dilakukan adalah membuat kerangka awal media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat desain media sesuai dengan hasil analisis. Desain media pembelajaran menggunakan aplikasi flipbook dengan beberapa fitur yang didukung oleh aplikasi seperti: wordwall, youtube dan aplikasi yang lain.

Desain media pembelajaran dari flipbook dengan memasukkan beberapa buku materi Pendidikan agama islam dari hasil analisis tahap pertama. Buku-buku yang relevan dikumpulkan dalam bentuk pdf untuk dimasukkan dalam aplikasi flipbook. Selain itu juga peneliti medesain fitur-fitur yang digunakan dalam media pembelajaran flipbook.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan media pembelajaran flipbook yang sudah didesain akan direalisasikan menjadi bentuk aplikasi android. Langkah awal yang dilakukan peneliti mengembangkan buku pdf dalam flipbook dan fitur fitur dengan menghubungkan pada aplikasi pendukung pembelajaran yang lain.

Aplikasi yang dimaksud adalah wordwall, quisis, youtube dan lain sebagainya. Pada proses pengembangan media, peneliti membuat beberapa

soal yang berhubungan dengan materi, cerita sejarah dan juga video kemudian dimasukkan dalam fitur fitur yang sudah didesain. Selain itu, fitur-fitur tersebut di padukan dengan media gambar dan suara sehingga menambah kemenarikan media pembelajaran flipbook.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi peneliti melanjutkan tahapan sebelumnya. Media pembelajaran yang sudah didesain diimplementasi ke satuan Pendidikan sekolah dasar dalam hal ini di SD Anak Saleh Malang. Penelitian ini akan diimplementasikan pada kelas IV yang terdiri dari 4 kelas dengan masing-masing kelas terdiri dari 20-28 siswa. Peneliti memilih 2 kelas untuk implementasi pembelajaran flipbook pada mata pelajaran Pendidikan agama islam. Peneliti tidak menggunakan 2 kelas lainnya karena merupakan 2 kelas grading dengan standart sekolah.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai media pembelajaran flipbook layak apa tidak untuk digunakan. Penilaian dari berbagai macam data dari angket uji kelayakan seperti ahli, desain, ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran serta angket siswa. Pada tahap ini akan ada proses revisi jika media pembelajaran flipbook masih butuh penyempurnaan dan revisi.

D. Uji Coba Produk Media Pembelajaran flipbook

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan dengan mengambil data dari subyek pada kelas IV di SD Anak saleh Malang dengan jumlah 2 rombel, setiap rombel terdiri dari 20-28 siswa, sementara untuk 2 kelas tidak diikuti karena merupakan kelas degree sesuai standart sekolah. Dua kelas yang diambil yaitu kelas IV A dan IV B. Peneliti melakukan penilaian pengetahuan awal siswa dengan pretest sebelum menggunakan media pembelajaran flipbook selanjutnya melakukan posttest setelah menggunakan media pembelajaran. Soal yang diujikan berjumlah 20 soal pada pretest dan posttest.

2. Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttes design*. Desain eksperimen dengan teknik melakukan tes sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran flipbook. Adapun skema *one-group pretest-posttes design* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skema One-Group Pretest-Posttest Design

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan:

T₁ : Tes awal (*pre-test*) dilakukan sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan (*treatment*) diberikan media pembelajaran yang telah dikembangkan

T₂ : Tes akhir (*post-test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

3. Validasi Produk

Validasi produk media pembelajaran flipbook terdiri dari: validasi ahli materi, ahli desain dan ahli materi pembelajaran integrasi islam. Adapun masing-masing validator mempunyai kriteria sebagai berikut:

a. Validasi Ahli materi

Yang bertindak sebagai ahli materi adalah seseorang yang ahli dalam bidang Pendidikan agama islam terutama di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Seseorang yang menguasai materi tentang sejarah kebudayaan islam yang sesuai dengan materi penelitian ini. Kriteria yang dimaksud adalah:

- a) Mempunyai latar belakang Pendidikan Doktor spesialisasi Pendidikan agama islam.
- b) Dosen yang ahli dalam materi Pendidikan agama islam khusus sekolah dasar.
- c) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun masa kerja
- d) Bersedia menjadi ahli materi pada pengujian produk pengembangan media pembelajaran flipbook.

Adapun ahli materi yang akan direncanakan oleh peneliti adalah bapak Dr. H. ahmad Sholeh, M.Ag. Beliau dosen pengampu Pendidikan agama islam dan juga ahli dalam Pendidikan agama islam sekolah dasar.

Kualifikasi dan kriteria sudah peneliti jelaskan diatas. Beliau dosen di UIN malang.

b. Ahli desain

Sementara yang bertindak sebagai ahli desain adalah seseorang yang ahli dalam desain media pembelajaran. Ahli desain mempunyai kualifikasi sebagai berikut:

- a) Memiliki latar belakang Pendidikan akademik minimal Doktor.
- b) Ahli dalam desain pembelajaran terutama untuk desain media pembelajaran sekolah dasar.
- c) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun masa kerja.
- d) Bersedia untuk menjadi ahli desain pengembangan media pembelajaran flipbook.

Ahli desain yang akan direncanakan oleh peneliti adalah Bapak Ahmad Makki Hasan, S.Hum., M.Pd. Beliau adalah ahli desain media pembelajaran. Selain itu, beliau juga dosen di UIN Malang.

c. Validasi praktisi/ guru

Validasi praktisi/ guru adalah seseorang yang mengampu mata pelajaran Pendidikan agama islam di sekolah dasar. Beliau mengajar PAI di kelas IV SD Anak Saleh Malang. Beliau Bernama Ibu Retno Sugiarti, S.Pd,

M.Pd, Gr beliau adalah guru PAI kelas IV dengan kualifikasi sebagai berikut:

- a) Beliau guru pengampu Pendidikan agama islam SD Anak Saleh Malang.
 - b) Kualifikasi Pendidikan S2 PAI di UIN Malang
 - c) Sudah tersertifikasi dalam satuan Pendidikan KEMENAG
 - d) Bersedia melakukan penilain produk pengembangan media flipbook.
- d. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada siswa-siswa kelas IV SD Anak Saleh Malang. Rombel yang dipilih adalah kelas IV A dan kelas IV B. Kriteria yang dipilih untuk mengisi angket tersebut adalah siswa-siswi yang tergabung dirombel kelas IV A dan IV B.

4. Jenis Data

Jenis data pada pengembangan pembelajaran media flipbook terdiri dari dua yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari hasil masukan dan saran yang berupa angket kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti yang diberikan oleh para ahli. Selain itu, ada juga wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada bapak kepala sekolah dan guru pengampu Pendidikan agama islam. Sementara, data kuantitatif didapat dari pretest dan posttest siswa serta hasil angket yang sis kala linkert kan.

5. Instrumen Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan bapak kepala sekolah dan guru pengampu Pendidikan agama islam di kelas IV. Wawancara dilakukan untuk mengambil data pembelajaran dalam hal ini kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan agama islam khususnya materi sejarah islam. Selain itu juga wawancara mengambil data lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

b. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data terkait media pembelajaran flipbook. Angket dibutuhkan untuk menggali data komponen media pembelajaran, materi pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran flipbook. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengumpulkan data atau saran yang nantinya akan dianalisis sebagai bahan pertimbangan jika media pembelajaran flipbook ada revisi.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui fasilitas pembelajaran di sekolah secara umum ataupun di kelas IV secara khusus. Tujuan observasi ini untuk mengetahui proses pembelajaran yang berhubungan dengan penelitian. Peneliti juga melakukan observasi terkait dengan

siswa dikelas bagaimana pola belajar, fasilitas yang digunakan dan juga perbedaan karakter masing-masing siswa. Observasi dilakukan pada saat penelitian sampai selesai penelitian.

d. Test

Tes dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran flipbook. Ada 2 jenis tes yang dilakukan yaitu:

1) Pre-tes

Pre-tes dilakukan untuk mengetahui capaian hasil pembelajaran siswa yang berupa nilai. Kemudian nilai tadi diolah menjadi data kuantitatif sebagai penilaian media pembelajaran flipbook layak atau tidak digunakan. Secara teknik *pre-tes* dilakukan sebelum mendapat perlakuan yaitu guru mengajar belum menggunakan media pembelajaran flipbook.

2) Post-tes

Post-tes dilakukan untuk mengetahui hasil pencapaian siswa setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran flipbook. Secara teknik peneliti memberikan *post-tes* setelah ada perlakuan. Kemudian peneliti membandingkan atau melihat grafik hasil *pre-tes* dan *post-tes* yang sudah dilakukan.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian secara kualitatif dan kuantitatif. Ada 2 teknik yang dilakukan dengan analisis deskripsi dan analisis uji-t. Adapun kedua analisis ini mempunyai kriteria yang berbeda yaitu:

a. Analisis deskripsi

Analisis deskripsi didapat dari saran, masukan dan pendapat dari angket (kuesioner) yang sudah diberikan. Analisis ini berupa data kualitatif. Data ini kemudian dikuantitatifkan menggunakan skala linkert. Skala Linkert adalah sejumlah pertanyaan positif dan negative yang mempunyai prinsip untuk menentukan prosentasi menentukan sikap terhadap obyek.¹¹⁶ Selanjutnya untuk menentukan presentase dibutuhkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\sum X$ = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

¹¹⁶ Iis Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 204–10, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.

Kemudian untuk mempermudah memahami prosentase skala linkert dibentuk bagan untuk menilai dan merevisi pengembangan media pembelajaran flipbook. Kriterianya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Likert

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat baik/ menarik	Sangat layak/ tidak perlu revisi
69% < skor ≤ 84%	Baik/ menarik	Layak/ tidak perlu revisi
53% < skor ≤ 68%	Cukup baik/ cukup menarik	Cukup layak/ perlu revisi sebagian
37% < skor ≤ 52%	Kurang baik/ kurang menarik	Kurang layak/ revisi
0% < skor ≤ 35%	Sangat tidak baik/ sangat kurangmenarik	Sangat tidak layak/ revisi

Menurut tabel diatas bahwa media pembelajaran itu layak dan tidak perlu revisi jika mempunyai presentase mulai 68 % - 100 % sehingga pada presentase tersebut media pembelajaran yang telah diujicobakan layak digunakan dan tidak perlu revisi.

b. Analisis uji-t

Pada uji lapangan analisis diperoleh dari hasil pre-test dan post-test hasil pencapaian siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flipbook.

Analisis uji-t dilakukan karena data penelitian yang diuji berasal dari satu kelompok dengan dua subjek dan perlakuan yang sama. Uji-t

digunakan untuk penelitian satu kelompok sampel data. Ini artinya, uji-t adalah uji yang mengukur perbedaan dua atau beberapa mean antar kelompok.¹¹⁷

Adapun cara penghitungan analisis data eksperimen dengan menggunakan program SPSS 26.0 dengan *independent sample test*. Adapun teknik nya menggunakan rumus sebagai berikut:¹¹⁸

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

T = Uji-t

Md = Mean dari perbedaan pre-test dan post-test ($X_2 - X_1$)

Xd = Deviasi masing-masing subjek ($d - Md$)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Db = ditentukan N-1

Cara mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan, maka hasil ujicoba dibandingkan dengan t-tabel dengan signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media

¹¹⁷ Mutea Septiana Mutiara and Nyoto Hardjono, "Pengembangan Media Digital Pop-Up Book Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 5024–38.

¹¹⁸ Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran FIQIH Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di MIN 1 Kota Malang."

pembelajaran flipbook pada mata pelajaran PAI di kelas IV SD Anak Saleh Malang.

H₁: Ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran flipbook pada mata pelajaran PAI di kelas IV SD Anak Saleh Malang.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $T\text{-hitung} > T\text{-tabel}$ maka hasilnya signifikan, H₀ ditolak
- 2) Jika $T\text{-hitung} < T\text{-tabel}$ maka hasilnya tidak signifikan, H₁ diterima

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran tesis ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis buku digital atau flipbook. Produk yang dihasilkan berupa flipbook. Aplikasi yang digunakan yaitu apk flipbook. Materi yang dikembangkan pada flipbook ini adalah materi sejarah kebudayaan islam fokus pada sejarah Ulul Azmi. Penerapan pembelajaran dilaksanakan pada jenjang MI/SD kelas IV. Penelitian dilakukan di SD Anak Saleh Malang dengan mengambil data Sampel kelas IVA dan IVB.

Pembelajaran PAI pada jenjang MI/SD memiliki banyak materi sesuai dengan kurikulum K13 dan merdeka. Media flipbook ini sebagai salah satu media yang bisa digunakan oleh pendidik untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, flipbook Ulul Azmi ini sesuai dengan pembelajaran PAI materi sejarah kebudayaan islam di MI/SD.

1. Deskripsi Media Pembelajaran

Media flipbook ini didesain dengan mengkombinasikan ikon ikon menarik sesuai dengan materi Ulul Azmi. Media ini bersifat audio visual mengkombinasikan gambar-gambar dan suara pada aplikasi flipbook. Desain menggunakan aplikasi flipbook dengan didukung oleh beberapa program-program komputer dan aplikasi lainnya seperti youtube, wordwall, pdf, word, template word dan lain sebagainya.

Layout pada media pembelajaran didesain sesuai dengan materi yaitu Ulul Azmi dikombinasi dengan gambar cerita yang sesuai dengan sejarah Ulul Azmi. Layout pada cover berbeda dengan isi flipbook. Langkah pertama yang dilakukan yaitu mencari aplikasi flipbook yang sesuai dan update. Setelah aplikasi terinstall maka Langkah selanjutnya adalah membuat isi flipbook yang sesuai materi. Program yang digunakan yaitu MS word dan PDF.

Tampilan cover dan materi dibuat secara menarik memberikan gambar, video dan fun games online pada setiap slide flipbook. Cara menggabungkan program atau aplikasi flipbook dengan menghiperlinkan pada slide flipbook.

Materi pada flipbook fokus pada materi sejarah kebudayaan islam sub materi Ulul Azmi 5 Rasul pilihan. Materi pembelajaran ini diajarkan dikelas IV MI/SD. KI KD dan capaian pembelajaran disesuaikan dengan materi kelas IV. Materi yang dikembangkan diflipbook mengacu pada 2 kurikulum yaitu K13 dan merdeka. Materi yang dibahas meliputi: sejarah Ulul Azmi rasul-rasul pilihan yaitu: Nabi Nuh A.S, Nabi Ibrahim A.S, Nabi Musa A.S, Nabi Isa A.S dan Nabi Muhammad SAW serta hikmah yang dapat kita ambil dari sejarah Ulul Azmi.

Setiap materi pembahasan terdiri dari beberapa sub pembahasan yaitu: sejarah Ulul Azmi, gambar-gambar yang sesuai dengan sejarah rasul, Latihan soal berupa worksheet, video sesuai dengan rasul Ulul

azmi, Fun game online. Sebagai contoh pada materi sejarah Ulul Azmi Nabi Nuh A.S menampilkan slide sejarahnya, Latihan soal, video dan juga fun game tentang sejarah Nabi Nuh A.S.

2. Tampilan Kemasan Media Pembelajaran

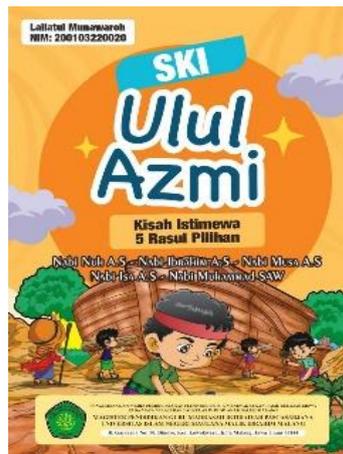
Kemasan media pembelajaran flipbook berupa aplikasi yang bisa diakses dengan menggunakan perangkat dan internet. Aplikasi media flipbook bisa dibuka melalui PC komputer, HP, Tab dan lain sebagainya.

