

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPPED BOOK* DIGITAL
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Studi Kasus SMP IT Ash Shiddiqin)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh

Aris Firmansyah

NIM 211223032



**FAKULTAS PENDIDIKAN, SOSIAL DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul:


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPPED BOOK
DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Studi Kasus SMP IT Ash Shiddiqin)**

Yang disusun oleh:


Nama : Aris Firmansyah
NIM : 211223032
Program Studi : PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang skripsi

Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom.
NIK. 201309026

Kuningan, 11 September 2025
Dosen Pembimbing


Sofhan Fazrin N, S.Pd., M.Eng.
NIK. 201109018

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPPED BOOK* DIGITAL
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Studi Kasus SMP IT Ash Shiddiqin)**

Yang disusun oleh:

Nama : Aris Firmansyah
NIM : 211223032
Program Studi : PTIK

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 29 September 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji,

Penguji I,



Yoyo Zakaria, S.Pd., M.Kom
NIK. 201608084

Penguji II,



Sofhian Fazrin N, S.Pd., M.Eng
NIK. 201109018

Mengetahui

Dekan EPST,



Dr. Boby Agustan, M.Pd.
NIK. 201402040

Ketua
Program Studi,



Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom.
NIK. 201309026

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aris Firmansyah
NIM : 211223032
Program Studi : PTIK

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPPED BOOK* DIGITAL
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Studi Kasus SMP IT Ash Shiddiqin)**

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan Saya tidak benar, maka Saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanannya). Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, 01 Oktober 2025
Pembuat Pernyataan,



Aris Firmansyah
NIM. 211223032

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini dengan baik. Penyusunan proposal skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana S1 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi.

Dalam penyusunan proposal skripsi ini penulis menyadari ini masih jauh dari kata sempurna, karena didalamnya masih terdapat kekurangan-kekurangan. hal ini dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh penulis baik dalam segi kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dalam penyusunan karya tulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Proses penulisan proposal skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak baik moril maupun materil, terutama kepada Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng selaku Dosen Pembimbing, yang dengan sabar, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun proposal skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Proposal skripsi ini, diantaranya yaitu kepada:

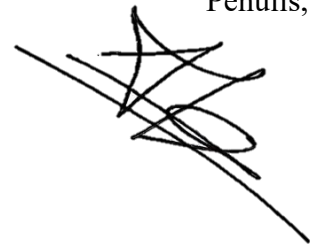
1. Bapak apt. Wawan Anwarudin, M.Sc. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan
2. Bapak Dr. Nanan Abdul Manan, M.Pd. selaku Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan
3. Bapak Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi

4. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dan terimakasih atas bantuan yang telah diberikan selama menjalani masa studi.
5. Kedua orang tua dan adik-adik yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
6. Teman – teman kelas PTIK B 2021 penulis mengucapkan terima kasih atas dukungannya.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu terimakasih atas do'a serta dukungan yang sangat berharga bagi penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan proposal skripsi ini. Penulis berharap proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kuningan, 01 Oktober 2025

Penulis,



Aris Firmansyah
NIM. 211223032

KATA PENGANTAR

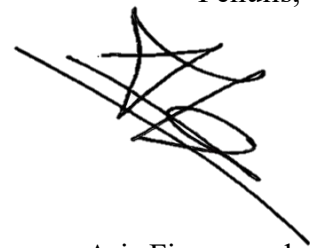
Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Penerapan Media Pembelajaran Flipped Book Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*". Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Kuningan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk sektor pendidikan. Flipped Book sebagai media pembelajaran presentasi berbasis digital memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran flipped book digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dapat membantu meningkatkan efisiensi administrasi serta kemudahan akses informasi bagi masyarakat.

Dari hasil ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam bidang teknologi informasi pendidikan, khususnya dalam mendukung digitalisasi Pendidikan sekolah SMP IT Ash-Shadiqqin dan semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik bagi dunia akademik, maupun pihak-pihak yang tertarik dalam. Akhir kata, semoga ilmu yang diperoleh dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi kemajuan.

Kuningan, 01 Oktober 2025

Penulis,



Aris Firmansyah
NIM. 211223032

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan sebagai respons terhadap rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP IT Ash Shiddiqin, yang terutama disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton serta keterbatasan sarana teknologi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan serta mengevaluasi validitas dan efektivitas flipped book digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas VII. Instrumen penelitian terdiri atas angket validasi dari ahli materi dan ahli media, serta angket motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipped book digital yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, dengan persentase kelayakan sebesar 95% dari ahli materi dan 85% dari ahli media. Selain itu, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan skor rata-rata meningkat dari 62,19 (pre-test) menjadi 78,69 (post-test), serta nilai N-Gain sebesar 0,50 yang termasuk kategori efektivitas sedang. Dengan demikian, flipped book digital layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Kata Kunci: Flipped Book Digital, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Model ADDIE

ABSTRACT

This research was conducted in response to the low learning motivation of students in Islamic Religious Education (PAI) at SMP IT Ash Shiddiqin, which was primarily attributed to monotonous instructional methods and limited technological facilities. The objective of this study was to develop and evaluate the validity and effectiveness of a digital flipped book as a learning medium to enhance student motivation. The research employed a Research and Development (R&D) approach, adopting the ADDIE model consisting of five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants were 16 seventh-grade students. Data collection instruments included expert validation questionnaires for material and media, as well as student motivation questionnaires administered before and after the intervention. The findings indicate that the developed digital flipped book was rated as highly feasible, achieving a 95% feasibility score from material experts and 85% from media experts. Moreover, students' learning motivation showed improvement, with the mean score increasing from 62.19 (pre-test) to 78.69 (post-test), and an N-Gain value of 0.50, categorized as moderate effectiveness. These results suggest that the digital flipped book is both feasible and effective as an alternative instructional medium to foster learning motivation in Islamic Religious Education.

Keywords: Digital Flipped Book, Learning Motivation, Learning Media, ADDIE Model

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Media Pembelajaran Digital.....	13
3. Flipped Book Digital.....	16

4. Motivasi Belajar	17
B. Penelitian Relevan.....	27
C. Kerangka Berfikir.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Metode Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan.....	35
1. Analyze (Analisis).....	36
2. Design (Desain).....	36
3. Development (Pengembangan)	37
4. Implementation (Implementasi).....	37
5. Evaluation (Evaluasi).....	38
C. Populasi dan Sampel	38
1. Populasi	38
2. Sampel.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	39
1. Teknik Pengumpulan Data	39
2. Intrumen Peneltian	40
E. Teknik Analisis Data	48
1. Analisis Angket Ahli Media dan Ahli Materi.....	48
2. Analisis Angket Respon Siswa.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Analyze (Analisis).....	51
2. Design (Desain).....	52
3. Development	54
4. Implementasi.....	63

5. Hasil Uji Efektivitas Media (Tahap Evaluasi)	64
B. Pembahasan.....	70
1. Kelayakan Produk.....	70
2. Efektivitas Produk.....	71
3. Keterbatasan Penelitian.....	72
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Implikasi Penelitian.....	73
C. Rekomendasi.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Observasi	40
Tabel 3. 2 Lembar Wawancara	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3. 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3. 6 Lembar Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3. 7 Kisi kisi angket respon siswa	47
Tabel 3. 8 Lembar Angket Respon Siswa	47
Tabel 3. 9 Skor Skala Likert.....	49
Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Skor Validasi Ahli	49
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4. 2 Interpretasi Hasil Uji Ahli Materi	60
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	61
Tabel 4. 4 Interpretasi Hasil Uji Ahli Media	63
Tabel 4. 5 Tabel Hasil pre-test siswa.....	67
Tabel 4. 6 Tabel Hasil post-test siswa	68
Tabel 4. 7 Skor Ideal pre-test dan post-test	69
Tabel 4. 8 Interpretasi Hasil	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 4. 1 Desain Halaman Sampul Media.....	53
Gambar 4. 2 Desain Halaman Materi.....	54
Gambar 4. 3 mengintegrasikan media yang di desain ke website <i>heyzine flipbooks</i>	55
Gambar 4. 4 Dashboard Admin di Halaman Heyzine Flippbooks.....	56
Gambar 4. 5 Halaman Edit untuk menyesuaikan kebutuhan media yang akan di tampilkan.....	56
Gambar 4. 6 Modal Share link media yang telah di desain	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pelaksanaan Observasi	80
Lampiran 2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	80
Lampiran 3 Flipped dalam tampilan Mobile saat Pembelajaran.....	81
Lampiran 4 Pembelajaran dengan metode STAD	81
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 6 Uji Validasi Ahli Materi.....	83
Lampiran 7 Uji Validasi Ahli Media	87
Lampiran 8 Modul Ajar Quran Hadist 1 Pertemuan	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses jangka panjang yang menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Sejak lahir, individu terlibat dalam berbagai kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Melalui pendidikan formal, informal, dan non-formal yang terstruktur, diharapkan dapat dihasilkan individu-individu berkualitas. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas hidup suatu bangsa. Kegagalan dalam pendidikan dapat berimplikasi pada kemunduran suatu bangsa, sementara keberhasilan pendidikan akan membawa kemajuan bagi bangsa tersebut. Oleh karena itu, untuk memperbaiki kehidupan suatu bangsa, perlu dilakukan penataan dalam semua aspek pembelajaran, manajerial, dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kualitas pendidikan.