3. Tampilan Desain Media Pembelajaran

Tampilan desain media pembelajaran flipbook terdiri dari 3 jenis yaitu: Cover, isi dan penutup. Pada desain cover menggunakan aplikasi canva dengan format ukuran A4 potrait. Sementara isi (content) dari flipbook terdiri dari beberapa menu yaitu: kata pengantar, panduan penggunaan dan menu media, capaian dan tujuan pembelajaran, daftar isi, materi Ulul Azmi (kisah Nabi Nuh, Nabi Ibrahim, Nabi Musa, Nabi Isa dan Nabi Muhammad SAW), Link Youtube video Ulul Azmi, Presensi Siswa, Assesment, Online Discussing, Discussing with the teacher, Ayo mengaji, Al-Qur'an Online, biodata pengembang dan sumber inspirasi. Terakhir untuk cover penutup sama menggunakan aplikasi canva dengan format ukuran A4 potrait. Berikut desain media flipbook:

a. Tampilan Cover

Tampilan Cover berwarna orange dilengkapi dengan gambar animasi. Layout menggunakan corel draw, kemudian untuk penulisan pada cover depan flipbook ada judul Ulul Azmi dan nama pengembangan.



Gambar 4.1 Cover depan flipbook

b. Tampilan Kata pengantar

Halaman kata pengantar berisi sambutan pengembang dan ucapan terima kasih. Bisa dibuka dengan aplikasi flipbook pada perangkat PC, Laptop, Hp dan Tab.



Gambar 4.2 Kata Pengantar

c. Tampilan Panduan Penggunaan dan Menu Media

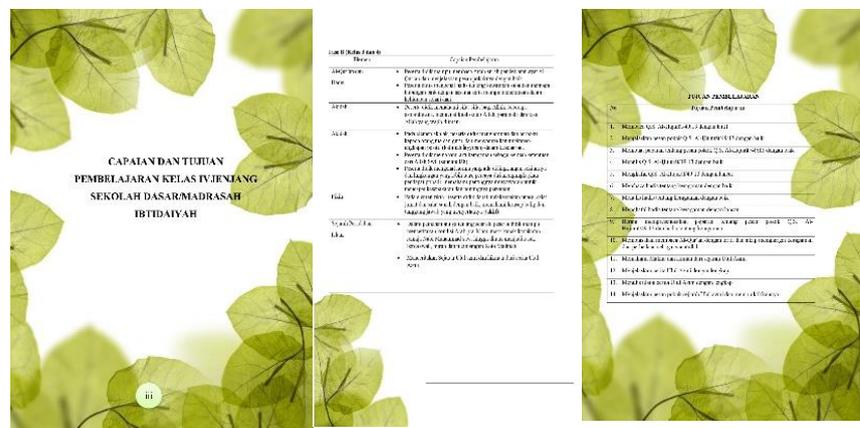
Halaman panduan penggunaan berupa Langkah-langkah untuk menggunakan media flipbook sementara menu media berupa fitur-fitur dalam media flipbook.



Gambar 4.3 Panduan Penggunaan dan Menu Media

d. Tampilan Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Halaman Capaian dan Tujuan Pembelajaran berisi Capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum kelas IV MI/SD. Materi ini termasuk seluruh lingkup materi Pendidikan Agama Islam.



Gambar 4.4 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

e. Tampilan Daftar Isi

Halaman daftar isi meliputi seluruh fitur yang ada pada media pembelajaran flipbook mulai Cover sampai pada sumber inspirasi.

Daftar Isi		Daftar Isi	
Cover	1	KISAH NABI ISA A.S.	29
Kata Pengantar	2	Kisah Ibrahim 'Isa' A.S.	30
Petunjuk Penggunaan	3	Kisah 'Isa' dan sahabat Rasulullah Muhammad SAW	31
Capaian dan Tujuan	4	Sifat dan Sifat Nabi Muhammad SAW	32
Daftar Isi	5	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	33
KISAH NABI NUH A.S.	6	Makhluk Nabi Muhammad SAW	34
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	3	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	35
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	4	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	36
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	5	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	37
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	6	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	38
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	7	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	39
KISAH NABI ISRAHIM A.S.	8	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	40
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	8	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	41
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	9	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	42
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	10	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	43
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	11	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	44
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	12	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	45
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	13	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	46
KISAH NABI MUSA A.S.	14	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	47
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	14	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	48
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	15	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	49
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	16	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	50
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	17	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	51
KISAH NABI ISHA A.S.	18	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	52
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	18	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	53
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	19	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	54
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	20	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	55
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	21	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	56
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	22	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	57
Keperilaku Nabi Muhammad SAW	23	Keperilaku Nabi Muhammad SAW	58

Gambar 4.5 Daftar Isi

f. Tampilan Materi Ulul Azmi

Materi Ulul Azmi terdiri dari sejarah 5 Rasul Pilihan mulai Nabi Nuh, Nabi Ibrahim, Nabi Musa, Nabi Isa dan Nabi Muhammad SAW. Setiap cerita terdapat Latihan soal yang sesuai dengan sejarah Ulul Azmi. Latihan soal terdiri dari worksheet, video Ulul Azmi dan juga Fun game interaktif.



Gambar 4.6 Materi Ulul Azmi

g. Tampilan Link Youtube video Ulul Azmi

Halaman ini berisi Link video Sejarah Rasul Ulul Azmi dan juga Nabi dan Rasul lainnya.



Gambar 4.7 Link Youtube Video Kisah Ulul Azmi

h. Tampilan Presensi Siswa

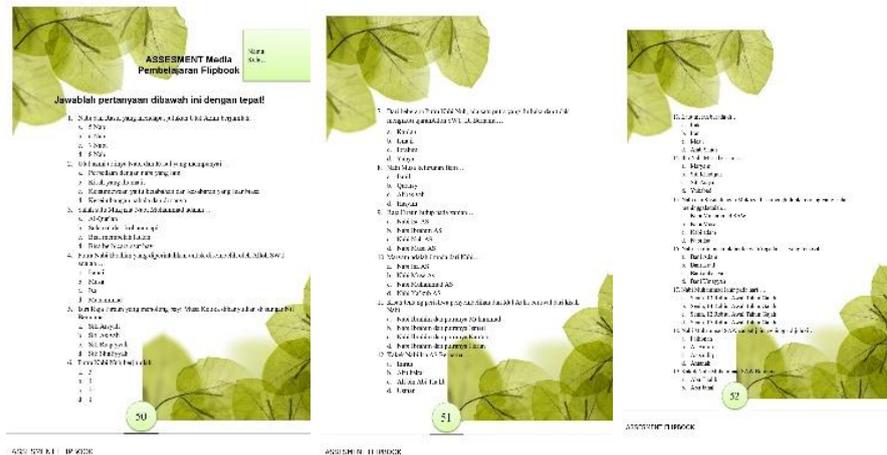
Halaman yang berisi daftar absensi siswa kelas IVA dan kelas IVB.



Gambar 4.8 Presensi Siswa

i. Tampilan Assesment

Tampilan yang berisi Latihan soal tentang materi Rasul Ulul Azmi. Model Latihan soal berbentuk Latihan soal pilihan ganda.



Gambar 4.9 Assesment

j. Tampilan Online Discussing

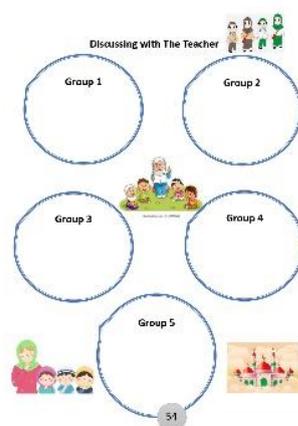
Fitur ini melengkapi konten flipbook untuk sarana diskusi dan sharing bagi siswa dan guru melalui link zoom, link G-Meet dan juga media sosial lainnya. Link yang digunakan bisa diakses secara online dengan memanfaatkan teknologi.



Gambar 4.10 Online Discussing

k. Tampilan Discussing with the teacher

Fitur ini juga melengkapi konten flipbook untuk sarana belajar secara berkelanjutan dengan menggunakan media sosial memanfaatkan teknologi. Peserta didik bisa komunikasi secara online dengan pendidik atau bertanya materi yang belum dipahami secara maksimal.



Gambar 4.11 Discussing with the Teacher

l. Tampilan Ayo Mengaji

Ayo mengaji merupakan fitur tambahan konten flipbook sebagai sarana memperlancar membaca Al-Qur'an bagi peserta didik. Ini juga bisa dilakukan dirumah dengan aplikasi link flipbook.

n. Tampilan Biodata Pengembang

Fitur ini memaparkan biodata pengembang flipbook yang berisi tentang nama, alamat, Pendidikan serta informasi lain terkait pengembang media flipbook.



Gambar 4.14 Biodata Pengembang

o. Tampilan Sumber Inspirasi

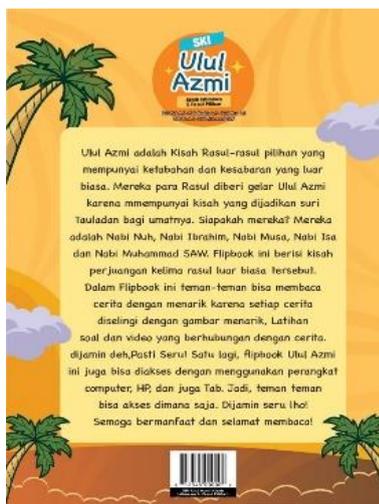
Sumber Inspirasi yaitu data rujukan media flipbook untuk memberikan informasi kepada pembaca sebagai bukti bahwa media flipbook mempunyai keabsahan data yang valid dan bisa dipertanggung jawabkan.



Gambar 4.15 Sumber Inspirasi

p. Tampilan Cover penutup

Cover penutup berisi sinopsis media flipbook sejarah rasul pilihan Ulul Azmi dan juga dilengkapi dengan gambar yang menarik.



Gambar 4.16 Cover Peutup

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk flipbook fokus pada pembelajaran PAI materi Sejarah Kebudayaan Islam sejarah Ulul Azmi Rasul-rasul Pilihan pada kelas IV di SD Anak Saleh Malang. Hasil Pengembangan produk layak dan pantas untuk digunakan harus melalui beberapa tahap validasi diantaranya adalah validasi ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, uji lapangan kepada peserta didik dan uji efektifitas produk. Adapun hasil dari validasi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam rasul Ulul Azmi pada kelas IV Sekolah Dasar beliau adalah salah satu dosen UIN Maulana Maulana Malik Ibrahim Malang pengampu Mata kuliah PAI. Latar belakang beliau yang sesuai dengan materi pengembangan media flipbook. Beliau adalah Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian materi pada media flipbook yang dikembangkan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah dasar dengan kurikulum saat ini.

Teknik validasi yang digunakan yaitu dengan menggunakan angket. Adapun hasil dari pengisian angket terdiri dari dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif didapat dari masukan validator ahli materi. Sementara data kuantitatif didapatkan dari penskoran dari pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Berikut hasil angket validator materi:

Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang di Nilai	Skor
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.	3
2.	Materi disajikan secara runtut.	3
3.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	4
4.	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam Media.	3
5.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.	3
6.	Kecocokan materi di media Flipbook dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4

7.	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar.	3
8.	Materi di media Flipbook dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.	3
9.	Materi dalam Flipbook sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	4
10	Materi dalam Flipbook dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	4
JUMLAH SKOR		34

Setiap point pada angket diatas dimulai dengan score 1 sampai 4,

jika ada 10 point maka nilai tertingginya 40. Analisis hasil angket

dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : prosentase Kelayakan

$\sum X$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$: jumlah nilai tertinggi

100% : bilangan konstan

$$P = \frac{34}{40} \times 100\% = 85 \%$$

2. Hasil Validasi Ahli Desain

Ahli Desain pengembangan media flipbook Pendidikan Agama Islam Materi Ulul azmi pada kelas IV di SD Anak Saleh Malang yaitu Bapak Ahmad Makki Hasan, S.Hum., M.Pd. Beliau adalah dosen di UIN Malang pada program S1 Bahasa Arab. Beliau sering menjadi validator desain untuk penelitian mahasiswa. Validasi desain media flipbook ini berfungsi untuk mengetahui kesesuaian media dengan

karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, tujuan dari validasi desain untuk memberikan masukan layout atau tampilan pada media yang bisa menjadi lebih menarik dan efektif.

Adapun teknik yang dilakukan pada validasi ahli desain dengan menggunakan angket. Sama halnya dengan validasi ahli materi, validasi ahli desain juga mempunyai 2 jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berikut Hasil dari validasi ahli desain:

Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Desain

No.	Aspek Yang di Nilai	Skor
1.	Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik.	4
2.	Menampilkan pusat pandang (<i>point center</i>) yang tepat.	3
3.	Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi.	4
4.	Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media Flipbook.	3
5.	Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi).	3
6.	Menampilkan kontras yang baik.	3
7.	Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo).	3
8.	Warna judul media kontras dengan warna latar belakang.	3
9.	Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media.	4
10.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.	4
11.	Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi.	3
12.	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi.	3
13.	Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi media.	4
14.	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek.	4
15.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan.	4
16.	Penempatan judul bab atau yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.	3
17.	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.	3
18.	Judul	4
19.	Sub Judul (Slides)	4
20.	Ilustrasi	4
21.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.	3

22.	Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak berlebihan.	3
23.	Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik sekolah dasar MI/SD.	3
24.	Jenis huruf sesuai dengan materi isi.	3
25.	Spasi antar baris susunan teks normal.	3
26.	Mampu mengungkap makna/arti dari obyek.	3
27.	Bentuk sesuai dengan kenyataan / realitis.	3
28.	Keseluruhan ilustrasi serasi.	3
29.	Terdapat berbagai variasi/ fitur pelengkap dalam media Flipbook.	4
JUMLAH SKOR		98

Setiap point pada angket diatas dimulai dengan score 1 sampai 4, dengan jumlah Questioner 29 butir maka nilai maksimal 116 point. Analisis hasil angket dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : prosentase Kelayakan

$\sum X$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$: jumlah nilai tertinggi

100% : bilangan konstan

$$P = \frac{98}{116} \times 100\% = 84,4 \%$$

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Retno Sugiarti, M.Pd. Beliau guru PAI sekolah dasar SD Anak Saleh Malang. Secara kualifikasi beliau mengajar sudah lebih dari 5 tahun dan sudah

tersertifikasi. Oleh karena itu beliau layak menjadi validator ahli pembelajaran. Adapun tujuan dilakukannya validasi ahli pembelajaran yaitu untuk mengetahui kelayakan media serta kecocokan media dengan karakteristik siswa serta kurikulum yang diajarkan. Selain itu juga memperkuat data validasi pengembangan media pembelajaran flipbook yang bisa digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran PAI di sekolah dasar. Hasil dari validasi ahli pembelajaran yaitu:

Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Yang di Nilai	Skor
1.	Materi pada media pembelajaran Flipbook terdapat Capaian pembelajaran.	3
2.	Media pembelajaran Flipbook terdapat Latihan soal yang sesuai dengan materi.	3
3.	Kejelasan Paparan Materi, gambar, audio, video dan warna membuat siswa semangat dalam belajar.	3
4.	Media pembelajaran mudah dioperasikan.	3
5.	Media pembelajaran Flipbook media yang menyenangkan.	3
6.	Media pembelajaran Flipbook membantu anda menarik perhatian siswa Ketika anda menjelaskan materi.	3
7.	Kegiatan Fun Learning Pada Media Pembelajaran Flipbook sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.	3
8.	Konten Video pembelajaran pada Media pembelajaran Flipbook dapat membantu siswa memahami materi.	4
9.	Media pembelajaran Flipbook membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa.	4
10.	Media pembelajaran Flipbook membuat siswa aktif dalam berdiskusi serta bereksplorasi.	4
11.	Warna, gambar dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.	4
12.	Media pembelajaran Flipbook membantu anda mudah mengidentifikasi perbedaan pola belajar siswa.	4
JUMLAH SKORE		41

Setiap point pada angket diatas dimulai dengan score 1 sampai 4, jumlah questioner 12 butir nilai tertinggi 48. Analisis hasil angket dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : prosentase Kelayakan

$\sum X$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$: jumlah nilai tertinggi

100% : bilangan konstan

$$P = \frac{41}{48} \times 100\% = 85\%$$

4. Hasil Uji Lapangan

Uji Lapangan didapat dari angket siswa kelas IV SD Anak Saleh Malang. Siswa yang dimaksud adalah siswa kelas IVA dan IVB dengan jumlah 53 siswa. Kelas IVA berjumlah 26 siswa sementara kelas IVB berjumlah 27 siswa. Tujuan data angket ini untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran flipbook pada mata pelajaran PAI kelas IV materi sejarah Ulul azmi. Hasil dari angket tersebut yaitu:

Tabel 4.4 Hasil Angket Uji Lapangan

No.	Aspek yang di Nilai	Skor dari 53 Siswa	Skor Maksimal	Prosentase 100%
1.	Saya dengan mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran Flipbook	175	212	82,55
2.	Saya menyukai materi pada media pembelajaran Flipbook	183	212	86,32
3.	Saya memahami dengan mudah bahasa pada media pembelajaran Flipbook	183	212	86,32
4.	Saya memahami isi materi dalam media pembelajaran Flipbook	180	212	84,91
5.	Saya Suka belajar menggunakan media pembelajaran Flipbook	182	212	85,85
6.	Saya memahami materi yang diampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran Flipbook	178	212	83,96
7.	Saya menyukai bentuk media pembelajaran Flipbook	177	212	83,49
8.	Saya dapat membaca setiap kata materi dalam media pembelajaran Flipbook	176	212	83,02
9.	Saya menyukai gambar, warna, video dalam media pembelajaran Flipbook	180	212	84,91

10.	Saya senang bermain dalam media pembelajaran Flipbook	181	212	85,38
Jumlah skor		1795	2120	84,6

Setiap point pada angket diatas dimulai dengan score 1 sampai 4, jumlah questioner nilai tertinggi 212. Analisis hasil angket dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : prosentase Kelayakan

$\sum X$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$: jumlah nilai tertinggi

100% : bilangan konstan

$$P = \frac{1795}{2120} \times 100\% = 84,6 \%$$

5. Hasil Uji Efektifitas Produk

Uji Efektifitas Produk flipbook berfungsi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran flipbook efektif dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Materi Ulul Azmi Kelas IV di SD Anak Saleh Malang. Uji Efektifitas dilakukan kepada 53 siswa kelas IVA dan IVB dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik.

Soal *pre-test* diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan media flipbook sementara *post-test* diberikan setelah

pembelajaran materi Ulul Azmi yang menggunakan pengembangan media flipbook. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik

Tabel 4.5 Hasil *Pre-test* dan *Post-Test*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	Abrar Ibrahim Primazaky	70	70
2.	Ahmad Akhdan Radyan Putratama	70	85
3.	Aiko Nadhifa Anaya Hartanto	60	95
4.	Akhtar Alexi Pranaja	70	80
5.	Al farabi Tsaqiif Mahbub	50	85
6.	Aldemar Nararya Zahyr	60	80
7.	Aldino Sulaiman Zain	60	90
8.	Alia Zafirah Azzahra	50	85
9.	Alisha Muthia Farasti	60	80
10.	Amira Khairana Indrapraja	70	95
11.	Arya Raffi Kayana	60	90
12.	Bhatara Yuka Arshavin	50	90
13.	Danendra Alfaqoba	45	70
14.	Ghani Kafabillah Rusydi	50	80
15.	Hisyam Nismara Sanyoto	60	70
16.	Ibrahim Janitra Mumtaz	60	80
17.	Kaendra Haryaka Mahasura	85	95
18.	Magizza Maleyka Mubina	50	60
19.	Muchammad Jeevan Kusuma Akbar	55	85
20.	Muhamad Zaki Firdaus	40	70
21.	Muhammad Ayman Raqila Rauhillah	40	80
22.	Muhammad Shadiq	35	75
23.	Naomi Alifa q	55	85
24.	Parisa Dewanti Kusuma n.	70	95
25.	Safina Ranti Putri Oktavia	55	80
26.	Yasmine Zemina Ailaqeva yuarta	65	70
27.	Alina Chelsea Dianthia	50	95
28.	Aliya Khairunnisa Lasetiyo	50	90
29.	Alyuna Azimah Mayzura	80	95
30.	Amirah Putri Diana	40	80
31.	Arsakha Altair Nurzadrian	60	90
32.	Athar Shah Majid	50	90
33.	Azkadyna Qianzi Aasely	80	90
34.	Deandra Shripaddi	20	70
35.	Diamanta Aidan mahdi	60	80
36.	Dyandra Khansa Hamidah	45	80

37.	Dylan Odelio Narda	45	80
38.	Ibrahim Rizqi Setyadi	65	70
39.	Ilyasa Goeh Capillary	55	85
40.	Julia Rachmadani Raharjo	50	95
41.	Mochamad Prabu Dewanata	40	95
42.	Mohammad Azka Nikmaillah	75	80
43.	Muhammad Adi Satria	65	70
44.	Muhammad Alfaro Vincent Sanjaya	70	80
45.	Muhammad Ali Abdul Ghani	85	95
46.	Muhammad Fikri Zakaria	80	95
47.	Muhammad Haydar Altamis	80	85
48.	Muhammad Ilham Habibie	70	80
49.	Narendra Khalafian Fajrin	70	85
50.	Pandu Ganesha Dewanata	70	75
51.	Raissa Kyla Ivena	65	70
52.	Sakya Dhiwa Adyatma	75	80
53.	Wira Bagas Aryaguna	65	70
Jumlah		3155	4370
Rata-rata		59,53	82,45

Hasil dari ujicoba *pre-test* dengan rata-rata 59,53 dan *post-test* dengan rata-rata 82,45. Selanjutnya data ini akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t-test*. Pengujian *paired sample t-test* merupakan dua sample ukur terhadap subyek yang sama terhadap pengaruh atau perlakuan tertentu.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Validasi media pembelajaran flipbook dilakukan oleh ahli materi pembelajaran bidang Pendidikan Agama Islam. Beliau Bernama Bapak Dr. H. Ahmad sholeh, M.Ag. Beliau adalah salah satu dosen PAI dengan kualifikasi Pendidikan S3. Saat ini beliau mengajar di Pasca UIN dengan mata kuliah SPI Sejarah Peradaban Islam. Oleh karena itu, dari latar belakang pengalaman dan kualifikasi Pendidikan sesuai dengan kriteria

sebagai validator ahli materi pengembangan media flipbook pada mata pelajaran PAI kelas IV di sekolah dasar. Adapun hasil paparan angket validasi ahli materi sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar
- b. Materi disajikan secara runtut
- c. Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa
- d. Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam Media
- e. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa
- f. Kecocokan materi di media Flipbook dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar
- g. Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar
- h. Materi di media Flipbook dapat dipelajari tanpa bantuan media lain
- i. Materi dalam Flipbook sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
- j. Materi dalam Flipbook dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja

Hasil analisis kuantitatif validasi materi dengan menggunakan rumus didapatkan nilai 85%. Itu artinya bahwa media pembelajaran flipbook sangat layak digunakan untuk pembelajaran dan tidak perlu revisi.

Sedangkan data kualitatif ahli materi yang sudah dipaparkan, media pembelajaran flipbook sesuai dengan materi, capaian dan tujuan

pembelajaran. Validator menyampaikan materi pada flipbook sesuai dengan kurikulum. Sementara saran yang disampaikan terkait menambah sedikit materi tentang perbedaan pendapat para ulama' tentang sejarah Ulul Azmi.

2. Analisis Data Validasi Ahli Desain

Sama halnya dengan validasi ahli materi, validasi ahli desain juga dilakukan oleh ahli desain yang mempunyai kualifikasi Pendidikan yang sesuai dan juga pengalaman mengajar. Beliau Bernama Bapak Ahmad Makki Hasan, S.Hum., M.Pd beliau mengajar di UIN dan sedang menempuh S3. Beliau pernah menjadi Narasumber beberapa Seminar terkait Media Pembelajaran kekinian, salah satu judul seminar nya yaitu media pembelajaran kekinian dengan penyelenggara UIN Walisongo Semarang. Adapun hasil paparan angket validasi ahli desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik
- b. Menampilkan pusat pandang (*point center*) yang tepat
- c. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi
- d. Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media Flipbook
- e. Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)

- f. Menampilkan kontras yang baik
- g. Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo)
- h. Warna judul media kontras dengan warna latar belakang
- i. Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media
- j. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf
- k. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi
- l. Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi
- m. Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi media
- n. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek
- o. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan
- p. Penempatan judul bab atau yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten
- q. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai
- r. Judul, Sub Judul (Slides), Ilustrasi
- s. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf
- t. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak berlebihan
- u. Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik sekolah dasar MI/SD
- v. Jenis huruf sesuai dengan materi isi, Spasi antar baris susunan teks normal
- w. Mampu mengungkap makna/arti dari obyek

- x. Bentuk sesuai dengan kenyataan / realitis
- y. Keseluruhan ilustrasi serasi
- z. Terdapat berbagai variasi/ fitur pelengkap dalam media Flipbook

Hasil analisis validasi ahli desain media pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus didapatkan nilai 84% itu artinya desain media pembelajaran flipbook layak untuk digunakan dan tidak perlu revisi.

Adapun masukan yang diberikan oleh validator adalah font desain pada setiap cerita Ulul Azmi menggunakan font tertentu untuk menambah kemenarikan desain media flipbook. Selain itu, validator memberikan saran untuk konten setiap cerita disisipi dengan Latihan soal baik berupa worksheet, video sesuai dengan kisah Ulul Azmi ataupun game interaktif.

3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Retno Sugiarti, M.Pd. Beliau guru PAI di SD Anak saleh Malang. Secara kualifikasi Pendidikan yaitu S2 dan sudah tersertifikasi dengan pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun. Oleh karena itu, beliau sesuai dengan kriteria sebagai validator ahli pembelajaran pada pengembangan media flipbook materi PAI kelas IV di sekolah dasar. Adapun hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

- a. Materi pada media pembelajaran Flipbook terdapat Capaian pembelajaran

- b. Media pembelajaran Flipbook terdapat Latihan soal yang sesuai dengan materi
- c. Kejelasan Paparan Materi, gambar, audio, video dan warna membuat siswa semangat dalam belajar
- d. Media pembelajaran mudah dioperasikan
- e. Media pembelajaran Flipbook media yang menyenangkan
- f. Media pembelajaran Flipbook membantu anda menarik perhatian siswa Ketika anda menjelaskan materi
- g. Kegiatan Fun Learning Pada Media Pembelajaran Flipbook sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.
- h. Konten Video pembelajaran pada Media pembelajaran Flipbook dapat membantu siswa memahami materi
- i. Media pembelajaran Flipbook membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa
- j. Media pembelajaran Flipbook membuat siswa aktif dalam berdiskusi serta bereksplorasi
- k. Warna, gambar dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa
- l. Media pembelajaran Flipbook membantu anda mudah mengidentifikasi perbedaan pola belajar siswa

Hasil analisis kuantitatif dari validasi ahli pembelajaran yaitu 85% itu artinya media flipbook sangat layak dan sesuai dengan pembelajaran. Selain itu, data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara dengan ahli pembelajaran yaitu Ibu Retno bahwasannya media flipbook bisa

digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk peserta didik. Beliau sangat terbantu dengan adanya media flipbook tersebut. In dibuktikan dengan siswa antusias dan senang serta mudah dalam belajar Ketika mmenggunakan media flipbook.

4. Analisis Data Uji Lapangan

Pengembangan media flipbook pada materi PAI juga menggunakan angket siswa dalam menguji kelayakan media. Media ini diujikan oleh 53 responden dari siswa kelas IVA dan IVB. Berikut paparan penilaian hasil uji lapangan:

- a. Saya dengan mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran Flipbook
- b. Saya menyukai materi pada media pembelajaran Flipbook
- c. Saya memahami dengan mudah bahasa pada media pembelajaran Flipbook
- d. Saya memahami isi materi dalam media pembelajaran Flipbook
- e. Saya Suka belajar menggunakan media pembelajaran Flipbook
- f. Saya memahami materi yang diampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran Flipbook
- g. Saya menyukai bentuk media pembelajaran Flipbook
- h. Saya dapat membaca setiap kata materi dalam media pembelajaran Flipbook
- i. Saya menyukai gambar, warna, video dalam media pembelajaran Flipbook

j. Saya senang bermain dalam media pembelajaran Flipbook

Hasil analisis media flipbook dengan uji lapangan menggunakan angket mendapat nilai sebesar 84,6 %. Nilai ini didapat dari 53 responden siswa kelas 4. Adapun setiap point bernilai 4 dan nilai maksimal 212. Dari hasil yang sudah didapatkan bahwa media pembelajaran flipbook layak untuk digunakan sebagai pebelajaran.

Sementara untuk data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara siswa yang diwakili oleh siswa yang Bernama “Kaendra Haryaka Mahasura” yang menyampaikan bahwa media flipbook menarik dan mudah digunakan. Dia juga menyampaikan media ini banyak gambar dan bisa dibuka dengan menggunakan perangkat komputer dan internet sehingga bisa dibawah kemana saja di sekolah ataupun di rumah.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasannya siswa tertatik dengan media flipbook mulai dari desain, materi, warna dan juga fitur yang melengkapi media tersebut. Terutama pada fitur video Ulul azmi dan Fun Game yang berhubungan dengan materi.

5. Analisis Data Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas produk ini berfungsi apakah media pembelajran ini benar-benar memiliki dampak terhadap hasil belajar. data diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD Anak Saleh Malang. Adapun soal *pre-test* dan *post-tes* berada di lampiran dan hasil nilai dari pre-test dan post-test telah disajikan pada pembahasan.Selanjutnya hasil di uji menggunakan

pengujian paired sample t-test dengan bantuan SPSS dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.6 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Test	59.53	53	13.737	1.887
	Post_Test	82.45	53	9.074	1.246

Hasil dari analisis dapat dilihat nilai rata-rata pre-test mendapatkan hasil 59,53 dan nilai rata-rata post-test mendapatkan 82,45. Ada peningkatan sebesar 22,92. Pre-test dilaksanakan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran flipbook. Selanjutnya adalah menentukan hipotesis dengan hasil tabel berikut:

Tabel 4.7 Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Test-Post_Test	-22.925	14.326	1.968	-26.873	-18.976	-11.650	52	.000

Arti dari tabel diatas adalah perbedaan mean sebesar 22,925 hasil selisih dari sebelum dan sesudah penggunaan media flipbook. Proses yang dilakukan hasil *pre-test* (sebelum) dan *post-test* (sesudah). Selanjutnya adalah penyusunan langkah pengujian paired sample t-test sebagai berikut:

a. Merumuskan Hipotesis

Ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran flipbook (media penambah wawasan)

b. Menentukan Signifikansi

Signifikansi yang dihasilkan dan sudah ada pada tabel 4.7 adalah .000

c. Kriteria Pengujian

1) Jika nilai probalitas (sig.) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan

2) Jika nilai probalitas (sig.) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan

Berdasarkan kriteria pengujian dan hasil dari analisis pada tabel SPSS ditemukan nilai signifikan adalah .000 yang berarti signifikan. $.000 < 0,05$ yang berarti ada sebuah perbedaan yang nyata antara data pre-test dan post-test. Maka dari itu dapat diketahui penggunaan media pembelajaran flipbook ini mampu memberikan dampak pada hasil belajar siswa dan media ini sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Selain dengan SPSS kita juga dapat menganalisis dengan rumus sebagai berikut

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

T = Uji-t

Md = Mean dari perbedaan pre-test dan post-test ($X_2 - X_1$)

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Db = ditentukan N-1

Selanjutnya mengumpulkan data yang diperlukan dan data tersebut ada ditabel berikut ini.