Pendidikan saat ini menjadi topik yang kompleks dan banyak dibahas di berbagai negara, baik yang maju maupun berkembang. Pendidikan menjadi prioritas utama dalam pembangunan, karena merupakan salah satu indikator kemajuan suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berperan penting dalam memotivasi siswa. Ketika siswa merasa bahwa materi yang disampaikan oleh guru tidak menarik, mereka cenderung kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, jika materi dikemas dengan baik menggunakan media yang menarik dan metode yang tepat, siswa akan lebih terlibat dan menikmati proses belajar. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal (motivasi, minat, bakat, kecerdasan) maupun eksternal (lingkungan, keluarga, teman, media pembelajaran, metode pembelajaran) (Awwaliyah et al., 2021).

Belajar adalah proses transformasi dalam kepribadian manusia yang tercermin dalam peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, seperti peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kemampuan berpikir, dan berbagai kemampuan lainnya. Perubahan ini tidak hanya terkait dengan penambahan pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan, sikap, pemahaman, harga diri, minat, karakter, dan kemampuan

beradaptasi. Belajar merupakan serangkaian aktivitas fisik dan mental yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian manusia secara menyeluruh, yang melibatkan unsur kreativitas, perasaan, dan kehendak, serta mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam belajar, setiap individu memiliki kondisi internal yang berbeda-beda yang berpengaruh terhadap aktivitas belajarnya. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Adanya motivasi belajar pada siswa mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar di Indonesia juga bervariasi, penelitian oleh (Hidayati et al., 2022) Dukungan dari keluarga, kreativitas guru, dan minat belajar memiliki peran yang signifikan dalam memotivasi siswa untuk belajar, yang pada gilirannya secara tidak langsung memengaruhi kemampuan berpikir kritis mereka.

Dalam pembelajaran di kelas, penting bagi guru untuk memotivasi siswa. Memberikan motivasi kepada peserta didik berarti mendorong mereka untuk melakukan atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awal, peserta didik merasakan adanya kebutuhan dan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu ketika mereka merasa ada kebutuhan yang harus dipenuhi. Dalam konteks motivasi dan kegiatan belajar, yang krusial adalah menciptakan kondisi atau proses yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Peran guru dalam hal ini sangat penting, karena mereka perlu melakukan berbagai upaya untuk menumbuhkan dan memberikan motivasi agar peserta didik dapat melaksanakan aktivitas belajar dengan baik.

Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajarannya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam pembelajaran. Menurut (Agung Wijoyo, 2018), Media pembelajaran

mencakup berbagai bentuk seperti teks, audio, video, hingga multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar serta penyampaian pesan dan materi pelajaran. Selain memotivasi dan menarik minat siswa, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data secara menarik dan dapat diandalkan, mempermudah interpretasi data, serta merangkum informasi.

Dengan seiringnya perkembangan jaman, penting mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital adalah bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti e-learning, flipped book, learning management system (LMS), serta aplikasi interaktif berbasis web dan mobile. Implementasi media digital dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta mendukung model pembelajaran berbasis student-centered learning (Hasanah & Sukri, 2023). Menurut (Monalisa et al., 2024) Penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat penting karena tidak hanya mendukung aktivitas belajar, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka serta memberikan pengalaman tentang pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Flipped book digital adalah salah satu media pembelajaran digital yang terstruktur, menawarkan alternatif cerdas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, komunikatif, interaktif, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru. Dalam penggunaannya flipbook digital memiliki fitur navigasi multimedia yang meningkatkan interaksi antar pengguna. Namun dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran flipped book digital ini akan digunakan oleh guru untuk ditampilkan menggunakan proyektor, dengan alasan karena di SMP IT Ash-Shiddiqin ini siswa tidak diperbolehkan membawa smartphone pada saat di

lingkungan sekolah, namun diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran digital ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menurut (Hidayatullah, 2016) Keberadaan media pembelajaran flipbook digital ini dapat meningkatkan potensi dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Ash Shiddiqin, terungkap bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Pendidik menyadari bahwa rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa. Hal ini terlihat dari kurangnya konsentrasi siswa selama pelajaran, di mana mereka sering terlibat dalam percakapan dengan teman sebangku dan mengganggu proses pembelajaran. Kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam juga menjadi masalah. Siswa sering mengulang pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan, menunjukkan kurangnya pemahaman dan minat. Selain itu, banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, yang mencerminkan kurangnya dorongan untuk belajar.

Observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, dengan dominasi ceramah yang membuat siswa kehilangan motivasi. Guru cenderung hanya membaca materi yang telah disiapkan dan meminta siswa untuk mengerjakan tugas tanpa interaksi yang memadai. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan waktu yang terbatas untuk mempersiapkannya, sehingga kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sekolah perlu mencari solusi untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Flipped Book Digital. Media ini merupakan inovasi dalam pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format buku. Flipped Book Digital memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan konten secara langsung, meskipun tanpa perangkat pribadi. Dengan proyeksi layar, siswa dapat mengakses berbagai elemen

multimedia, seperti video, kuis, dan tautan yang relevan, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Penggunaan Flipped Book Digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat relevan, mengingat kompleksitas materi yang memerlukan pemahaman mendalam. Dengan media ini, siswa dapat dengan mudah mengakses tafsir, penjelasan, dan konteks sejarah dari ayat-ayat Pendidikan Agama Islam, yang akan membantu mereka memahami ajaran Islam dengan lebih baik. Selain itu, Flipped Book Digital mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif, sehingga mereka dapat mengeksplorasi materi lebih dalam dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam. Dengan demikian, penerapan Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Pemilihan judul penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Ash Shiddiqin. Metode pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Flipped Book Digital sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. SMP IT Ash Shiddiqin dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki fasilitas yang cukup mendukung penerapan media digital dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih dan efektif di sekolah, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini akan berfokus pada beberapa pertanyaan utama sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan Flipped Book Digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Ash Shiddiqin?
2. Bagaimana hasil kelayakan penggunaan media pembelajaran Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin.?

3. Apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media pembelajaran Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran Flipped Book Digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Ash Shiddiqin.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil kelayakan menggunakan media pembelajaran Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media pembelajaran Flipped Book Digital di SMP IT Ash Shiddiqin

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis TIK menggunakan Flipped Book Digital.
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Ikut dalam membantu menerapkan pembelajaran berbasis TIK dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Memberikan pengetahuan pembelajaran di kelas, yang nantinya akan menjadi bekal bagi seorang guru.
 - 2) Memberikan pengetahuan tentang memilih dan menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas.
 - 3) Sebagai sumber informasi ataupun referensi untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran flipped book digital terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Bagi Siswa
 - 1) Siswa tidak kesulitan dalam pembelajaran berbasis TIK.

- 2) Melalui media pembelajaran Flipped Book Digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam .
 - 3) Siswa diharapkan merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa mudah untuk memahami materi pembelajaran.
- c. Bagi Guru
- 1) Guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam sistem pembelajarannya menggunakan media pembelajaran flipped book digital ini.
 - 2) Dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.
- d. Bagi Sekolah

Dengan menerapkan media pembelajaran flipped book digital, dapat menjadi sarana pembenahan media pembelajaran yang di SMP IT Ash Shiddiqin.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa flipped book digital yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun spesifikasi dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan Produk yang dikembangkan

a. Bentuk Media

Media ini dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif (flipped book) yang menyerupai buku cetak namun dapat dibuka secara digital dengan efek membalik halaman (flip). Media ini bersifat visual dan interaktif, dirancang agar menarik dan mudah digunakan oleh siswa dan guru.

b. Platform Pengembangan

Desain konten dan tampilan media dikembangkan menggunakan Canva, dengan menyesuaikan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam. Desain tersebut kemudian dikonversi menjadi bentuk flipped book interaktif melalui situs Heyzine.com, sehingga dapat diakses

secara online menggunakan link yang dibagikan kepada siswa maupun guru.

c. Konten Materi

Isi dari flipped book mencakup materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum yang berlaku. Setiap halaman memuat penjelasan materi, ilustrasi visual, dan elemen interaktif untuk memudahkan pemahaman siswa.

d. Aksesibilitas

Media ini dapat diakses secara online melalui tautan/link, sehingga tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Siswa cukup menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet, seperti laptop, tablet, atau smartphone.

e. Interaktivitas dan Tampilan Visual

Flipped book ini dirancang secara interaktif dan menarik secara visual, dengan perpaduan warna, ikon, ilustrasi, serta animasi yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka dalam proses belajar.

f. Kesesuaian Materi

Materi yang dimuat telah melalui proses seleksi dan penyusunan berdasarkan kurikulum yang digunakan di sekolah, serta divalidasi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Bahan Untuk Perancangan Media

a. Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai kebutuhan visual seperti presentasi, poster, infografis, dan media pembelajaran. Dalam pengembangan media ini, Canva dimanfaatkan untuk merancang tampilan setiap halaman materi agar menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Canva menyediakan berbagai template, ikon, gambar, dan font yang memudahkan dalam proses desain tanpa perlu

kemampuan desain profesional. Hasil desain dari Canva kemudian diekspor dalam format PDF atau gambar untuk keperluan konversi ke bentuk flipped book.

b. Website Heyzine

Heyzine adalah situs web yang digunakan untuk mengubah file PDF menjadi flipped book digital dengan efek membalik halaman seperti buku cetak. Melalui Heyzine, materi yang telah dirancang di Canva dapat dikonversi menjadi media interaktif yang dapat diakses secara online. Website ini juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen interaktif seperti tautan, video, dan audio, sehingga membuat media menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Flipped book yang telah selesai dibuat di Heyzine akan menghasilkan link yang dapat dibagikan kepada siswa dan guru untuk diakses kapan saja dan di mana saja.

c. Materi Ajar

Materi ajar yang digunakan dalam media ini berasal dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan kurikulum yang berlaku di sekolah. Materi dipilih dan disusun berdasarkan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi ajar ini menjadi konten utama dalam media flipped book, yang kemudian dikemas secara visual dan interaktif agar lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Gagne & Briggs dalam (Kristanto et al., 2016) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

(Kristanto et al., 2016) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar. Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Contoh: apabila guru membuat materi/bahan di powerpoint, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (software), sedangkan LCD proyektor itu sendiri merupakan alat/ perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar.

Menurut (Jumrah et al., 2025) Media pembelajaran adalah elemen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena di dalamnya

terkandung pesan-pesan yang disampaikan kepada peserta didik, baik dalam bentuk alat maupun bahan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi peserta didik, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan penuh antusiasme. media pembelajaran digunakan dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan tujuan memperjelas informasi sehingga memudahkan pemahaman siswa, media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai saluran komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut (Sari et al., 2024) bahwa media pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran siswa dengan menggunakan berbagai macam alat ataupun bahan untuk menyalurkan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik. Jenis dari media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam, di antaranya yaitu ada buku, alat peraga, media pembelajaran digital berupa media multimedia, media audio visual, video dan animasi, gambar, media sosial, online/elearning, dan masih banyak lagi.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam proses pendidikan. Salah satu fungsi utamanya adalah membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan secara lebih efektif. Adanya media pembelajaran, konsep-konsep yang abstrak dapat dijelaskan dengan lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dalam hal ini, media visual seperti gambar atau diagram dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual, sedangkan media audio seperti rekaman suara atau podcast dapat membantu siswa yang lebih mudah memahami materi melalui pendengaran. Menurut Levie & Lentz dalam (Jurusan et al., 2019) mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Guru juga perlu mempertimbangkan jenis media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dukungan teknologi dalam media pembelajaran, seperti flipped book digital, semakin mempermudah akses

terhadap informasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih dan menyenangkan.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah jenis media yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi yang disajikan. Menurut (Amatullah et al., 2022) media merupakan alat perantara atau penghubung berbasis teknologi informasi dan komunikasi menyangkut software dan hardware, dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Menurut (Rofiqoh & Khairani, 2024) Media pembelajaran digital adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran digital menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan platform online yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran media pembelajaran ini menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan adanya respons dari siswa, baik dalam bentuk eksplorasi, pemilihan, maupun pengambilan keputusan.

Media pembelajaran digital mengacu pada media yang dirancang untuk melibatkan pengguna dalam interaksi aktif, seperti simulasi, permainan edukatif, hingga platform e-learning berbasis teknologi. Dengan kata lain, media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Menurut (Masdar Limbong et al., 2022) Media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari jenis media

pembelajaran lainnya. Karakteristik media pembelajaran dapat dirangkum sebagai berikut:

a. Self Instructional

Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri tanpa ketergantungan pada instruktur. Materi disajikan secara terstruktur sehingga siswa dapat memahami konsep sendiri

b. Self Containe

Semua materi yang dibutuhkan untuk pembelajaran tersedia dalam satu platform atau media, sehingga tidak memerlukan sumber tambahan

c. Stand Alone

Media ini dapat digunakan secara independen tanpa memerlukan alat bantu lain, sehingga fleksibel untuk berbagai situasi belajar.

d. Adaptif

Media pembelajaran dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, baik dari segi kecepatan maupun tingkat kesulitan materi.

e. User Friendly

Desain antarmuka yang mudah digunakan membuat siswa lebih nyaman dalam mengakses dan memahami materi

f. Representasi dan Visualisasi

Media ini menggunakan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio untuk menyajikan informasi secara menarik dan jelas, membantu siswa memahami konsep yang kompleks

g. Interaktivitas Tinggi

Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui simulasi, kuis, atau permainan edukasi yang memberikan umpan balik secara real-time

h. Multimedia Konvergen

Media ini menggabungkan berbagai jenis media (teks, audio, video) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik.

Media pembelajaran menawarkan berbagai manfaat yang signifikan dalam proses pendidikan. Berikut adalah analisis dari beberapa jurnal mengenai manfaat tersebut:

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan fitur-fitur seperti kuis, simulasi, dan permainan edukatif, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini terbukti meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

b. Memfasilitasi Pemahaman Konsep Abstrak

Media sering kali menyajikan materi dalam bentuk visualisasi dan simulasi yang membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit atau abstrak. Misalnya, dalam pendidikan konstruksi bangunan, penggunaan simulasi 3D memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami proses konstruksi secara langsung.

c. Meningkatkan Retensi Informasi

Studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi pada siswa. Interaksi aktif yang terjadi selama proses belajar membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang dipelajari dibandingkan dengan metode tradisional.

d. Umpan Balik Langsung

Media pembelajaran memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai kemajuan mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara real-time, sehingga mereka dapat mengetahui area mana yang perlu diperbaiki.

e. Pembelajaran yang Lebih Menyenangkan

Penggunaan media menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan elemen multimedia seperti animasi, suara, dan video, siswa lebih terlibat secara emosional dalam pembelajaran, yang dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan focus.

f. Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan dengan metode konvensional. Ini sangat bermanfaat bagi siswa dengan jadwal yang padat atau yang belajar secara mandiri.

3. Flipped Book Digital

Flipped Book Digital adalah bentuk media pembelajaran yang mengadaptasi konsep buku cetak ke dalam format digital dengan tampilan yang menyerupai lembaran buku asli. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk membaca, membalik halaman, serta mengakses berbagai fitur multimedia seperti gambar, video, dan animasi yang memperkaya pengalaman belajar. Menurut (Putra et al., 2023) Flipbook digital merupakan suatu perangkat lunak yang dapat merubah file menjadi format flash flipping book. Flipbook membuat buku digital menjadi mempunyai kemampuan untuk menjadi animasi flipping flash sehingga menarik yang membuat penggunanya merasakan terhadap buku digital tersebut. Hal ini membuat flipbook menjadi salah satu media yang tepat untuk mengelola bahan ajar yang menarik bagi siswa.