Tabel 4.8 Nilai-Nilai Analisis Rumus Manual Paired Sample t-test

NOMOR RESPONDEN	NILAI PRE-TEST (X1)	NILAI POST-TEST (X2)	X2-X1	D2
1	70	70	0	0
2	70	85	15	225
3	60	95	35	1225
4	70	80	10	100
5	50	85	35	1225
6	60	80	20	400
7	60	90	30	900
8	50	85	35	1225
9	60	80	20	400
10	70	95	25	625
11	60	90	30	900
12	50	90	40	1600
13	45	70	25	625
14	50	80	30	900
15	60	70	10	100
16	60	80	20	400
17	85	95	10	100
18	50	60	10	100
19	55	85	30	900
20	40	70	30	900
21	40	80	40	1600
22	35	75	40	1600
23	55	85	30	900
24	70	95	25	625
25	55	80	25	625
26	65	70	5	25
27	50	95	45	2025
28	50	90	40	1600
29	80	95	15	225
30	40	80	40	1600
31	60	90	30	900
32	50	90	40	1600
33	80	90	10	100
34	20	70	50	2500

35	60	80	20	400
36	45	80	35	1225
37	45	80	35	1225
38	65	70	5	25
39	55	85	30	900
40	50	95	45	2025
41	40	95	55	3025
42	75	80	5	25
43	65	70	5	25
44	70	80	10	100
45	85	95	10	100
46	80	95	15	225
47	80	85	5	25
48	70	80	10	100
49	70	85	15	225
50	70	75	5	25
51	65	70	5	25
52	75	80	5	25
53	65	70	5	25
Jumlah	3155	4370	1215	38525

Langkah selanjutnya sebagai berikut:

a. Menentukan hipotesis

H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media flipbook.

H_a = terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media flipbook.

b. Menetapkan t_{tabel}

Tingkat signifikan = 0,05

Derajat kebebasan (df) = $n-1 = 54-1$

=44

$t_{tabel} = t_{0,05;53} = 2,005$

c. Menentukan kriteria pengujian

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a di tolak.

d. Menentukan hasil statistik berupa t_{hitung} dengan rumus *paired samples*

t-test

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

$$T = \frac{1215}{\sqrt{\frac{38525}{53(53-1)}}$$

$$T = \frac{1215}{\sqrt{\frac{38525}{53(52)}}$$

$$T = \frac{1215}{\sqrt{\frac{38525}{2756}}}$$

$$T = \frac{1215}{\sqrt{13,97}}$$

$$T = \frac{1215}{3,74}$$

$$T = 324,8$$

e. Kesimpulan Hasil

Perhitungan diatas dengan rumus manual dapat dilihat bahwasannya t_{hitung} adalah 324,8. data diatas juga menunjukkan bahwasannya t_{tabel} adalah 2,005 ini dapat ditarik keputusan dengan melihat kriteria pengujian, dapat dilihat bahwasannya t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Jadi hasil pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media flipbook. Maka dapat disimpulkan dari data diatas bahwasannya media flipbook.

D. Revisi Produk

Produk media pembelajaran flipbook telah melalui beberapa tahapan validasi mulai dari validasi materi, desain, pembelajaran dan juga uji lapangan. Tentunya banyak masukan dan saran yang diberikan oleh validator sebagai perbaikan dari media pembelajaran flipbook. Setelah melihat hasil analisis kuantitatif dan kualitatif maka bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun ada beberapa masukan yang disampaikan oleh validator untuk menyempurnakan media pembelajaran flipbook ini.

Sesuai dengan hasil diskusi, wawancara dan sharing dengan validator serta uji lapangan maka masukan dan saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Revisi Produk

No.	Saran dan Masukan	Keterangan
1.	Desain menggunakan font cerita untuk anak-anak	Sudah diperbaiki
2.	Cover belakang ada synopsis kisah Ulul azmi	Sudah diperbaiki
3.	Setiap cerita ada Latihan soal, video Ulul Azmi dan game interaktif	Sudah diperbaiki
4.	Cover mengikuti judul flipbook pengembangan	Sudah diperbaiki

Dari hasil masukan dan revisi pada media pembelajaran flipbook maka ini bisa menyempurnakan media pembelajaran yang bisa membantu guru dalam mengaplikasikan media. Selain itu membantu guru dalam

memberikan inovasi pada saat pembelajaran. Ini artinya media pembelajaran flipbook layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah di Revisi

1. Analisis Spesifikasi Desain Produk Pengembangan

Kurikulum Pendidikan Nasional menuntut guru untuk selalu update dan inotif dalam meramu pembelajaran. Perubahan kurikulum dengan dimbangi oleh kemajuan teknologi membuat banyak perubahan pada sistem Pendidikan. Salah satu dampak yang terlihat yaitu siswa bisa cepat mencari, memahami dan menambah pengetahuan dengan menggunakan media sosial. Oleh karena itu, guru harus mampu mengarahkan dan mendampingi siswa untuk mendapatkan informasi pembelajaran yang sesuai dan akuntabel.

Sama yang disampaikan oleh Novika pembelajaran yang berbasis Audiovisual dapat membantu siswa dalam mencari informasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi.¹¹⁹

Media pembelajaran flipbook adalah salah satu alternatif media yang bisa digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Media ini memberikan inovasi-inovasi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa pada saat belajar. Selain itu, media flipbook bisa meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Sama Halnya yang disampaikan oleh Tika Aprilia media flipbook berbasis kontekstual adalah salah satu media untuk

¹¹⁹ Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasi Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–13, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.

membantu siswa berfikir kritis.¹²⁰ Media ini juga bisa memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Adapun beberapa fitur atau menu pada media flipbook ini antara lain adalah:

a. Desain Cover depan Flipbook

Desain cover depan flipbook menyesuaikan dengan judul flipbook yaitu kisah rasul-rasul pilihan Ulul Azmi. Desain cover juga dilengkapi dengan nama pengembang, judul thesis dan juga gambar animasi yang sesuai dengan judul flipbook. Pemilihan gambar diperoleh dari internet dengan disertakan rujukan yang sesuai.

b. Materi flipbook

Secara garis besar materi flipbook yaitu tentang kisah rasul pilihan Ulul Azmi. Pada setiap slide terdapat kisah Ulul Azmi dengan Latihan soal worksheet, video dan juga game interaktif. Selain itu, media flipbook dilengkapi dengan menu dan panduan penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran dan juga Latihan soal secara dari semua kisah Ulul azmi.

Fitur game interaktif pada flipbook yang sudah dikembangkan menjadi salah satu tolak ukur untuk pemahaman siswa pada materi PAI khususnya pada kisah Ulul Azmi. Game interaktif yang dimaksud yaitu Game wordwall. Sama halnya yang disampaikan oleh Ani Nur Dkk

¹²⁰ Aprilia, "Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa."

bahwa game wordwall mampu memberikan pemahaman pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dengan baik.¹²¹

Untuk menambah kemenarikan dari media flpbook dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi setiap slidenya. Media flipbook ini juga bisa dihubungkan dengan aplikasi lain seperti youtube dan wordwall.

Ini artinya pengembangan media pembelajaran harus menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Desain media pembelajaran yang menarik bisa membantu siswa belajar dengan efektif. Sesuai yang disampaikan oleh Gunawan bahwa media pembelajaran salah satu alat komunikasi yang efektif untuk belajar.¹²²

c. Cover belakang flipbook

Cover belakang pada flipbook didisain dengan menarik disertakan gambar sesuai dengan judul flipbook. Selain itu, cover belakang juga dilengkapi dengan sinopsis sejarah Ulul Azmi.

Pengembangan Media pembelajaran flipbook adalah salah satu media yang bisa membantu guru dalam pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Sama halnya yang disampaikan oleh Ramli tingkat keberhasilan proses belajar didukung oleh penggunaan Media

¹²¹ Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Badi Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835–52.

¹²² Gunawan Gunawan and Selamat Pasaribu, "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah," *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106, <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.

pembelajaran yang tepat.¹²³

Sehingga untuk menentukan media pembelajaran yang tepat pada jenjang sekolah dasar perlu adanya Analisa dan observasi secara langsung di lapangan. Pengembangan media pembelajaran flipbook adalah media yang sudah diuji pada proses belajar mengajar di sekolah dasar. Selain itu, media flipbook juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan jenis media secara konkrit, banyak gambar, video dan juga fun game yang berhubungan dengan pelajaran. Ini dikarenakan secara kognitif anak usia sekolah dasar membutuhkan pemahaman dan konsep dasar secara nyata. Ini sesuai dengan teori Jean Piaget bahwa perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar usia 7-11 tahun pada operasional konkrit.¹²⁴ Berdasarkan teori tersebut media flipbook bisa digunakan oleh guru sebagai media alternatif untuk pembelajaran di sekolah.

2. Paparan Pengembangan Media Flipbook

Pengembangan Media Flipbook pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap. Pada tahap analisis peneliti melakukan share dan diskusi mengidentifikasi karakteristik siswa kelas IV dan analisis kurikulum. Karakteristik siswa yang dihasilkan bersifat heterogen. Sementara Sampel pada penelitian ini diambil pada kelas

¹²³ Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35, <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

¹²⁴ Agustini Khusnul Khotimah, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini AL TAHDZIB* 2, no. 1 (2023): 11–20, <https://doi.org/https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196>.

IVA dan IVB. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan dikelas IVA kemudian kelas IVB minggu berikutnya dilanjutkan dikelas IVA dan IVB.

Kemudian setelah mengetahui karakteristik siswa serta mengidentifikasi kurikulum yang digunakan di SD Anak Saleh maka tahap berikutnya yaitu Desain. Pada tahap ini, peneliti membuat kerangka flipbook mulai dari cover, materi, Latihan soal, konten video, game interaktif dan juga cover penutup dengan sinopsis. Cover flipbook berjudul SKI kisah Ulul Azmi, desain materi sesuai dengan kisah Ulul Azmi yang dilengkapi dengan gambar yang menarik dan full warna. Desain konten video dan game interaktif menyesuaikan dengan materi Ulul Azmi.

Terdapat video 5 kisah Ulul Azmi dan juga beberapa video Nabi dan Rasul yang dilinkkan pada youtube dan wordwall. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa video dan game interaktif yang ada pada flipbook membantu siswa dalam belajar dan mereka lebih aktif serta belajar yang menyenangkan. Ini terbukti dengan hasil *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan flipbook mengalami peningkatan. *Pre-test* siswa dengan nilai rata-rata 59,53 dan *post-test* siswa dengan nilai rata-rata 82,45. Selanjutnya pada tahap development atau pengembangan, dilakukan hasil desain yang sudah dirancang dibentuk format pdf kemudian demerger menjadi buku aplikasi flipbook. Pengembangan media flipbook dikembangkan dengan

perangkat seperti hp, tab dan komputer.

Hasil pengembangan media flipbook bisa digunakan bukan hanya di sekolah tetapi siswa bisa menggunakan media flipbook dengan berbagai perangkat yang lain. Hasilnya siswa bisa belajar secara mandiri di rumah dengan menggunakan media flipbook melalui perangkat hp dan tab. Siswa juga bisa berkomunikasi secara online untuk diskusi dengan teman dan bertanya terkait materi yang belum dipahami. Pada hasil wawancara dengan siswa media flipbook ini mampu memberikan kemudahan dalam belajar dan wawasan baru bagi mereka.

Pengembangan media flipbook juga dilengkapi dengan fitur-fitur link Al-Qur'an yang bersifat fleksibel. Artinya siswa bisa membaca Al-Qur'an, menghafal melalui media flipbook. Penggunaannya sangat mudah buka link Surat Al-Qur'an yang ingin dibaca atau dihafal. Pengembangan media flipbook juga pada konten Latihan soal. Fitur Latihan soal dikembangkan dengan aplikasi yang lain seperti game interaktif dalam hal ini adalah wordwall.

Siswa bisa berlatih menjawab soal materi Ulul Azmi secara interaktif. Pada fitur Latihan soal terdapat game interaktif disertai dengan gambar yang bergerak dan warna yang menarik. Pada fitur wordwall disitu juga dilengkapi dengan hasil permainan atau skor yang bisa dilihat dan dicoba berkali-kali. Pada game interaktif wordwall guru bisa mensetting permainan sesuai dengan kecepatan, waktu dan juga

batas permainan berakhir. Ini sudah dibuktikan oleh beberapa siswa yang mewaliki Latihan game wordwall dapat mempermudah siswa mengingat materi kisah Ulul Azmi. Kita tahu bahwa materi Ulul Azmi atau materi Sejarah Kebudayaan Islam, jika pembelajaran dengan klasikal siswa akan bosan dan gampang lupa. Pada pengembangan fitur diskusi guru memanfaatkan aplikasi press conference untuk berkomunikasi dengan siswa. Fitur diskusi ini memanfaatkan aplikasi Zoom dan G-Meet untuk berkominikasi, diskusi serta pembelajaran secara online.

Selanjutnya pada tahap implementasi, media flipbook digunakan pada pembelajaran PAI materi Ulul Azmi kelas IV. Hasil implementasi dari media flipbook, siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Implementasi flipbook dilakukan pada 2 kelas dengan karakteristik yang berbeda yaitu kelas IVA dan IVB. Karakteristik kelas IVA dengan pola belajar yang komunikatif dan responsif sementara di kelas IVB pola belajar yang selama ini lebih banyak menggunakan tutor sebaya. Karena memang 2 kelas ini mempunyai perbedaan hasil belajar secara akademik.

Pada praktiknya, Peneliti bekerjasama dengan guru PAIBP di SD Anak Saleh Malang memberikan pola belajar yang berbeda pada siswa. Hari pertama menggunakan media flipbook tentunya ada beberapa pertanyaan dari siswa terkait media tersebut. Observasi peneliti di lapangan bahwa mereka antusias dan senang. Ada beberapa yang

membuat mereka tertarik dengan media flipbook yaitu: terdapat beberapa gambar, warna yang fullcolor, terdapat video, terdapat game interaktif dan font tulisan yang menarik. Ada beberapa siswa yang mencoba melakukan game interaktif wordwall. Selain itu, menantang siswa untuk rasa ingin tahu yang begitu tinggi.

Pada hari kedua, siswa mempraktikkan beberapa fitur yang terdapat pada media flipbook. Dengan rasa penasaran yang begitu tinggi mereka bisa merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Ini dibuktikan dengan setiap Bu Retno dalam hal ini guru PAIBP mengajar menggunakan media flipbook selalu ada pertanyaan dari siswa.

Dari hasil uji Pratik mengajar menggunakan flipbook, bahwasanya media flipbook mampu memberikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan. Selain Hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat juga hasil wawancara siswa, guru dan juga uji efektifitas media pembelajaran flipbook. Seperti halnya yang sudah dipaparkan pada bab IV secara keseluruhan media pembelajaran flipbook layak dan valid serta sebagai alternatif sumber belajar yang menyenangkan.

Pada tahap evaluasi, media flipbook mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa mata pelajaran PAI materi Ulul Azmi. Tahap evaluasi terdiri dari beberapa tahap yaitu: peneliti melakukan konsultasi dengan ahli materi dan desain pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan pertama konsultasi dengan ahli materi PAI. Hari pertama konsultasi terdapat beberapa masukan yang disampaikan

oleh ahli materi, salah satunya adalah masukan penambahan referensi terkait dengan materi yang ada pada media flipbook. Ahli materi menyampaikan bisa menambah referensi dari beberapa buku terkait perbedaan kisah Ulul Azmi dari beberapa Ulama'. Selain itu, ahli materi menyampaikan bahwa bisa dilengkapi dengan link Al-qur'an yang bisa menyempurnakan media flipbook. Tahap berikutnya, peneliti konsultasi dengan ahli desain pembelajaran. Ada beberapa masukan yang disampaikan diantaranya yaitu: terkait dengan cover depan menggunakan judul SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) Kisah Ulul Azmi, font pada media flipbook juga dibuat khusus yang sesuai dengan buku bacaan siswa sekolah dasar. Selain itu, pada setiap kisah Ulul Azmi terdapat gambar yang menarik dan full color. Tak lupa untuk desain cover terdapat synopsis dari buku Ulul azmi.