Menurut (Gusman et al., 2021), flipped book digital merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang mengubah cara siswa mengakses dan memahami materi, menjadikannya lebih menarik, dan fleksibel. flipped book digital tidak hanya sekadar menggantikan buku cetak dalam bentuk digital, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dengan tambahan elemen visual dan audio yang mendukung pemahaman siswa. Adanya flipped book digital, siswa dapat memperoleh pengalaman membaca yang lebih dinamis dibandingkan dengan buku teks konvensional, karena fitur-fiturnya memungkinkan pembelajaran yang lebih aktif dan mendalam.

Flipbook mempunyai kelebihan dengan kemampuannya yang membuat siswa dapat mengatur pergerakannya sendiri, Pembalikan halaman dapat dilakukan dengan dragging ataupun menggunakan tombol navigasi yang ada. Flipbook memiliki cara penggunaan yang mudah digunakan. Flipbook menawarkan fasilitas untuk mengatur media sesuai

dengan keinginan. Disini juga dapat diatur tampilannya, ditambahkan musik, kuis, gambar, dan video. Walaupun flipbook juga memiliki kelemahan seperti ukuran filenya yang besar, namun hal tersebut tidak menjadi masalah besar, jika pembuat flipbook dapat mengelolanya menjadi bahan ajar yang menarik dan. Dalam hal ini (Aprilia, 2021) menambahkan Kelebihan flipbook adalah dapat menyajikan teks, gambar, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat bantu dan koneksi (link), sehingga siswa dapat melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Kelebihan pada flipbook mampu mengintegrasikan suara, grafik, gambar, animasi dan film, sehingga informasi yang disajikan lebih banyak dari pada buku konvensional. Namun dari banyak kelebihannya, Flipped Book ini masih mempunyai kekurangan, menurut (Aprilia, 2021) media flipbook juga memiliki kekurangan yaitu penggunaannya hanya dapat dilakukan di sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai dan keterampilan guru dan siswa yang baik di bidang TIK. Oleh karena itu penggunaan media flipbook harus digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam pembuatannya Flipped Book memiliki beberapa tahap Menurut pembuatan flipbook memiliki 3 tahapan diantaranya (Yuwono et al., 2022): tahapan pra produksi, tahapan produksi dan tahapan pasca produksi. Proses pembuatan flipbook ini dapat menggunakan aplikasi canva dan flip pdf corporate untuk memudahkan guru dalam cara pembuatannya. Dikemas dalam bentuk tampilan yang menarik sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan tekun, antusias, dan penuh kesadaran. motivasi belajar juga merupakan keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, merubah suatu tingkah laku dan memberikan arah pada kegiatan belajar

itu demi mencapai suatu tujuan. Menurut (Fernando et al., 2024) motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi peserta didik dalam belajar sangat penting.

Menurut (Uno, 2021), motivasi belajar adalah suatu dorongan yang muncul dari dalam diri individu maupun lingkungan sekitar yang mendorongnya untuk mencapai tujuan dalam belajar. Motivasi ini bisa bersifat intrinsik, yakni berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti rasa ingin tahu, minat terhadap mata pelajaran, atau kepuasan dalam memahami sesuatu. Di sisi lain, motivasi juga bisa bersifat ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor luar, seperti dorongan dari orang tua, penghargaan, atau tuntutan akademik.

(Sardiman, 2018) menjelaskan bahwa motivasi belajar berperan penting dalam menentukan seberapa besar usaha yang dilakukan siswa dalam memahami materi dan mencapai prestasi akademik. Siswa dengan motivasi yang tinggi cenderung lebih giat dalam belajar, tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, serta memiliki inisiatif untuk mencari tambahan informasi di luar pembelajaran formal. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah sering kali mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, kurang memiliki kemauan untuk menyelesaikan tugas, dan cenderung pasif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, pemahaman tentang motivasi belajar sangat penting bagi pendidik untuk menciptakan strategi yang tepat guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Motivasi Belajar Menurut Ahli

1) Djaramah

Menurut Djaramah dalam (Elvira & Nirwana, 2022) Motivasi belajar adalah kekuatan yang berasal dari dalam maupun luar individu yang mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi intrinsik berasal dari kesadaran diri sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik dipicu oleh faktor luar seperti lingkungan belajar yang menyenangkan atau materi

pelajaran yang menarik. Jika di kaji dari menurut Djaramah Motivasi intrinsik berkaitan erat dengan keinginan individu untuk belajar tanpa adanya dorongan dari luar. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung belajar karena rasa ingin tahu, kepuasan dalam memahami suatu konsep, atau adanya tujuan pribadi untuk mencapai keberhasilan akademik. Misalnya, seorang siswa yang gemar membaca Pendidikan Agama Islam akan merasa terdorong untuk mendalami ilmu tersebut tanpa harus dipaksa oleh guru atau orang tua. Motivasi intrinsik ini sangat penting karena mendorong keberlanjutan dalam proses belajar dan menciptakan pemahaman yang lebih mendalam.

Di sisi lain, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor eksternal yang dapat memengaruhi semangat belajar siswa. Faktor ini bisa berupa penghargaan dari guru, dorongan dari orang tua, lingkungan belajar yang nyaman, atau bahkan media pembelajaran yang menarik seperti Flipped Book Digital Ketika materi pelajaran disajikan dengan cara yang lebih dan visual, siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, adanya kompetisi sehat dalam kelas, pemberian pujian, atau sistem penghargaan juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

2) Abraham Maslow

Menurut Abraham Maslow dalam (Cahyono et al., 2022), motivasi merupakan kebutuhan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Sebagai contoh, seseorang makan karena merasa lapar (kebutuhan fisiologis), siswa belajar untuk mendapatkan nilai tinggi agar tidak kalah saing, atau seseorang menunjukkan amarah dalam situasi yang tidak kondusif untuk menciptakan rasa aman. Menurut Maslow, guru tidak bisa menyalahkan anak atas kejadian ini secara langsung, sebelum memahami barangkali ada proses tidak terpenuhinya kebutuhan anak yang berada dibawah kebutuhan untuk tahu dan mengerti Bisa jadi anak-anak tersebut belum atau tidak melakukan makan pagi yang cukup, semalam tidak tidur dengan nyenyak, atau ada

masalah pribadi/keluarga yang membuatnya cemas dan takut, dan lain-lain

Teori humanistik Maslow memiliki suatu keunggulan dimana dia merancang suatu teori yaitu hierarchy of need (teori kebutuhan). Teori hirarki kebutuhan manusia yang dipopulerkan Maslow, menjadi landasan motivasi bagi manusia untuk berperilaku dan dipelajari diberbagai perguruan tinggi. Dalam teorinya, ia menyatakan bahwa manusia memiliki berbagai tingkat kebutuhan atau hierarki kebutuhan, mulai dari yang paling dasar sampai kebutuhan tertinggi dalam Maslow membagi hierarki kebutuhan dalam lima tingkat dasar kebutuhan. Tiap tingkat mendasari berikutnya yang lebih tinggi, dan demikian seterusnya. Maslow mengemukakan hal ini lewat argumennya. Ini adalah apa yang dimaksud bahwa kebutuhan dasar manusia terorganisasi dalam sebuah hierarki potensi relatif. Secara umum Maslow menguraikan kelima tingkat ini sebagai berikut:

- Tingkat pertama kebutuhan fisik (Physiological Needs) yang merupakan kebutuhan yang paling mendasar dan mendominasi manusia. Kebutuhan ini bersifat kebutuhan biologis, seperti kebutuhan akan oksigen, makanan, air dan sebagainya.
- Tingkatan kedua adalah kebutuhan akan rasa aman (Safety Needs). Setelah kebutuhan biologis relatif terpenuhi, muncul kebutuhan lain yang dapat dikategorikan sebagai kebutuhan akan rasa aman.
- Tingkat ketiga kebutuhan akan pemikiran dan cinta (The Belongingness and Love Needs). Jika kebutuhan fisik dan rasa aman telah terpenuhi dengan baik, akan muncul kebutuhan akan cinta dan perhatian, dan kebutuhan untuk memiliki dan dimiliki.
- Tingkat keempat adalah kebutuhan untuk dihargai (Self Esteem Needs) Ketika kebutuhan dimiliki dan mencintai sudah relatif terpuaskan, kekuatan motivasinya melemah, diganti motivasi harga diri.

- Tingkat kelima atau tingkatan yang paling tinggi pada hierarki berupa kebutuhan aktualisasi diri akhirnya sesudah semua kebutuhan dasar terpenuhi, muncullah kebutuhan meta atau kebutuhan aktualisasi diri, kebutuhan menjadi sesuatu yang orang itu mampu mewujudkannya secara maksimal seluruh bakat kemampuannya potensinya.

Dalam dunia pendidikan, teori ini sangat relevan. Guru perlu memahami bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan mereka. Seorang siswa yang tidak mengerjakan tugas atau sulit berkonsentrasi mungkin bukan karena malas, melainkan karena kebutuhan dasarnya belum terpenuhi, misalnya kurang tidur, tidak sarapan, atau mengalami masalah emosional.

Implikasi dari hirarki kebutuhan Maslow, mengharuskan guru untuk mengupayakan pemenuhan kebutuhan dasar anak sehingga kebutuhan yang lebih tinggi juga terpenuhi. Guru berusaha untuk memenuhi kebutuhan akan rasa aman, kasih sayang, self esteem maupun aktualisasi diri. Selain itu guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa, tugas guru adalah:

- Guru perlu membina kepercayaan siswa sendiri agar bisa menjalankan tugasnya secara maksimal di kelas.
- Guru perlu mendorong siswa mengungkapkan keinginan-keinginan pribadi dan kelompok, dan tugas memperjelas keinginan-keinginan tersebut untuk menghondari pertentangan.
- Guru perlu mengupayakan kemandirian anak dan memotivasi siswa untuk menentukan cara belajar yang sesuai.
- Guru berperan sebagai narasumber, memperluas pengalaman belajar siswa dan mendorong keaktifan seluruh kelompok
- Guru perlu mengenal dan menerima pesan-pesan emosional dan intelektual yang dinyatakan oleh siswa dan kelompoknya.

- Guru berperan sebagai partisipasi aktif dalam kelompok dan mendorong keterbukaan untuk menyatakan perasaan, menjaga saling pengertian, tanggap dan empati perasaan anggota.
- Mengetahui kekuatan dan keterbatasannya bekerja dengan siswa.

Hirarki kebutuhan membantu siswa untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan potensi yang dimiliki. Siswa merupakan pelaku utama dalam proses belajar. Memberi bimbingan yang tidak mengekang kepada siswa dalam kegiatan belajarnya akan memudahkan dalam penanaman nilai-nilai yang akan memberi informasi tentang hal yang positif dan hal yang negatif. Pendidik adalah sebagai sumber dalam pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pendidik bukan hanya sebagai pengajar yang menyampaikan materi seluruhnya kepada siswa. Akan tetapi pendidik harus mampu untuk memahami apa yang harus dibutuhkan oleh siswa. Guru sebagai pendidik mampu memahami karakteristik siswa sebagai tujuan dari proses pendidikan.

Teori Abraham Maslow tentang hierarki kebutuhan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran sains. Hierarki kebutuhan ini merupakan teori yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan adanya interaksi antara murid dengan siswa. Seorang pendidik harus mampu mengetahui keinginan dari setiap peserta didik walaupun keinginan tersebut tidak terpenuhi dengan cepat, namun hal itu akan bertahap. Guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan yang terbaik kepada siswa, dalam pembelajaran guru bukan hanya menyampaikan ilmu.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sudirman dalam (Sidik & Sobandi, 2018) Indikator Motivasi Belajar Dalam kegiatan belajar siswa memerlukan motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Menurut Sardiman, ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya:

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Apabila siswa memiliki ciri-ciri motivasi belajar seperti diatas, berarti siswa tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Hamzah B Uno dalam (Makhmuri & Andini, 2020) indikator dari motivasi belajar siswa yang akan dijadikan sebagai kisi-kisi yang kemudian dikembangkan menjadi pertanyaan pada skala motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Seseorang yang mempunyai hasrat dan keinginan berhasil akan cenderung dan berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas tanpa menunda-nunda pekerjaannya.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Seseorang yang memiliki motivasi belajar berarti didalam dirinya ada dorongan yang

menyebabkan dia ingin belajar karena sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak untuk belajar untuk mencari tahu.

- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Dengan adanya harapan dan cita-cita masa depan yang harus dicapai sehingga menimbulkan motivasi dan dorongan dari dalam diri untuk belajar dan berusaha melakukan yang terbaik demi tercapainya tujuan atau cita-cita tersebut.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar. Penghargaan dibutuhkan juga dalam belajar untuk memberikan motivasi kepada seseorang, penghargaan dalam belajar dapat berupa hadiah, pujian, nilai yang baik, dan lain-lain.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Belajar dengan diikuti suatu kegiatan yang menarik seperti bernyanyi, bercerita, menggunakan media, dan tidak monoton dapat meningkatkan motivasi seseorang dalam belajar.

Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar turut menjadi indikator motivasi belajar, jika lingkungan belajar kondusif, motivasi belajar dapat meningkat, sebaliknya lingkungan belajar yang tidak kondusif menyebabkan motivasi dalam diri seseorang menurun.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Alfianti dalam (Nurfa et al., 2020) menyatakan bahwa: Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

1) Faktor sekolah

- Metode mengajar, Tugas guru utamanya adalah mengajar, yaitu menyampaikan dan mentransfer ilmu kepada anak didiknya. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. Guru harus cermat memilih dan menetapkan metode yang sesuai.
- Hubungan guru dan siswa, Dua unsur yang terpenting adalah guru dan siswa. Hubungan guru dan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan. Proses pembelajaran akan efektif jika komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa terjadi secara intensif. Guru dapat merancang model-model pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan optimal. Guru mempunyai peran ganda dan strategis dalam kaitannya dengan kebutuhan siswa. Peran yang dimaksudkan adalah guru sebagai guru, guru sebagai orang tua, dan guru sebagai sejawat belajar.
- Alat pengajaran/media pembelajaran, Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan keunggulan masing-masing, maka diharapkan guru dapat memilih dan menentukan macam-macam media sesuai dengan topik bahasan dan karakteristik materi pelajaran.
- Keadaan gedung, Sudah umum diketahui bahwa yang menentukan motivasi belajar seseorang, selain faktor individu juga faktor lingkungan, lebih-lebih lingkungan belajar, sebab sadar atau tidak senantiasa bersosialisasi oleh lingkungan.
- Tugas yang terlalu banyak, Guru memberikan tugas untuk siswa merupakan hal yang wajar. Tetapi siswa akan merasa jenuh dengan

tugas yang terlalu banyak. Bagi sebagian siswa tugas merupakan beban.

2) Faktor Keluarga

- Cara orang tua mendidik, Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anak-anaknya, mungkin acuh tak acuh, tidak memperhatikan kemajuan anak-anaknya, akan menjadi penyebab kesulitan belajarnya. Orang tua yang bersifat kejam, otoriter akan menimbulkan mental yang tidak sehat bagi anak. Hal ini akan berakibat anak tidak dapat tenang, tidak senang dirumah, ia mencari teman sebayanya, hingga lupa belajar. Pada umumnya orang tua tidak memberikan dorongan pada anaknya, hingga anak tidak menyukai belajar, bahkan karena sikap orang tuanya yang salah, anak bisa benci belajar.
- Relasi antar anggota keluarga, Faktor ini sangat penting sekali dalam menentukan belajar anak. Yang dimaksud hubungan ini adalah kasih sayang penuh pengertian, atau bahkan kebencian, sikap keras, acuh tak acuh, memanjakan dan lain-lain.
- Suasana rumah, Suasana rumah atau keluarga yang sangat ramai/gaduh, selalu tegang, selalu banyak masalah menyebabkan anak tidak tahan dirumah, sehingga tidak mustahil kalau prestasi belajar anak menurun. Untuk itu hendaknya suasana rumah dibuat menyenangkan, tenang, damai, harmonis, agar anak betah tinggal di rumah. Keadaan ini akan menguntungkan bagi kemajuan belajar anak.
- Keadaan ekonomi, keluarga Ekonomi yang kurang atau miskin akan menimbulkan kurangnya alat-alat belajar, kurangnya biaya yang disediakan oleh orang tua dan tidak mempunyai tempat belajar yang baik. Faktor biaya merupakan faktor yang sangat penting, karena belajar dan kelangsungan sangat memerlukan biaya.