Beberapa masukan yang disampaikan oleh validator ahli materi dan ahli desain pembelajaran sudah disempurnakan pada media flipbook. Selanjutnya, ada beberapa angket untuk ahli materi dan desain pembelajaran. Beliau ahli materi adalah Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag sementara ahli desain Bapak Ahmad Makki Hasan, S.Hum. Angket yang diberikan menghasilkan skor yaitu 85% dan 84,4% artinya media flipbook layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya angket juga diberikan pada ahli pembelajaran dalam hal ini guru PAIBP yang mengajar kelas IV. Hasil yang diperoleh 85%, ini artinya media flipbook juga layak digunakan. Tahap evaluasi juga ditunjang dengan

angket siswa dan juga wawancara serta hasil uji lapangan dengan *pre-test* dan *post-test*.

3. Analisis Validasi Produk

Validasi adalah tahap menilai dan menguji media pembelajaran apakah layak dan sesuai digunakan dalam pembelajaran. Validasi juga membantu peneliti untuk menyempurnakan media yang susah dikembangkan.

Seperti yang disampaikan oleh Salsabilla Aliya dkk bahwa validasi yaitu proses penilaian oleh beberapa ahli dengan tujuan untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar.¹²⁵

Ini artinya penting dilakukan validasi dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun tahapan validasi pengembangan media pembelajaran flipbook meliputi: ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran.

a. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi pada pembelajaran media flipbook yaitu 85%. Ini artinya media pembelajaran flipbook secara materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum pada capaian pembelajaran.

b. Validasi Ahli Desain

Hasil validasi ahli desain media pembelajaran flipbook sebesar

¹²⁵ Aliya Salsabilla Fitri, Ani Nur Aeni, and Rana Gustian Nugraha, "Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 220, <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>.

84,4%. Ini artinya desain pada pengembangan media pembelajaran layak dan sesuai untuk pembelajaran peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil validasi ahli pembelajaran didapatkan nilai 85%. Ini artinya Ketika media pembelajaran flipbook digunakan pada saat pembelajaran layak dan menarik.

4. Analisis Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui menariknya media pembelajaran flipbook. Sementara menurut Sabella Dhea dkk bahwa uji lapangan penting dilakukan untuk mengetahui kualitas produk pengembangan ¹²⁶. Adapun hasil uji lapangan pengembangan media flipbook dengan responden 53 peserta didik kelas IV di SD Anak saleh Malang dengan hasil prosentase 84,6%. Ini artinya bahwa media flipbook menarik untuk digunakan.

Pengembangan media bisa dikatakan menarik jika media relevan dengan materi yang diajarkan, isi dari materi bisa memahami siswa yang berdampak pada hasil assessment siswa secara lisan atau tulis.

Sama halnya yang disampaikan oleh Habibullah dkk bahwa media dikatakan menarik jika sesuai dengan materi pembelajaran dan terdapat fitur audiovisual yang mendukung materi tersebut ¹²⁷

¹²⁶ Niswatun Hasanah and Suyadi, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03, no. 2 (2020): 207–13.

¹²⁷ Romadlon Habibullah and Kamilatul Ulya, "Edukatif : Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu*

Sehingga berdasarkan dari hasil uji lapangan, maka pengembangan media pembelajaran flipbook materi sejarah Ulul Azmi pada kelas IV SD Anak Saleh Malang menarik dan sesuai materi.

5. Analisis Efektifitas Produk

Efektifitas produk dilakukan untuk mengukur efektifitas media apakah ada peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flipbook. Efektifitas produk bisa dilihat dari perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.¹²⁸

Berdasarkan kriteria pengujian dan hasil analisis pada tabel SPSS diatas ditemukan nilai signifikan adalah.000 yang berarti signifikan $.000 < 0,05$ ada sebuah perbedaan yang nyata antara data pre-test dan posttest. Maka dari itu dapat diketahui penggunaan media pembelajaran flipbook. Ini media flipbook mampu memberikan dampak yang ditandai dengan hasil belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar.

Hasil perhitungan dengan rumus manual dapat dilihat dengan *t_{hitung}* yaitu 324,8 sementara *t_{tabel}* yaitu 2,005. Ini artinya bahwa *t_{hitung}* lebih besar dibandingkan *t_{tabel}* maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Jadi hasil penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media flipbook. Sehingga dapat disimpulkan media flipbook mampu meningkatkan hasil belajar siswa

Pendidikan 5, no. 2 (2023): 934–43.

¹²⁸ Tri widiastruti, “Efektifitas Penggunaan Media SCRAPBOOK Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6, no. 1 (2023): 1–9, <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.7725>.

kelas IV di SD Anak Saleh Malang.

B. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook menggunakan aplikasi flipbook dengan dikombinasikan dengan beberapa aplikasi yang mendukung. Desain cover depan dan belakang menggunakan coreldraw dan dikombinasikan dengan gambar animasi yang sesuai dengan Materi Ulul Azmi. Secara detail cover depan terdapat judul, nama pengembang dan lain sebagainya. Sementara untuk cover belakang dilengkapi dengan synopsis Ulul Azmi. Selanjutnya untuk materi terdiri dari: kata pengantar, menu media, panduan, capaian dan tujuan pembelajaran, daftar isi, kisah Nabi Nuh AS, kisah Nabi Ibrahim AS, kisah Nabi Musa AS, kisah Nabi Isa AS dan kisah Nabi Muhammad SAW. Desain materi menggunakan PDF kemudian dijadikan satu masuk dalam aplikasi flipbook.
2. Pengembangan Media Flipbook Mata Pelajaran PAI pada siswa kelas IV ini menarik karena dari hasil validasi ahli materi, desain pembelajaran dan ahli pembelajaran PAI mendapatkan hasil diatas dengan nilai 85%, 84,4% dan 85% yang artinya media pembelajaran flipbook layak dan valid. Selain itu, dari hasil wawancara siswa dan guru menunjukkan bahwa mereka tertarik menggunakan media flipbook. Ini dibuktikan dengan hasil uji lapangan yang berupa angket

siswa didapatkan hasil 84,6%. Ini artinya siswa dan guru menyatakan tertarik dengan media pembelajaran serta membantu mereka dalam proses pembelajaran.

3. Ada Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dengan menggunakan media flipbook. Ini dibuktikan dengan hasil pre-test dan post-test siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flipbook. Ini dibuktikan dengan Hasil dari ujicoba *pre-test* dengan rata-rata 59,53 dan *post-test* dengan rata-rata 82,45. Selanjutnya data ini akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t-test*. Pengujian *paired sample t-test* merupakan dua sample ukur terhadap subyek yang sama terhadap pengaruh atau perlakuan tertentu.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan paparan produk media flipbook, ada beberapa saran yang diberikan yaitu:

- a. Guru bisa memanfaatkan media flipbook sebagai salah satu media yang menarik pada materi sejarah Ulul Azmi.
- b. Sebelum menggunakan media flipbook, guru bisa membaca panduan penggunaan dan menu media, sehingga guru bisa memanfaatkan media flipbook dengan maksimal.
- c. Siswa bisa menggunakan media flipbook sebagai pendamping

belajar di rumah.

- d. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran flipbook sebagai sumber belajar dan mencari sumber belajar yang lain.

2. Saran Desiminasi Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan paparan yang sudah disampaikan produk media pembelajaran flipbook diuji coba di salah satu sekolah dasar. Selanjutnya media flipbook bisa digunakan dan disebarluaskan ke beberapa sekolah dasar dengan kurikulum yang sama.

Penggunaan media flipbook juga ramah teknologi sehingga bisa digunakan dimanapun berada dan kapan saja dengan memanfaatkan teknologi. Guru dan siswa serta orang tua bisa mengakses media flipbook. Media flipbook layak dan valid untuk digunakan oleh siapapun karena sudah melalui uji kelayakan dan efektifitas. Selain itu juga sudah melalui proses validasi ahli materi, desain dan ahli pembelajaran.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil produk yang sudah dikembangkan, maka ada beberapa saran yang bisa dilakukan oleh peneliti dan pengembang selanjutnya yaitu:

- a. Pengembang bisa menambah aplikasi flipbook dengan animasi-animasi yang menarik.
- b. Pengembang bisa menambah materi flipbook tentang sejarah Ulul Azmi dengan menambah banyak referensi terutama pada beberapa

perbedaan pendapat ulama terkait sejarah Ulul Azmi.

- c. Pengembang bisa menambah fitur-fitur lain yang menambah tampilan atau isi dari flipbook
- d. Pengembang dan peneliti bisa menjadikan media flipbook untuk rujukan atau referensi pada penelitian pengembangan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Supratiknya. *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknik Nontes*. Edited by Thoms. Universitas Sanata Dharma. Ke-1. Vol. 28. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2012. https://repository.usd.ac.id/12881/1/2012_Penilaian_Hasil_Belajar_dengan_Teknik_Nontes.pdf.
- Abdullah, Ramli. “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani, and Putri Sopian. “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Badi Siswa SD.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835–52.
- Ahmad Rifa’i, N. Elis Kurnia Asih, Dewi Fatmawati. “Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah.” *Jurnal Syntax Admiration* 3, no. 8 (2022): 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jsa.v3i8.471>.
- Ahmad Saefuddin, Ajat Rukajat, Yayat Herdiana. “Hubungan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemic Civid 19.” *Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 7–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/pendidikan.v10i1.1266>.
- Andani, Dika Tri, and Muammar Yulian. “Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia Di SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat.” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 2, no. 1 (2018): 1–6. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>.
- Anwar Syaiful. *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Di Sekolah*. Vol. 1. Bantul, Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2014. <https://b-ok.asia/book/6130622/eb5564>.
- Aprilia, Tika. “Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>.
- Arisanti, Yossa, and M.Fachri Adnan. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 2122–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>.

- Asep A. Aziz, Ajat S. Hidayatullah, Nurti Budiyantri, Uus Ruswandi. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 18 (2020): 144. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>.
- Barokati, Nisaul, and Fajar Annas. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)." *Sisfo* 4, no. 5 (2013): 352–59. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Edited by Tim Fatawa Publishing. 1st ed. Jl. Mega Permai No. 8 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia: FATAWA Publishing, 2020.
- Diana Rossa Martatiana, Lina Novita, Ratih Purnamasari. "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar." *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2022): 44–57. <https://doi.org/2476-9703>.
- Edwar, Zamza Satria, Romli Ardie, Lukman Nulhakim, Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan, and Ageng Tirtayasa. "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP" 4, no. 1 (2022): 498–507.
- Elis Ratnawulan, A. Rusdiana. *Buku Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Edited by Pustaka Setia. *Pustaka Setia Bandung*. Bandung: Pustaka Setia Bandung, 2014.
- Ellisa Fitri Tanjung, Tobroni, Samsul Hady, Latipun. *Pembelajaran Active Learning Pada Pendidikan Agama Islam*. Edited by Ellisa Fitri Tanjung. *Bildung Nusantara*. Ke-1. Vol. 163. Yogyakarta: Bildung Nusantara Jl. Raya Pleret KM 2 Banguntapan Bantul Yogyakarta, 2019.
- Ernawati, Iis. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 204–10. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Faozan, Ahmad. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Edited by Faisal Ghozaly Husnul Qodim. 1st ed. Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Pembukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi, 2021.
- Fatikh. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)." *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>.

- Ferawati Artauli Hasibuan, Dkk. *Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran - Google Books*. Edited by Ronald Watrianthos Janner Simmarmata&. 1st ed. Medan, Sumatera Utara: Yayasan kita menulis, n.d. <https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan>.
- Fitri, Aliya Salsabilla, Ani Nur Aeni, and Rana Gustian Nugraha. "Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–13. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.
- Ginting, Riah Ukur, and Erdiana Gultom. "Pembelajaran Daring Menggunakan Flipbook Di Masa Pandemi COVID-19 Pada SMAN 13 Medan" 3 (2022): 203–8.
- Gulo, Adenirwati. "Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem." *Edicativo, Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 308–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>.
- Gunawan, Gunawan, and Selamat Pasaribu. "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah." *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.
- Gusman, Fauzi, Seni Apriliya, Ahmad Mulyadiprana, and Kampus Tasikmalaya. "Indonesian Journal of Primary Education Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis Flipbook Di Sekolah Dasar." © 2021-*Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2021): 70–81. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/>.
- Habibullah, Romadlon, and Kamilatul Ulya. "Edukatif: Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2023): 934–43.
- Hakim, Lukman. *Pengantar Ilmu Hadits*. Edited by Hani Wijayanti. 1st ed. Kab. Sukabumi, Jawa Barat 43353: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021. <https://books.google.co.id>.
- Haryati, Sri. "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam." *Academia* 37, no. 1 (2012): 13. http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/1/Buku_Manajemen_Penelitian_Pengembangan_Dr._Budiyono_Saputro%2C_M.Pd.pdf.

- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrinTasdin; *Media Pembelajaran*. Edited by Fatma Sukmawati. *Tahta Media Group*. 1st ed. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021. [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf).
- Hasanah, Niswatun, and Suyadi. "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03, no. 2 (2020): 207–13.
- Hattarina, Shofia, Aris Naeni Dwiyantri, Supean Chemo, and Nyanta Abdus. "Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Journal Of Teacher Education* 3, no. Metodologi Pembelajaran, pendidikan Agama Islam (2022): 173–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v3i3.4410>.
- Huda, Nurul, Thoriq Zia Al Fariz, and Eka Utari Handayani. "Pengembangan E-Book Bahasa Arab Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Siswa Kelas Xi Keagamaan Man 1 Sleman." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 4, no. 3 (2021): 765–78. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12101>.
- Husein Batubara, Hamdan, and Dessy Noor Ariani. "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2015): 33–46. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>.
- Indah Sri Wahyuni, Supriadi, Supratman Zakir, Iswantir. "Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Kecamatan Guguk Design of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline In Islamic Religious Education Lessons At SMAN 1 Guguk District" 1, no. 9 (2022): 623–37. <https://doi.org/10.36418/comserva.v1i9.84>.
- Jauhari, Moh. Irmawan. "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam." *Journal PIWULANG* 1, no. 1 (2018): 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>.
- Kasmawati. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Materi Bersuci Dari Hadas (Taharah) Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar Improving Learning Outcomes of Islamic Religious Education of Purification From Had." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 23–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/khidmah.v1i1.23602>.
- Khusnul Khotimah, Agustini. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini AL TAHZIB* 2, no. 1 (2023): 11–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196>.

- komsyah. “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 3 Munjungan” 6, no. 1 (2022): 69–76.
- Kusnulyaningsih, Dita, and Ilham Syahrul Jiwandono. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya Dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram” 7, no. <http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/issue/view/21> (2022): 480–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>.
- La’ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Fabiola, dll. “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual.” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 43-44. <https://doi.org/e-ISSN-2589-8915>.
- Lestari, Frita Dwi, Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufron, and Pance Mariati. “Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5087–99. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>.
- Lestari, Sevi. “Kajian Konsep Merdeka Belajar Dari Perspektif Pendidikan Islam.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/issue/view/206> (2022): 1349–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5478>.
- Mahiddin, La. “Kebijakan Pendidikan Islam Di Indonesia (Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Serta Implikasinya Terhadap Kemajuan Pendidikan Agama Islam Di Indonesia).” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (2021): 55–56. <http://ejournal.stitta.ac.id/index.php/ambarasa/article/view/36>.
- Mandala, Jurnal Pendidikan. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Problem Solving Pada Materi Struktur Atom Di Tingkat Sekolah Menengah Atas” 7, no. 1 (2022): 42–47.
- Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indiianasari, Syarifuddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Edited by Zaki Alfuad. 1st ed. Jln. Kompleks Pelajar Tijueb Desa Baroh Kec. Pidie Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021. <http://penebitzaini.com>.
- Masyinta Maghfirah, Mohammad Afifulloh, Lia Nur Atiqoh Bela Dina, and Malang Universitas Islam. “Pengembangan Media FlipBook Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4 (2022): 1–9.

<http://riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/view/16456/12380>.

- Misnah, Misnah. “Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA.” *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 1 (2019): 42–55. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>.
- Mubarok, Husni. “Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Dalam Pembelajaran PKN Kelas III SDI As Salam Malang.” *Tesis*, 2014, 1–146.
- Muhammad hasan, milawati, darodjat, tuti Khairani, tasdin tahrim, ahmad mufit, azwar rahmat, masdiana, made Indra. *Media Pembelajaran*. Edited by Fatma Sukmawati. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. 1st ed. Vol. 3. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2015. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf).
- Mulyaningsih, Neng Nenden, and Dandan Luhur Saraswati. “Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2017): 25. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>.
- Muninda, Yasmine Salsabila, Yuni Pantiwati, Elly Purwanti, and Tutut Indria Permana. “‘Liver as Excretory Organ’: Developing Android-Based Flash Learning Media for Middle School Students.” *Research and Development in Education* 1, no. 2 (2021): 86–97. <https://doi.org/10.22219/raden.v1i2.19033>.
- Muryaningsih, Sri. “Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor.” *Khazanah Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>.
- Mustafa, Pinton Setya, and Ndaru Kukuh Masgumelar. “Kajian Review: Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, Dan Keterampilan Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga.” *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2022): 31–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1093>.
- Mutiara, Mutea Septiana, and Nyoto Hardjono. “Pengembangan Media Digital Pop-Up Book Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01.” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 5024–38.
- Nata, Abuddin. *Buku Sejarah Pendidikan Islam*. Edited by Suwito. 2nd ed. Jl. Tandra Raya No: 23 Rawamangun, Jakarta 13220: KENCANA, 2014. <https://books.google.co.id/books>.
- Nurrita. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 03 (2018): 171–87.

- Nuryani, Luh, and Ida Gede Surya Abadi. "Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2021): 247. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>.
- Pohan, Jusrin Efendi. "Penilaian Otentik Pada Keterampilan Berkomunikasi Siswa Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Bahasa Indonesia Prima* 4, no. 1 (2022): 115–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.34012/jbip.v4i1.2188>.
- Qori'ah, Evi Eliya. "Pengembangan Bahan Ajar Tashrif Lughowi Berbasis Flipbook Di Pondok Pesantren Ar-Rohmah Batu Jawa Timur." Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022. <http://etheses.uin-malang.ac.id/>.
- Riqza, Meidiana Sahara. "Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Hidayatul Mubtadiin Wajak Malang." Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/>.
- Ropii, Muhammad, and Muhammad Fahrurrozi. *Evaluasi Hasil Belajar*. Edited by Syukrul Hamdi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1st ed. Jln. TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor Selong Lombok Timur NTB 83612: Universitas Hamzanwadi Press, 2017.
- Sandika, Tri widya. "Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" 2, no. 2 (2021): 01–13. <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jres/article/view/474>.
- Shunhaji, Akhmad. "Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar." *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2019): 1–22. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.46>.
- Siagian, G. "Profesionalisme Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1683–88.
- Siti Syarah, Febrianti Yuli Satriyani. "Analisis Kendala Proses Pembelajaran Daring Di Kelas 2B SDN Pengadegan 07 Jakarta Tahun Ajaran 2021/ 2022 Pada Tema Tugasaku Sehari-Hari" 6, no. 1 (2022): 112–22.
- Sugianti, Rudi Hari Rayanto. *Buku Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek*. Edited by Tristan Rokhmawan. 1st ed. Kota Pasuruan, Jawa Timur Indonesia: Lembaga Academic & Research Institute, n.d. <https://books.google.co.id/books>.
- Sujati, Budi. "Konsepsi Pemikiran Filsafat Sejarah Dan Sejarah Menurut Ibnu Khaldun." *Jurnal Tamaddun : Jurnal Sejarah Dan Kebudayaan Islam* 6, no. 2

(2018): 127–48. <https://doi.org/10.24235/tamaddun.v6i2.3521>.

Sulaiman. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Edited by Warul Walidin and Suyanta. *Yayasan Pena Banda Aceh*. 1st ed. Jl. Tgk. Chik Ditiro No. 25 Gampong Baro (Depan Masjid Raya Baiturrahman) Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh, 2017. www.tokobukupena.com.

Sunarto, M. J. Dewiyani. “The Development of Flipped Learning Model Based on MyBriilian to Support Planned Online Learning.” *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 5, no. 1 (2021): 27. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v5i1.379>.

Syamsul, Arifin. “Penggunaan Media Flipbook Maker Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022. <http://digilib.uinkhas.ac.id/5576/>.

Tatik Sutarti, Edi Irawan. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Edited by Mulyadi. 1st ed. Jl. Rajawali G. Elang 6 No: 03 Drono, Sardonoharjo, Ngaglik Sleman: CV Budi Utama, 2017. <https://books.google.co.id>.

Tegeh, I Made, and I Nyoman Jampel Ketut Pudjawan. “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE.” *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 2015, 208–16.

Tri widiastuti. “Efektifitas Penggunaan Media SCRAPBOOK Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6, no. 1 (2023): 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jjino.v6i1.7725>.

Ulfa, Mariya. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran FIQIH Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di MIN 1 Kota Malang.” UIN Malang, 2021.

Umar Aliansyah, Moh., Hasan Mubarak, Sofiyatun Maimunah, and Magfirotul Hamdiah. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan.” *Jurnal Syntax Fusion* 1, no. 07 (2021): 119–24. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>.

Untari, Pipik, and Menutut Efendi. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no. <http://202.162.210.184/index.php/skula/issue/view/7> (2022): 77–90. <http://202.162.210.184/index.php/skula/article/view/124>.

Wahid, Yusril. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Plus Al-Kautsar Malang.” *UIN Malang*. School of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023. <http://etheses.uin-malang.ac.id/>.

Webel, Corey, Christina Sheffel, and Kimberly A. Conner. “Flipping Instruction in a Fifth Grade Class: A Case of an Elementary Mathematics Specialist.” *Teaching and Teacher Education* 71 (2018): 271–82. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.01.007>.

Widya Nindia Sari, and Mubarak Ahmad. “Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2769–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.

Wirda, Yendri, Ikhya Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur Listiawati, and Sisca Fujianita. *Faktor Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Edited by Philip Suprastowo Lucia Hermien Winingsih and Irsyad Zamjani. *News.Ge*. 1st ed. Gedung E Lantai 19 Jalan Jenderal Sudirman-Senayan, Jakarta 10270: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.

Yudasmara, Gede Ari, and Desi Purnami. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 48, no. 1–3 (2015): 1–8. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6923>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG PASCASARJANA</p> <p><small>Jalan Ir. Soekarno No. 34 Dadaprejo Kota Batu 65223, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130 Website: http://pasca.uin-malang.ac.id, Email: pps@uin-malang.ac.id</small></p>
<p>Nomor : B-015/Ps/IHM.01/03/2023 21 Maret 2023 Hal : Permohonan Ijin Penelitian</p>	
<p>Kepada Yth. Kepala Sekolah SD Anak Saleh Malang</p> <p style="text-align: center;">di Tempat</p>	
<p><i>Assalamu'alaikum Wr.Wb</i></p> <p>Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:</p>	
<p>Nama : Lailatul Munawaroh NIM : 200103220020 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pembimbing : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd 2. Dr. Abdul Ghofur, M.Ag Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang</p>	
<p>Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih. <i>Wassalamu'alaikum Wr.Wb</i></p>	
<p>_____ Direktur,  Wahidmurni</p>	
	

Lampiran 2 Surat Keterangan sudah Melaksanakan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 353/HE/SDAS/YPAS/VI/2023

Bismillahi ar- Rahman ar- Rahiim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dr. H. IKHSAN GUNADI, S.Pd., M.M**
Jabatan : **KEPALA SEKOLAH**
Alamat : **JL. ARUMBA NO.31, KEL. TUNGGULWULUNG,
KEC. LOWOKWARU, KOTA MALANG**

Menerangkan bahwa :

Nama : **LAILATUL MUNAWAROH**
NIM : **200103220020**
Program Studi : **MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**
Fakultas : **PASCASARJANA**
Universitas : **UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Telah melakukan penelitian tesis di SD Anak Saleh Malang pada bulan Mei - Juni 2023 dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Billahi at-taufiq wa al-hidayah

Malang, 05 Juni 2023
Kepala Sekolah SD Anak Saleh,

Dr. H. IKHSAN GUNADI, S.Pd., M.M

Tembusan:

1. Direktur Pendidikan Anak Saleh
2. Komite SD Anak Saleh
3. Arsip

Lampiran 3 Surat Permohonan Menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-003/Ps/PP.009/03/2023

21 Maret 2023

Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Materi**

Kepada

Yth. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Lailatul Munawaroh
NIM : 200103220020
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
2. Dr. Abdul Ghofur, M.Ag
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Direktur,

Walidmurni



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
 Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-004/Ps/PP.009/03/2023

21 Maret 2023

Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Media Pembelajaran**

Kepada

Yth. Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd

di Tempat

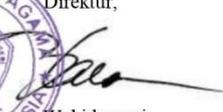
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Lailatul Munawaroh
 NIM : 200103220020
 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Pembimbing : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
 2. Dr. Abdul Ghofur, M.Ag
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Direktur,

 Wahidmumi

Lampiran 4 Angket Ahli Materi



Instrumen Validasi Ahli Materi
FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD Anak Saleh Malang
Penyusun : Lailatul Munawaroh

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Flipbook, dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket dengan format dibawah ini . penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Nama : Ahmad Susety.
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S3
 Alamat :

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah setiap poin dengan cermat
- Instrumen ini terdiri atas kolom pernyataan dan kolom penilaian (skor).
- berikut keterangan skor yang ditentukan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

Sumber: Sugiarto, H. (2019, Maret 19). Komponen Kelayakan Kegrafikan.

C. Kriteria-Kriteria Angket

No	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
1	<i>Self intruction</i>	1,2,3,4,5	5
2	<i>Self contained</i>	8 dan 9	2
3	<i>Stand alone</i>	10 dan 11	2
4	<i>Adaptive</i>	12	1
5	<i>Use friendly</i>	13	1

1. Aspek *Self intruction*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.		✓		
2	Materi disajikan secara runtut.		✓		
3	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	✓			
4	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam Media.		✓		
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.		✓		

2. Aspek *Self contained*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
6	Kecocokan materi di media Flipbook dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	✓			
7	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar.		✓		

3. Aspek *Stand Alone*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
----	------------	----	---	----	----

8	Materi di media Flipbook dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.		✓		
---	---	--	---	--	--

4. Aspek *Adaptive*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
9	Materi dalam Flipbook sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	✓			

5. Aspek *User Friendly*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
10	Materi dalam Flipbook dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	✓			

D. Lembar kritik & saran

- Penjelasan Al-Qur'an tentang Ulu'ul Azmi
- perbedaan pendapat terkait Ulu'ul Azmi
- Ada referensi lain terkait Ulu'ul Azmi
- Tujuan pembelajaran terkait Sejarah Ulu'ul Azmi

Malang, 2023

A. Falsela

A. Falsela

NIP. 47608032006041001

Lampiran 5 Angket Ahli Desain



Instrumen Validasi Ahli Desain FORMAT PENILAIAN AHLI DESAIN

Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD Anak Saleh Malang
Penyusun : Lailatul Munawaroh

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Flipbook materi Sejarah kebudayaan Islam, dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket dengan format dibawah ini . penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Nama : Ahmad Maliki
 Instansi : UN Malang
 Pendidikan : S3
 Alamat : Gunung - Kab. Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap poin dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri atas kolom pernyataan dan kolom penilaian (skor).
3. Berikut keterangan skor yang di tentukan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

Kriteria-Kriteria Angket

No	Indikator	Sub indikator	No. Butir	Jumlah butir
1	Desain Media Pembelajaran	Tata letak cover media	1,2,3,4,5,6	6
		Tipografi cover media	7,8,9,10,11,12	6
		Ilustrasi kulit media	13 dan 14	2
2	Desain isi media pembelajaran	Tata letak isi media	15,16,17,18,19,20	6
		Tipografi isi media	21,22,23,24,25	5
		Ilustrasi isi media	26,27,28,29,	4

Sumber: Sugiarto, H. (2019, Maret 19). Komponen Kelayakan Kegrafikan.

1. Aspek Desain Cover Media Pembelajaran

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
1.	Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik.	✓			
2.	Menampilkan pusat pandang (<i>point center</i>) yang tepat.		✓		
3.	Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi.	✓			
4.	Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media Flipbook		✓		
5.	Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)		✓		
6.	Menampilkan kontras yang baik.		✓		
Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
7.	Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo)		✓		
8.	Warna judul media kontras dengan warna latar belakang.		✓		
9.	Ukuran huruf proporsional dibandingkan dengan ukuran media	✓			

Huruf yang sederhana (komunikatif)					
10	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	✓			
11	Tidak menggunakan huruf hias dekorasi		✓		
12	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi		✓		
Mencerminkan isi media					
13	Ilustrasi dapat menggambarkan isi materi media	✓			
14	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek	✓			

2. Aspek Desain isi media pembelajaran

No	Pernyataan	SL	I	KI	TL
Tata letak konsisten					
15	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan.	✓			
16	Penempatan judul bab atau yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.		✓		
Unsur tata letak harmonis					
17	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.		✓		
Penempatan dan Penampilan Unsur Tata Letak					
18	Judul	✓			
19	Sub Judul (Slides)	✓			
20	Ilustrasi	✓			
Tipografi sederhana					
21	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.		✓		
22	Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak berlebihan.		✓		
Tipografi mudah dibaca					
23	Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik sekolah dasar MI/SD		✓		
24	Jenis huruf sesuai dengan materi isi.		✓		
25	Spasi antar baris susunan teks normal.		✓		

Ilustrasi memperjelas dan mempermudah pemahaman				
26	Mampu mengungkap makna/arti dari obyek		✓	
27	Bentuk sesuai dengan kenyataan / realitis		✓	
Ilustrasi isi menimbulkan daya tarik				
28	Keseluruhan ilustrasi serasi		✓	
29	Terdapat berbagai variasi/ fitur pelengkap dalam media Flipbook	✓		

D. Lembar kritik & saran

- Font Design lebih Besar
- Cover mengikuti judul Flipbook pengembangan
- Setiap Cerita ada latihan dan game interaktif.