B. Penelitian Relevan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Flipped book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah di SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang, seperti terbatasnya media pembelajaran IPS, penggunaan media konvensional, ketergantungan pada buku guru dan siswa, rendahnya minat belajar siswa, serta hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian dilakukan oleh Silvia Nisa Amalia dan Moh. Fathurrahman untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook IPS materi karakteristik geografis Indonesia.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi, uji coba, hingga produksi massal. Sampel penelitian adalah 19 siswa kelas V dari total 28 siswa, dengan 9 siswa dipilih melalui teknik purposive sampling (3 peringkat atas, 3 tengah, dan 3 bawah) untuk uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook dinyatakan "sangat layak" berdasarkan validasi ahli media (98,44%) dan ahli materi (95,31%). Respon guru dan siswa juga menunjukkan kelayakan tinggi, dengan skor 94,11% (guru) dan 98,03% (9 siswa). Kesimpulannya, penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran flipbook yang layak untuk pembelajaran IPS kelas V (Amalia & Fathurrahman, 2023).

2. Penggunaan Media Pembelajaran Flipped book Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 3 Tulungagung, Kabupaten Pringsewu, Lampung. Sekolah ini menerapkan sistem blended learning, namun pembelajaran daring dinilai kurang optimal karena guru hanya mengirim materi berupa foto, penjelasan tambahan melalui chat atau voice note, tugas, dan tautan video YouTube. Respon siswa terbatas, kebanyakan hanya mengirim tugas tanpa interaksi lebih lanjut. Kendala lain adalah permintaan wali murid untuk tidak menggunakan aplikasi virtual meeting karena biaya kuota internet yang tinggi. Masalah ini perlu segera diatasi

karena pembelajaran daring akan terus berlanjut, dan jika tidak ditangani, siswa kelas IV berpotensi mengalami kesulitan saat naik ke kelas V.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pembelajaran. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan indikator keberhasilan, kemudian dianalisis peningkatannya dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, ketercapaian pembelajaran guru sebesar 77% (kriteria baik), meningkat menjadi 93% (sangat baik) pada siklus II, atau meningkat 16%. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa juga meningkat dari 66,6% (siklus I) menjadi 81,8% (siklus II), atau meningkat 15,2%. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 63,5% (siklus I) menjadi 89,5% (siklus II), atau meningkat 26%. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran flipbook berbasis online dengan model Direct Learning terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV (Ilham Setiadi et al., 2021).

3. Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipped book Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa

Penelitian ini didasari oleh observasi dan wawancara di tiga sekolah dasar (SDN Cemara Dua, SDN Mangkubumen Kidul No. 16, dan SDN Mangkubumen Lor No. 15) pada tanggal 5-16 September 2017. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran IPA masih rendah, dengan hanya 10% siswa (2-4 siswa per kelas) yang mampu mengungkapkan pendapat, bertanya, atau memecahkan masalah. Siswa juga mengeluhkan bahwa buku cetak yang digunakan kurang menarik, terlalu banyak teks, dan tidak praktis. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran seperti Flipped Book untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen True Experimental dengan Post-test Only Control Group Design. Siswa dibagi menjadi dua

kelompok secara acak: kelompok eksperimen yang menggunakan media sains flipbook berbasis kontekstual, dan kelompok kontrol yang menggunakan buku paket IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media sains flipbook berbasis kontekstual adalah 88,12, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan buku paket IPA (75,31). Hasil uji independent sample t-test menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulannya, media sains flipbook berbasis kontekstual efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan buku paket IPA. (Aprilia, 2021).

4. Efektivitas Media Pembelajaran Flipped Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Kelas V Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis narasi, dalam penelitian Siswa masih menganggap menulis sebagai pembelajaran yang membingungkan dan sulit karena membutuhkan banyak tenaga, waktu, dan perhatian yang sungguh-sungguh. Ini adalah salah satu masalah yang masih ada dengan pembelajaran menulis. Ketidakminatan siswa terhadap pembelajaran menulis menyebabkan rendahnya kemampuan menulis. Penelitian ini dilakukan Dian Novitasari, Ivayuni Listiani dan Pinkan Amita Tri Prasasti Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Flip Book terhadap keterampilan menulis narasi kelas V SDN 03 Madiun Lor

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tipe penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design tipe post-test only with Nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini menggunakan Quasi Experimental Design dilakukan terhadap dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol (pembanding) yang tidak dipilih secara random. Populasi siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor berjumlah 60 siswa, sedangkan sampel diperiksa melalui tes sampling purposive dengan mengukur hasil keterampilan menulis narasi siswa. Metode pengumpulan

data yang digunakan ialah tes, observasi, serta data yang mengukur hasil keterampilan menulis narasi siswa. Data yang diperoleh di uji dengan independent t-test. Hasil pengujian hasil keterampilan menulis narasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 03 Madiun Lor.

Hasil dari penelitian ini Perbandingan antara keterampilan menulis narasi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen meningkat 12,6. Keterampilan menulis narasi pada kelas kontrol menerima skor rata-rata 68,6 dan dikategorikan tinggi, dan kelas eksperimen menerima skor rata-rata 81,2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor ketika menggunakan media Flip Book untuk belajar. Oleh karena itu, menggunakan media Flip Book dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang menarik karena siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik (Novitasari et al., 2023).

5. Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi Pada Siswa Kelas Iv SDN 02 Pandean

Berdasarkan observasi yang dilakukan waktu PLP II di SDN 02 Pandean terdapat permasalahan yang berhubungan dengan media pembelajaran yang digunakan. Guru hanya fokus pada buku LKS dan buku paket IPAS yang telah disediakan oleh pemerintah. Kasus yang ada pada SDN 02 Pandean, dimana banyak sekali siswa yang kurang dari nilai KKM yang sudah diterapkan Terutama pada pembelajaran IPAS. Sebanyak 64% dari 22 siswa nilai kurang dari KKM yang diterapkan yaitu 75. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media pembelajaran yang sudah disediakan oleh pemerintah. Data tersebut peneliti dapatkan dari survey dan observasi pada saat pembelajaran. Penelitian ini dilakukan oleh Mastura Yulianti, Raras Setyo Retno, dan Naniek Kusumawati peneliti mengembangkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media flipbook digital berbasis literasi sains materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean, mengetahui kelayakan media

flipbook digital berbasis literasi sains materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean, mengetahui respon siswa terhadap media flipbook digital berbasis literasi sains materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) Pada penelitian mengacu pada model ADDIE dengan tahapan (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model ini digunakan untuk mengembangkan produk yang akan dibuat seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Hasil dari penelitian ini yaitu Produk flipbook digital berbasis literasi sains pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian para ahli, siswa, serta guru. Dari penilaian tersebut didapatkan persentase (1) ahli media yakni 91%; (2) ahli materi yakni 84%; (3) serta ahli bahasa memperoleh penilaian 88%. Pada uji pelaksana lapangan mendapatkan penilaian dari angket respon siswa sebanyak 22 subjek uji coba memperoleh 93% serta angket respon guru memperoleh penilaian 90% (Yulianti et al., 2023).

Dari penelitian terdahulu yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu:

Persamaan:

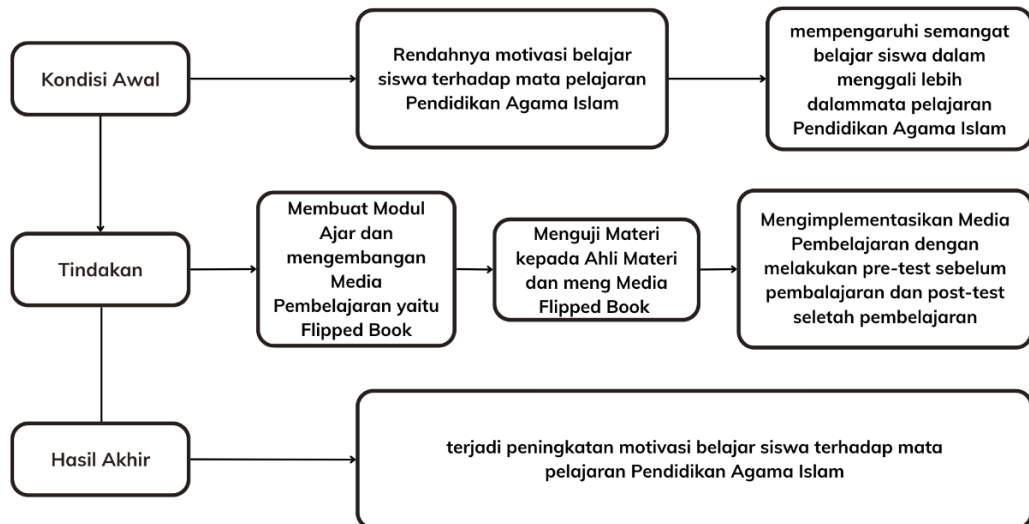
1. Dalam penerapannya tujuannya sama untuk penerapan media pembelajaran flipped book digital.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menekankan pentingnya peralihan dari media pembelajaran konvensional yang mungkin kurang relevan dengan perkembangan zaman, menuju penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan efektif.