Malang,

2023

Am
Ahmad Malok
 NIP. 19703192105050001

Lampiran 6 Angket Ahli pembelajaran



Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD Anak Saleh Malang

Penyusun : Lailatul Munawaroh

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Flipbook, dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket dengan format dibawah ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Nama : Retno Sugarti, M-Pd.
Instansi : SD Anak Saleh
Pendidikan : S2
Alamat : Singosari, Malang.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap poin dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri atas kolom pernyataan dan kolom penilaian (skor).
3. berikut keterangan skor yang dtentukan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

Kriteria-Kriteria Angket

No	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
1	Relevan dengan Kurikulum terdapat Capaian Pembelajaran	1 dan 2	2
2	Kesesuaian Materi	3 dan 4	2
3	Eksplorasi Materi dengan Fun Learning (video, fun games, Quizess)	5, 6, 7, dan 8	4
4	Critical Thinking and Active learning	9 dan 10	2
5	Sesuai Karakteristik Siswa	11 dan 12	2

1. Relevan dengan Kurikulum (Capaian Pembelajaran)

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
1.	Materi pada media pembelajaran Flipbook terdapat Capaian pembelajaran.		✓		
2.	Media pembelajaran Flipbook terdapat Latihan soal yang sesuai dengan materi.		✓		

2. Kesesuaian Materi

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
3.	Kejelasan Paparan Materi, gambar, audio, video dan warna membuat siswa semangat dalam belajar.		✓		
4.	Media pembelajaran mudah dioperasikan.		✓		

3. Eksplorasi Materi dengan Fun learning (Video, Fun Games, Quizess)

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
5.	Media pembelajaran Flipbook media yang menyenangkan.		✓		
6.	Media pembelajaran Flipbook membantu anda menarik perhatian siswa Ketika anda menjelaskan materi.		✓		

7	Kegiatan Fun Learning Pada Media Pembelajaran Flipbook sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.		✓		
8.	Konten Video pembelajaran pada Media pembelajaran Flipbook dapat membantu siswa memahami materi.	✓			

4. Critical Thinking and Active Learning

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
9.	Media pembelajaran Flipbook membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa	✓	✓		
10.	Media pembelajaran Flipbook membuat siswa aktif dalam berdiskusi serta bereksplorasi.	✓	✓		

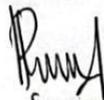
5. Sesuai Karakter Siswa

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
11.	Warna, gambar dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	✓		
12.	Media pembelajaran Flipbook membantu anda mudah mengidentifikasi perbedaan pola belajar siswa.	✓	✓		

D. Lembar kritik & saran

Saran: Media dapat dilengkapi dengan ayat / hadits Pendukung yang relevan dengan materi, selain itu bisa ditambahkan icon Pendukung yang menarik sehingga Peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.

Malang, 31 Mei 2023


Retno Sugianti, M.Pd.
NIP. -

Lampiran 8 Soal *Pret-test* dan *Post-test*

Soal Pre-Test Media Pembelajaran Flipbook

Nama: Amara Khairatya Indraproja
 Kelas: 10 Mandiri
 No absen: 10 (sepuluh)

4 / 30 / 70

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Nabi dan Rasul yang mendapat julukan Ulul Azmi berjumlah ...
 - a. 5 Nabi
 - b. 6 Nabi
 - c. 7 Nabi
 - d. 8 Nabi
2. Ulul azmi artinya Nabi dan Rasul yang mempunyai ...
 - a. Perbedaan dengan nabi yang lain
 - b. Kisah yang dramatis
 - c. Keistimewaan yaitu ketabahan dan kesabaran yang luar biasa
 - d. Keseimbangan pahala dan dosanya
3. Salah satu Mukjizat Nabi Muhammad adalah ...
 - a. Al-Qur'an
 - b. Selamat dari kobaran api
 - c. Bisa membelah lautan
 - d. Bisa berbicara saat bayi
4. Putra Nabi Ibrahim yang diperintahkan untuk disembelih oleh Alloh SWT adalah ...
 - a. Ismail
 - b. Musa
 - c. Isa
 - d. Muhammad
5. Istri Raja Firaun yang menolong bayi Musa Ketika dihanyutkan di sungai Nil Bernama ...
 - a. Siti Aisyah
 - b. Siti Asiyah
 - c. Siti Ruqayyah
 - d. Siti Shafiyah
6. Putra Nabi Nuh berjumlah ...
 - a. 3
 - b. 4
 - c. 2
 - d. 1
7. Dari beberapa Putra Nabi Nuh, ada satu putra yang durhaka dan tidak mengikuti ajaran Alloh SWT. Di Bernama ...
 - a. Kan'an
 - b. Ismail

CS Dipindai dengan CamScanner

- c. Ibrahim
d. Yahya
8. Nabi Musa keturunan Bani...
 a. Israil
 b. Quraisy
 c. Abbasiyah
 d. Hasyim
9. Raja Firaun hidup pada zaman...
a. Nabi Isa AS
b. Nabi Ibrahim AS
c. Nabi Nuh AS
 d. Nabi Musa AS
10. Maryam adalah ibunda dari Nabi...
 a. Nabi Isa AS
b. Nabi Musa AS
c. Nabi Muhammad AS
d. Nabi Ya'kub AS
11. Kisah tentang peristiwa penyembelihan dan Idul Adha berawal dari kisah Nabi...
a. Nabi Ibrahim dan putranya Muhammad
 b. Nabi Ibrahim dan putranya Ismail
c. Nabi Ibrahim dan putranya Kan'an
d. Nabi Ibrahim dan putranya Harun
12. Kakek Nabi Isa AS bernama...
 a. Imran
b. Abu bakar
c. Ali bin Abi Thalib
d. Usman
13. Laut merah berada di...
a. Irak
b. Iran
 c. Mesir
d. Arab Saudi
14. Ibu Nabi Musa bernama...
a. Maryam
b. Siti Khadijah
 c. Siti Asiyah
 d. Yukabad
15. Nabi dan Rasul dengan Mukjizat bisa menghidupkan orang yang sudah meninggal adalah...
a. Nabi Muhammad SAW
b. Nabi Musa
c. Nabi adam
 d. Nabi Isa
16. Nabi Isa diutus untuk berdakwah kepada yang tersesat

- a. Bani Adam
 - b. Bani Israil
 - c. Bani abbasiyah
 - d. Bani Umayyah
17. Nabi Muhammad lahir pada hari ...
- a. Senin, 13 Robiul Awal Tahun Gajah
 - b. Senin, 14 Robiul Awal Tahun Gajah
 - c. Senin, 12 Robiul Awal Tahun Gajah
 - d. Senin, 15 Robiul Awal Tahun Gajah
18. Nabi Muhammad SAW sangat jujur sehingga dijuluki...
- a. Fathonah
 - b. Al-Amiin
 - c. As-shidiq
 - d. Amanah
19. Kakek Nabi Muhammad SAW Bernama...
- a. Abu Thalib
 - b. Abu Jahal
 - c. Abu Lahab
 - d. Abu Muthalib
20. Wahyu pertama yang diberikan oleh Alloh SWT kepada Nabi Muhammad SAW adalah...
- a. Surat Al-Alaq 1-5
 - b. Surat Al-Alaq 1-4
 - c. Surat Al- Alaq 1-3
 - d. Surat Al-Alaq 1-2

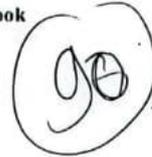
S = (6)
b = (14)

Soal Post-Test Media Pembelajaran Flipbook

Nama: KURNIA NURRANI ALHAYATI

Kelas: I A ALHAYATI

No absent: 14



Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Ada 5 Nabi dan Rasul yang bergelar Ulul Azmi. Rasul yang mempunyai kesabaran dalam melawan Raja Namrud adalah...
 - a. Nabi Nuh
 - b. Nabi Ibrahim
 - c. Nabi Isa
 - d. Nabi Muhammad SAW
2. Nabi Nuh berhasil menyelamatkan kaumnya dari bencana banjir Bandang. Namun, anaknya nabi Nuh yang tidak mau Bersama Nabi Nuh pada saat bencana berlangsung karena dia durhaka kepada Alloh SWT. Putranya nabi Nuh yang durhaka Bernama...
 - a. Syam
 - b. Khen
 - c. Yafits
 - d. Kan'an
3. Nabi Musa lahir bersamaan dengan mimpi Raja Firaun bahwa Mesir terbakar kecuali rumah-rumah Bani Israil. Maka, dari tafsiran mimpi itu Raja Firaun meminta ahli tafsir untuk menafsirkan bahwa akan lahir bayi laki laki dari Bani Israil yang akan menghancurkan penduduk Mesir. Oleh karena itu, semua bayi laki laki yang lahir pada diperintahkan untuk di bunuh. Musa lahir bertepatan dengan itu, oleh karena itu Musa kecil dibuang disungai oleh ibunya. Musa ditemukan oleh istri Firaun yang Bernama
 - a. Siti Aisyah
 - b. Siti Asiyah
 - c. Siti fathimah
 - d. Siti Khadijah
4. Raja yang tenggelam dilaut Merah dengan bala tantara akibat mengejar Nabi Musa adalah...
 - a. Raja Firaun
 - b. Raja Namrud
 - c. Raja Abrahah
 - d. Raja Heradus
5. Maryam adalah ibu dari Nabi Isa AS, Nabi Isa mempunyai kakek Bernama Imran. Ketika Maryam lahir, Imran bernadzar bayinya akan menjadi pelayan...
 - a. Baitul Maqoddas
 - b. Baitul Maal
 - c. Baitul Zakat
 - d. Baitul Mubram
6. Nabi Muhammad lahir pada hari ...
 - a. Senin, 13 Robiul Awal Tahun Gajah
 - b. Senin, 14 Robiul Awal Tahun Gajah
 - c. Senin, 12 Robiul Awal Tahun Gajah
 - d. Senin, 15 Robiul Awal Tahun Gajah

7. Dengan kecerdikannya, Nabi Ibrahim mampu menunjukkan bahwa berhala bukan Tuhan kepada masyarakat dengan raja yang berkuasa pada saat itu. Raja yang berkuasa pada saat itu adalah...
- Raja Firaun
 - Raja Namrud
 - Raja Abrahah
 - Raja Heradus
8. Karena begitu kesal dan marahnya raja namrud kepada Nabi Ibrahim maka, Nabi Ibrahim dihukum oleh Raja Namrud dengan...
- Membakar Nabi Ibrahim as
 - Membunuh Nabi Ibrahim as
 - Mengasingkan Nabi Ibrahim as
 - Memperbudak Nabi Ibrahim as
9. Saat usia remaja Nabi Muhammad SAW memutuskan untuk berdagang secara mandiri tanpa bantuan dari orang lain terutama pamannya. Pada prosesnya nabi Muhammad SAW menjadi pedagang yang sangat jujur. Karena kepribadiannya maka beliau dijuluki dengan...
- Fathonah
 - Tabligh
 - Al-amiin
 - Shidiq
10. Rasulullah SAW telah berdakwah selama ... di Makkah kemudian Rasulullah melanjutkan dakwahnya ke Madinah Bersama sahabat sahabat beliau
- 12 tahun
 - 14 tahun
 - 11 tahun
 - 13 tahun
11. Nabi Muhammad SAW adalah keturunan dari bani...
- Bani Israil
 - Bani Abbasiyah
 - Bani Hasyim
 - Bani Umayyah
12. Salah satu mukjizat Nabi dan Rasul yang bergelar Ulul Azmi yaitu berbicara pada saat masih bayi dimiliki oleh...
- Nabi Muhammad SAW
 - Nabi Ibrahim as
 - Nabi Musa as
 - Nabi Isa as
13. Saat bayi Musa kecil dibuang oleh ibunya disungai Nil kemudian ditemukan oleh istri Raja Firaun, maka istri raja firaun mencari ibu yang bisa menyusui Musa kecil pada akhirnya ibu Musa kecil yang menyusui sendiri tanpa sepengetahuan raja firaun. Ibu Nabi Musa bernama...
- Yukabad
 - Maryam
 - Siti Khadijah
 - Siti asiyah
14. Salah satu Mukjizat Nabi Muhammad SAW adalah Al-qur'an sebagai kitab umat islam mengajarkan, memberikan petunjuk bagi seluruh umat untuk menyembah dan meyakini bahwa Alloh SWT satu satunya tuhan yang patut kita sembah dan Nabi

Muhammad SAW adalah utusan Allah SWT. Wahyu pertama yang diberikan kepada Nabi Muhammad SAW adalah...

- a. Al-alaq ayat 1-4
 b. Al-Alaq ayat 1-3
 c. Al-Alaq ayat 1-2
 d. Al-Alaq ayat 1-5
15. Nabi Muhammad SAW mendapat kasih sayang dari kakeknya. Namun, setelah 2 tahun Nabi Muhammad SAW diasuh oleh pamannya karena kakeknya meninggal. Kakek Nabi Muhammad bernama...
- a. Abdul Muthalib
 b. Abu Thalib
 c. Abu Jahal
 d. Abu Lahab
16. Sungai Nil adalah sungai bersejarah tempat dibuangnya Nabi Musa sewaktu kecil. Sampai hari ini sungai Nil adalah sungai terpanjang di dunia. Sungai Nil terletak di negara...
- a. Mesir
 b. Arab Saudi
 c. Turki
 d. India
17. Nabi Isa diutus untuk berdakwah kepada yang tersesat
- a. Bani Israil
 b. Rani abhasiyah
 c. Bani Umayyah
 d. Bani Adam
18. Nabi Isa as adalah putra Maryam. Allah mengutus malaikat Jibril untuk memberikan Isa kecil kepada Maryam. Oleh karena itu, Maryam mengandung tanpa suami, pada beberapa riwayat Maryam mengandung setelah diberi 2 buah oleh malaikat Jibril.
- a. Buah Jeruk
 b. Buah Kurma
 c. Buah apel
 d. Buah Salak
19. Nabi Muhammad SAW menikah dengan Siti Khadijah dan dikaruniai 7 putra dan putri yang bernama...
- a. Ibrahim, Qasim, Abdullah, Zainab, Ruqayyah, Ummu kulsum, Fatimah
 b. Ibrahim, Qasim, Abdullah, Zainab, Ruqayyah, Ummu kulsum, aisyah
 c. Ibrahim, Qasim, Abdullah, Zainab, Sulaiman, Ummu kulsum, Fatimah
 d. Ibrahim, Qasim, Abdullah, Zainab, Ruqayyah, Ummu kulsum, Shafiyah
20. Ritual Ibadah Haji dan Idul Adha adalah sejarah dari Nabi dan Rasul...
- a. Nabi Ibrahim dan putranya Ayyub
 b. Nabi Ibrahim dan putranya Kan'an
 c. Nabi Ibrahim dan putranya Ismail
 d. Nabi Ibrahim dan putranya Harun

Lampiran 9 Hasil Nilai Siswa-siswi *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	Abrar Ibrahim Primazaky	70	70
2.	Ahmad Akhdan Radyan Putratama	70	85
3.	Aiko Nadhifa Anaya Hartanto	60	95
4.	Akhtar Alexi Pranaja	70	80
5.	Al farabi Tsaqiif Mahbub	50	85
6.	Aldemar Nararya Zahyr	60	80
7.	Aldino Sulaiman Zain	60	90
8.	Alia Zafirah Azzahra	50	85
9.	Alisha Muthia Farasti	60	80
10.	Amira Khairana Indrapraja	70	95
11.	Arya Raffi Kayana	60	90
12.	Bhatara Yuka Arshavin	50	90
13.	Danendra Alfaqoba	45	70
14.	Ghani Kafabillah Rusydi	50	80
15.	Hisyam Nismara Sanyoto	60	70
16.	Ibrahim Janitra Mumtaz	60	80
17.	Kaendra Haryaka Mahasura	85	95
18.	Magizza Maleyka Mubina	50	60
19.	Muchammad Jeevan Kusuma Akbar	55	85
20.	Muhamad Zaki Firdaus	40	70
21.	Muhammad Ayman Raqila Rauhillah	40	80
22.	Muhammad Shadiq	35	75
23.	Naomi Alifa q	55	85
24.	Parisa Dewanti Kusuma n.	70	95
25.	Safina Ranti Putri Oktavia	55	80
26.	Yasmine Zemma Ailageva yuarta	65	70
27.	Alina Chelsea Dianthia	50	95
28.	Aliya Khairunnisa Lasetiyo	50	90
29.	Alyuna Azimah Mayzura	80	95
30.	Amirah Putri Diana	40	80
31.	Arsakha Altair Nurzadrian	60	90
32.	Athar Shah Majid	50	90
33.	Azkadyna Qianzi Aasely	80	90
34.	Deandra Shripaddi	20	70
35.	Diamanta Aidan mahdi	60	80
36.	Dyandra Khansa Hamidah	45	80
37.	Dylan Odelio Narda	45	80
38.	Ibrahim Rizqi Setyadi	65	70
39.	Ilyasa Goeh Capillary	55	85

40.	Julia Rachmadani Raharjo	50	95
41.	Mochamad Prabu Dewanata	40	95
42.	Mohammad Azka Nikmaillah	75	80
43.	Muhammad Adi Satria	65	70
44.	Muhammad Alfaro Vincent Sanjaya	70	80
45.	Muhammad Ali Abdul Ghani	85	95
46.	Muhammad Fikri Zakaria	80	95
47.	Muhammad Haydar Altamis	80	85
48.	Muhammad Ilham Habibie	70	80
49.	Narendra Khalafian Fajrin	70	85
50.	Pandu Ganesha Dewanata	70	75
51.	Raissa Kyla Ivena	65	70
52.	Sakya Dhiwa Adyatma	75	80
53.	Wira Bagas Aryaguna	65	70
Jumlah		3155	4370
Rata-rata		70,1	97,1

Lampiran 10 Data dan Analisis SPSS

*Untitled1 [DataSet0] - IBM SPSS Statistics Data Editor

File Edit View Data Transform Analyze Direct Marketing Graphs Utilities Add-ons Window Help

Visible: 2 of 2 Variables

	Pretest	Posttest	var												
1	70	70													
2	70	85													
3	60	95													
4	70	80													
5	50	85													
6	60	80													
7	60	90													
8	50	85													
9	60	80													
10	70	95													
11	60	90													
12	50	90													
13	45	70													
14	50	80													
15	60	70													
16	60	80													
17	85	95													
18	50	60													
19	55	85													
20	40	70													
21	40	80													
22	35	75													
23	55	85													

Data View Variable View

Open data document

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode ON | 19:14 06/06/2023

*Untitled1 [DataSet0] - IBM SPSS Statistics Data Editor

File Edit View Data Transform Analyze Direct Marketing Graphs Utilities Add-ons Window Help

Visible: 2 of 2 Variables

	Pretest	Posttest	var												
24	70	95													
25	55	80													
26	65	70													
27	50	95													
28	50	90													
29	80	95													
30	40	80													
31	60	90													
32	50	90													
33	80	90													
34	20	70													
35	60	80													
36	45	80													
37	45	80													
38	65	70													
39	55	85													
40	50	95													
41	40	95													
42	75	80													
43	65	70													
44	70	80													
45	85	95													
46	80	95													

Data View Variable View

Open data document

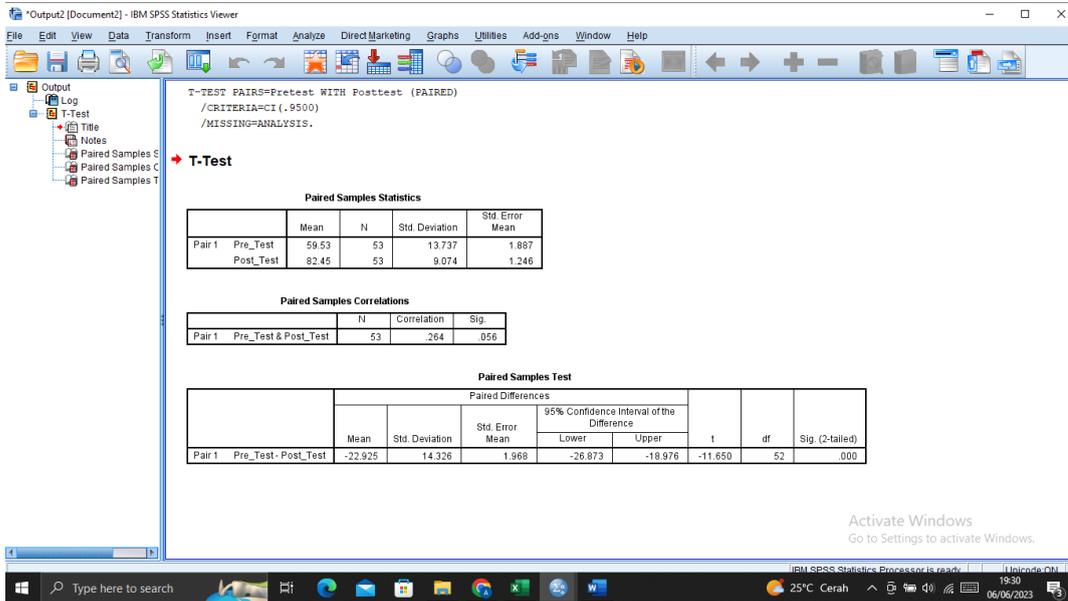
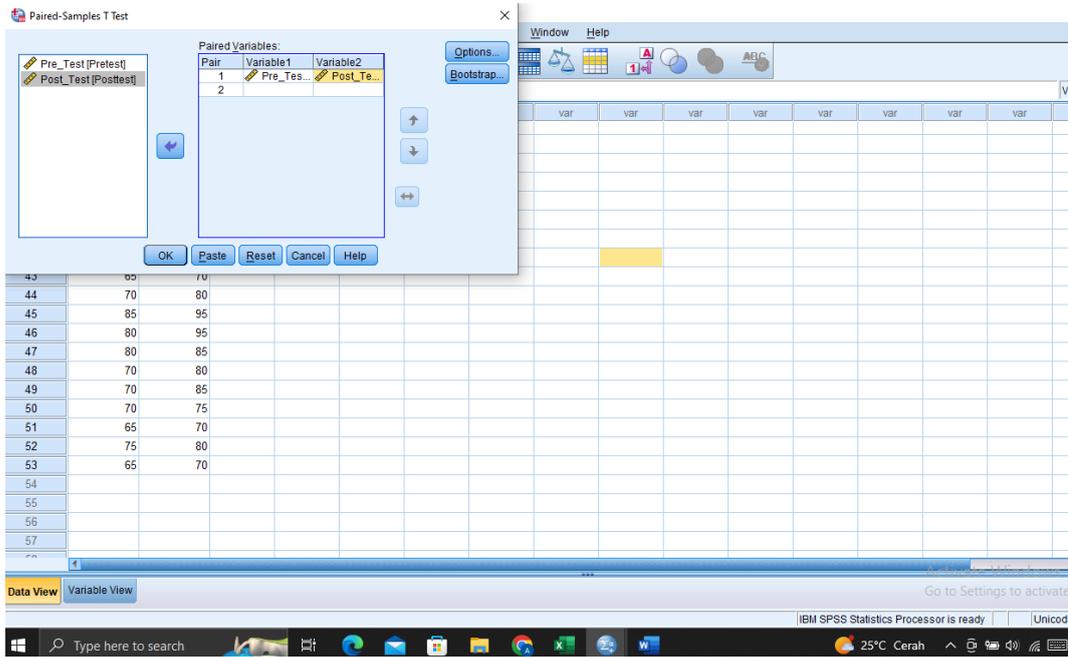
IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode ON | 19:15 06/06/2023

SPSS Data Editor window showing a dataset with columns 'Pretest' and 'Posttest' and rows 35 through 53.

	Pretest	Posttest	var														
35	80	80															
36	45	80															
37	45	80															
38	65	70															
39	55	85															
40	50	95															
41	40	95															
42	75	80															
43	65	70															
44	70	80															
45	85	95															
46	80	95															
47	80	85															
48	70	80															
49	70	85															
50	70	75															
51	65	70															
52	75	80															
53	65	70															

SPSS Data Editor window with the 'Analyze' menu open, showing the 'Paired-Samples T Test...' option selected.

- Reports
- Descriptive Statistics
- Tables
- Compare Means**
 - Means...
 - One-Sample T Test...
 - Independent-Samples T Test...
 - Paired-Samples T Test...**
 - One-Way ANOVA...
- General Linear Model
- Generalized Linear Models
- Mixed Models
- Correlate
- Regression
 - Loglinear
 - Neural Networks
- Classify
- Dimension Reduction
- Scale
- Nonparametric Tests
- Forecasting
- Survival
- Multiple Response
- Missing Value Analysis...
 - Multiple Imputation
 - Complex Samples
- Simulation...
- Quality Control
- ROC Curve...



Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Test	59.53	53	13.737	1.887
	Post_Test	82.45	53	9.074	1.246

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_Test & Post_Test	53	.264	.056

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre_Test - Post_Test	-22.925	14.326	1.968	-26.873	-18.976	-11.650	52	.000

Lampiran 11 RPP Media Flipbook

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama Mata Pelajaran : PAIBP
Kelas/ Sekolah : 4/ SD Anak Saleh Malng

Tema/Materi Pembelajaran : Ulul Azmi

Tujuan Materi Pembelajaran :

- ✚ Siswa dapat menjelaskan pengertian Ulul Azmi
- ✚ Siswa dapat menjelaskan makna cerita dari Ulul Azmi
- ✚ Siswa dapat menceritakan kisah Ulul Azmi
- ✚ Siswa dapat menyebutkan Nabi dan Rasul yang termasuk Ulul Azmi

Indikator Pembelajaran :

- ✚ Menjelaskan pengertian Ulul Azmi
- ✚ Menjelaskan Makna cerita Ulul Azmi
- ✚ Menceritakan kisah Ulul azmi
- ✚ Menyebutkan Nabi dan Rasul yang termasuk Ulul azmi

Alokasi waktu : 3 X 35 menit

A. PENDAHULUAN :

1. Guru memberikan pendampinga kepada siswa yang baris didepan kelas berdoa sebelum masuk kelas
2. Guru mengabsen siswa
3. Siswa berdoa Bersama dipimpin oleh ketua kelas
4. Untuk mencairkan suasana, guru menanyakan kabar siswa, apakah sudah sarapan, apa kegiatan kalian Bersama orang tua dan lain lain
5. Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan menanyakan beberapa hal terkait dengan materi yaitu: Apa cita-cita kalian? Ada yang punya cita-cita menggambar dan mewarnai? Siapa yang ingin jadi pengusaha?
6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan

B. KEGIATAN INTI :

1. Guru menunjukkan satu video yang berkisah tentang Ulul Azmi, Media menggunakan Media pembelajaran Flipbook
2. Setelah siswa melihat video yang diputarkan oleh guru, kemudian guru membuka pertanyaan yang terkait dengan video sejarah Ulul Azmi, apa pendapat kalian tentang video tersebut? Apakah ada hal yang menarik terkait dengan video tersebut? Apa makna yang terkandung dalam cerita Nabi dan Rasul yang termasuk Ulul Azmi?
3. Siswa saling berpendapat terkait dengan video Ulul azmi yang sudah dilihat Bersama-sama
4. Bersama dengan kelompok, siswa membuat mind mapping terkait dengan makna yang ada dalam video tersebut
5. Sebelumnya siswa sudah dibagi kelompok, masing masing kelompok terdiri dari 3-5 dibagi secara heterogeny (karakter dan kemampuan yang berbeda)
6. Siswa diskusi dengan kelompoknya dan kemudian membuat mind mapping
7. Setelah selesai diskusi perwakilan dari setiap kelompok menjelaskan mind mapping kepada kelompok yang lain
8. Presentasi dilakukan secara zigzag (ketua kelompok 1 presentasi di kelompok 2, ketua kelompok 2 presentasi dikelompok 3 dan seterusnya)
9. Masing masing kelompok membuat kesimpulan dari hasil presentasi terkait Ulul Azmi

C. PENUTUP :

1. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, bagaimana perasaan kalian saat belajar? Manfaat apa yang kalian dapatkan dari pembelajaran hari ini? Apakah kalian tertarik Kisah Nabi dan rasul yang termasuk Ulul Azmi? Makna apa yang terkandung dalam kisah Nabi dan Rasul yang termasuk Ulul azmi?
2. Siswa mengerjakan worksheet yang sudah disiapkan oleh guru

3. Guru menjelaskan makna karakter untuk pembelajaran hari ini, salah satu karakter nya adalah kreatif, disiplin, Kerjasama dan lain sebagainya. Guru juga mmenjelaskan jika pembelajaran hari ini juga berhubungan dengan ayat suci Al-Qur'an dan ajaran Rosululloh SAW
4. Siswa berdoa Bersama untuk menutup pembelajaran

Sumber/media pelatihan : Buku Erlangga SBDP Kurikulum 2013 revisi.
Media video elektronik, internet, gambar reklame.

Mengetahui,

Guru PAIBP Kelas IV

Peneliti,

Retno Sugiarti, M.Pd

Lailatul Munawaroh, S.Pd

Lampiran 12 Bercode dan Link Media Flipbook

<https://bit.ly/3Na7M9s>



SCAN ME

Lampiran 13 Foto-Foto Penelitian



Gambar 1 Pembelajaran Flipbook Materi Ulul Azmi



Gambar 2 Pembelajaran Bersama Bu Retno Guru PAIBP Kelas IV



Gambar 3 Siswa belajar materi Ulul Azmi dengan fitur video



Gambar 4 Siswa belajar materi Ulul Azmi Kisah Nabi Nuh AS



Gambar 5 Siswa mengerjakan Latihan *Pre-test* Materi Ulul Azmi



Gambar 6 Siswa mengerjakan Latihan *Post-test* Materi Ulul Azmi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Lailatul Munawaroh, S.Pd merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Perempuan yang akrab disapa lely ini pernah menempuh Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah di Bades Pasirian dan Madrasah Aliyah Negeri Lumajang. Pernah Menempuh Pendidikan Pesantren di tiga tempat yaitu: Pon-Pes Ar-Rohmah Bades Pasirian Lumajang, Pon-Pes Al-Mustaqimiyah Kampung Arab Lumajang dan Pon-Pes Al-Fadholi Malang.

Pendidikan S1 ditempuh di Malang Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UNISMA lulus pada tahun 2009, kemudian pernah mengajar TK Sabilillah Malang, menjadi Mentor Bahasa Inggris Lembaga General Management mengajar TK wilayah Singosari dan Lawang. Pada Tahun 2010 juga mengajar di MI Nurul Islam Bades pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada Tahun 2017 kuliah S1 Jurusan PGSD di Kanjuruhan Malang dan lulus tahun 2021. Sekarang mengajar di SD Anak Malang. Selain mengajar, ia juga aktif diberbagai Lembaga non Pendidikan. Ia tercatat sebagai PPH (Pendamping Produk Halal) Kemenag yang mendampingi pelaku usaha Self Declare. Dan juga, salah satu pendiri Yayasan Sahabat Belajar Bersama Alumni FKIP UNISMA. Saat ini selain aktif mengajar ia juga aktif mengikuti beberapa program Pendidikan yaitu: Guru Penggerak Kemendikbud, Salah satu kandidat PPG Daljab, dan menjadi peserta Pertukaran Guru Korea Selatan (Indonesian-Korean Teacher Exchange) yang diadakan oleh Kemendikbud.

Ada beberapa kegiatan yang pernah diikuti yaitu: menjadi salah satu team menulis karya ilmiah untuk guru sekolah dasar, mengikuti lokakarya GPK (Guru Pendamping Khusus) Untuk ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) dan juga pelatihan Kurikulum Merdeka yang diadakan oleh Erlangga dan KPI (Kualita Pendidikan Indonesia). Selain itu, pernah mengikuti pelatihan guru Al-Qur'an Metode Qiroati dan UMMI sampai mendapat Ijazah Syahadah. Saat ini menempuh Pendidikan S2 MPGMI UIN Malang dalam proses mengerjakan Thesis. Yang bersangkutan juga aktif dalam menulis karya ilmiah dan juga jurnal Bersama Bapak/Ibuk Guru Sekolah Dasar Gugus 7 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Yang bersangkutan bisa dihubungi melalui Email: munawarohlailatul52@gmail.com. Atau No Hp. 085731789846. Alamat domisili: Perum Akhtara Residence Blok: D No.06 Tasikmadu Kota Malang.