Perbedaan:

1. Materi dalam penelitian sebelumnya bukan Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian yang dilakukan secara eksplisit menggunakan Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran untuk dijadikan media penelitian.
2. Pada penelitian sebelumnya, Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) namun dalam penelitian kali ini, Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
3. Metode yang digunakan semuanya menggunakan metode kuantitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode RnD dengan menggunakan prosedur ADDIE

Dengan demikian, meskipun ada beberapa persamaan dalam tujuan dan metode, terdapat perbedaan signifikan dalam mata Pelajaran yang digunakan, objek penelitian, dan tingkat kematangan penelitian antara penelitian tersebut.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah sering kali masih bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa cenderung pasif dalam menerima materi. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan kurangnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Motivasi belajar yang rendah akan mempengaruhi semangat siswa dalam menggali lebih dalam isi kandungan Pendidikan Agama Islam .

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Salah satu alternatif solusi adalah dengan mengembangkan media pembelajaran flipped book digital. Media ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara visual dan interaktif, kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan belajar yang lebih tinggi.

Media flipped book digital yang dikembangkan dirancang dengan tampilan menarik dan interaktif menggunakan Canva dan dikonversi melalui website Heyzine. Siswa dapat membuka materi layaknya membaca buku cetak secara digital, yang disertai ilustrasi, poin-poin penting, serta elemen visual yang mendukung pemahaman.

Kemudian media yang telah dikembangkan tersebut validasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian setelah media tersebut layak peneliti melakukan implementasi yaitu menerapkan media tersebut dalam pembelajaran, pada prosesnya sebelum pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket pre-test dan sesudah pembelajaran siswa diminta mengisi angket posttest.

Setelah media pembelajaran diterapkan, diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam . Siswa menjadi lebih antusias, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.

BAB III

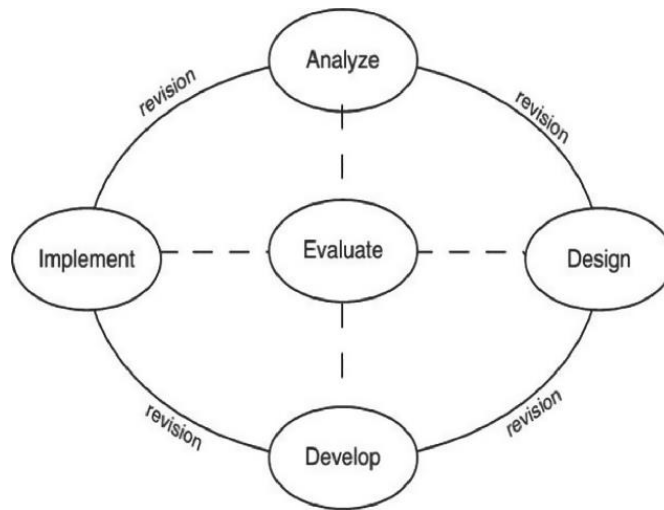
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Model ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini menekankan pada proses sistematis dalam merancang, mengembangkan, menguji, dan merevisi media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pengguna, dalam hal ini siswa dan guru. Proses ini melibatkan eksplorasi ide-ide baru, analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna, serta penerapan teknologi untuk menciptakan solusi yang lebih efisien dan efektif. Menurut Siregar (2023) merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software maupun hardware.

Menurut Saputra dalam Shindika Sari Alfa et al., (2023) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Dalam praktiknya, model R&D banyak diterapkan dalam berbagai bidang, seperti teknologi informasi, farmasi, pendidikan, dan manufaktur, guna menciptakan produk atau sistem yang lebih unggul dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

B. Model Pengembangan



Gambar 3. 1

Kerangka Berfikir

ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran. Menurut Waruwu (2024) model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Prosedur pengembangan media pembelajaran flipped book digital dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:

1. Analyze (Analisis)

Pada tahapan ini merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran Fase ini penting karena memerlukan peran aktif mendalam dari keduanya. Untuk pendukung analisis, peneliti menggunakan instrument yang dibantu dengan menggunakan Lembar Observasi, dan Angket Wawancara. Analisis dilakukan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah karena metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Selain itu, analisis juga mencakup:

- a. Kondisi siswa, seperti gaya belajar, kemampuan menggunakan perangkat digital, dan tingkat partisipasi dalam pembelajaran daring/luring.
- b. Kurikulum dan materi pelajaran, untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan relevan dan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku.
- c. Sarana dan prasarana, untuk memastikan siswa dapat mengakses media melalui perangkat yang tersedia, seperti laptop, tablet, atau ponsel pintar.

2. Design (Desain)

Tahapan ini mengacu pada proses pembuatan desain sistem secara bertahap berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap desain meliputi penyusunan materi pembelajaran, pemilihan format media (flipped book), serta rancangan tampilan visual yang menarik. Alat bantu desain seperti Canva digunakan untuk menyusun konten visual, dan materi disesuaikan dengan kompetensi dasar yang berlaku Perancangan ini mencakup:

- a. Penyusunan materi ajar, yang bersumber dari buku teks Pendidikan Agama Islam sesuai kurikulum.
- b. Pembuatan storyboard atau kerangka isi dari flipped book, termasuk urutan tampilan halaman, teks, gambar, dan elemen interaktif.

- c. Desain visual menggunakan aplikasi Canva agar tampilan lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP.
- d. Perencanaan navigasi, seperti tombol “*next*”, “*previous*”, serta link tambahan untuk memperkaya konten.

Selain itu pada tahap ini peneliti juga mulai mengembangkan bentuk media awal yang bersifat sementara, media dibuat lengkap dan sebaik mungkin, sesuai dengan perencanaan. Media dikembangkan dengan mengonversi desain dari Canva ke dalam bentuk flipped book interaktif menggunakan website Heyzine. Tahapan ini juga mencakup pembuatan link akses yang memungkinkan siswa dan guru membuka materi secara online. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dibuat.

3. Development (Pengembangan)

Tahapan ini dengan merealisasikan produk yang dikembangkan karena akan dilakukan validasi oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahapan pengembangan tersebut:

- a. Validasi

Validasi untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan yaitu berupa e-modul berbasis flip pdf profesional yaitu dari segi bahasa, konten, serta tampilan dalam e-modul tersebut.

- b. Revisi

Revisi untuk memperbaiki dan mengembangkan kembali produk e modul berbasis flip pdf profesional yang dilakukan berdasarkan masukan para ahli. Revisi tersebut dilakukan agar e-modul yang dikembangkan lebih efektif, tepat dan berkualitas.

4. Implementation (Implementasi)

Media yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diuji coba dalam proses pembelajaran di kelas untuk mengetahui keterpahaman dan daya tarik media. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa merespons penggunaan media serta apakah media tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi belajar mereka. Implementasi dilakukan melalui

kegiatan pembelajaran langsung dengan bimbingan guru. Langkah-langkah implementasi meliputi:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cara mengakses flipped book digital.
- b. Melakukan sesi tanya jawab dan diskusi di kelas berdasarkan materi yang telah dibaca siswa melalui flipped book.
- c. Mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE dimana peneliti melakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari tanggapan kuesioner. Evaluasi ini dilakukan dengan melakukan pemberian angket motivasi belajar kepada siswa kemudian Hasil evaluasi digunakan agar media menjadi lebih optimal, serta menjadi dasar kesimpulan apakah media flipped book digital efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini mengacu pada keseluruhan siswa SMP IT Ash-Shadiqin yang menjadi fokus dalam suatu kerangka waktu dan ruang lingkup tertentu. Sugiyono, dalam karyanya, menggambarkan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk studi dan analisis lebih lanjut (Sugiyono, 2013). Oleh karena itu, populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMP IT Ash-Shadiqin.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang dipilih untuk dijadikan objek penelitian. Sugiono menjelaskan bahwa sampel adalah representasi dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Jika populasi sangat besar dan tidak memungkinkan untuk mempelajari seluruhnya karena kendala dana, waktu, atau tenaga, maka peneliti memilih untuk menggunakan sampel yang mencerminkan

populasi tersebut. Proses pemilihan sampel disebut sampling, yaitu seleksi individu-individu yang dianggap dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII sebanyak 17 siswa, yang dipilih dengan teknik purposive sampling berdasarkan kesesuaian jadwal dan dukungan dari pihak sekolah.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara, observasi dan angket. Adapun rincian tekniknya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi untuk mengamati proses pembelajaran dan respons siswa selama penggunaan media. observasi juga digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana media yang dikembangkan dapat diintegrasikan dengan prosedur yang sudah ada. Observasi memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya, seperti wawancara dan kuesioner. Sementara wawancara dan kuesioner melibatkan interaksi dengan individu, observasi tidak hanya terbatas pada manusia tetapi juga pada objek alam lainnya (Sugiyono, 2013). Hasil dari observasi ini menjadi dasar dalam penyempurnaan sistem agar dapat lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

b. Wawancara

Selanjutnya, metode wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan beberapa pihak yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memahami kendala selama proses pembelajaran, kemudian wawancara juga dilakukan dengan siswa untuk mengetahui bagaimana pada saat dilakukannya pembelajaran kemudian alasan kenapa siswa mudah bosan. Beberapa topik yang dibahas dalam wawancara mencakup tantangan dan kebutuhan dalam perancangan media.

c. Kuisisioner

Selain observasi dan wawancara, penelitian ini juga menggunakan metode kuisisioner untuk mengukur kepuasan dan pengalaman pengguna terhadap media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert, tujuan penggunaan teknik ini adalah untuk memahami tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran flipped book.

2. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono dalam bukunya mengemukakan bahwa terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian, yaitu, kualitas instrumen penelitian, dan kualitas pengumpulan data (Sugiyono, 2013). Instrumen penelitian ini dirancang untuk menguji kesesuaian media yang diharapkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, serta instrumen validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dan angket respon siswa dilakukan oleh siswa.

a. Lembar Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dimana peneliti dalam pengamatan ikut melakukan kegiatan yang dilakukan narasumber. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. 1 Lembar Observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Deskripsi Observasi	Kendala yang Ditemukan
1.	Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran		
2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh		

3.	Siswa mencatat materi atau informasi penting yang disampaikan guru		
4.	Siswa mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan terhadap materi		
5.	Siswa terlibat dalam diskusi atau tanya jawab secara aktif		
6.	Siswa menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan guru		
7.	Siswa tampak termotivasi untuk belajar tanpa disuruh		
8.	Siswa fokus selama pembelajaran dan tidak terdistraksi oleh hal lain		

b. Lembar Wawancara

Pertanyaan dalam wawancara ini disusun berdasarkan fokus dan rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun peneliti menggunakan Teknik wawancara untuk mendapatkan jawaban valid dari informan sehingga peneliti harus bertanya langsung dengan informan. Dalam hal ini yang menjadi responden adalah siswa. Berikut daftar pertanyaan untuk menjawab Rumusan masalah pada penelitian ini:

Tabel 3. 2 Lembar Wawancara

Identitas Responden		
Mata Pelajaran	:	
Nama Siswa	:	
Kelas	:	
Tanggal Wawancara	:	
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu saat pertama kali menggunakan media flipped book digital ini?	
2.	Apakah menurutmu media ini membuat belajar Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik? Mengapa?	
3.	Apa bagian yang paling kamu sukai dari media flipped book digital ini?	
4.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi setelah menggunakan media ini? Jelaskan alasannya.	
5.	Sebelum menggunakan media ini, apakah kamu merasa termotivasi untuk belajar mata pelajaran ini? Bagaimana setelahnya?	
6.	Apakah kamu pernah mengakses media ini di rumah secara mandiri? Jika ya, bagaimana pengalamanmu?	
7.	Menurutmu, apakah tampilannya menarik dan mudah digunakan? Jelaskan.	

8.	Apa kesulitan yang kamu alami saat menggunakan media flipped book ini, jika ada?	
9.	Apakah kamu ingin menggunakan media seperti ini lagi untuk mata pelajaran lainnya? Mengapa?	
10.	Apa saranmu agar media flipped book ini bisa lebih baik dan menyenangkan untuk dipakai belajar?	

c. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran flipped book digital dari segi tampilan, desain, dan teknis penggunaannya.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

NO	Indikator Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
1	Desain Visual	1,2,3,4,5,7
2	Navigasi dan Interaktivitas Media	8,9,10,11,12
3	Konsistensi Tampilan antar Halaman	13,14,15
4	Kesesuaian Media dengan Karakteristik Peserta Didik	16,17,18
5	Kemudahan Akses dan Penggunaan Media	19,20

Tabel 3. 4 Lembar Validasi Ahli Media

<i>1</i>	<i>Sangat Tidak Layak</i>	<i>3</i>	<i>Cukup Layak</i>	<i>5</i>	<i>Sangat Layak</i>
<i>2</i>	<i>Tidak Layak</i>	<i>4</i>	<i>Layak</i>		
No	Pertanyaan				Skor 1-5
Desain Visual					
1.	Tata letak elemen media tertata rapi dan mudah dipahami				
2.	Penggunaan warna tidak menyilaukan dan nyaman di mata				
3.	Font yang digunakan mudah dibaca oleh siswa				

4.	Desain mendukung fokus siswa terhadap isi materi	
5.	Tidak terdapat elemen visual yang mengganggu proses belajar	
6.	Komposisi antara teks, gambar, dan ruang kosong seimbang	
7.	Ilustrasi/gambar dalam media mendukung pemahaman materi	
Navigasi dan Interaktivitas Media		
8.	Navigasi antar halaman atau menu dalam media mudah dilakukan	
9.	Tombol interaktif (misal: next, back) berfungsi dengan baik	
10.	Animasi mendukung isi materi, tidak berlebihan	
11.	Tautan/link dalam media mengarah ke tujuan yang benar	
12.	Proses berpindah halaman tidak membuat pengguna bingung	
Konsistensi Tampilan antar Halaman		
13.	Desain halaman satu dengan halaman lainnya konsisten	
14.	Penempatan menu atau navigasi tidak berubah-ubah di tiap halaman	
15.	Gaya desain (warna, font, ikon) seragam di seluruh media	
Kesesuaian Media dengan Karakteristik Peserta Didik		
16.	Tampilan media sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik	
17.	Media menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	
18.	Media sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam	
Kemudahan Akses dan Penggunaan Media		
19.	Media dapat diakses dengan baik melalui HP/laptop/tablet	
20.	Link media dapat dibuka dengan mudah dan tidak mengalami error	

d. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kebenaran, kelengkapan, dan kesesuaian isi materi pembelajaran yang disajikan dalam media flipped book digital.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

NO	Indikator Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian isi materi dengan kurikulum yang berlaku	1,2,3,4
2	Kebenaran isi dan keilmuan (terutama ayat, hadits, dan penafsirannya)	5,6,7,8
3	Urutan penyajian materi (logis dan sistematis)	9,10,11,12
4	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	13,14,15,16
5	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	17,18,19,20

Tabel 3. 6 Lembar Validasi Ahli Materi

<p>1 Sangat Tidak Layak 3 Cukup Layak 5 Sangat Layak</p> <p>2 Tidak Layak 4 Layak</p>		
No	Pertanyaan	Skor 1-5
Kesesuaian isi materi dengan kurikulum yang berlaku		
21.	Materi sesuai dengan Kurikulum Pendidikan Agama Islam yang berlaku	
22.	Materi mendukung kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum	
23.	Cakupan materi sesuai dengan standar isi untuk jenjang pendidikan terkait	
24.	Materi yang disajikan tidak keluar dari ruang lingkup kurikulum PAI	
Kebenaran isi dan keilmuan (terutama ayat, hadits, dan penafsirannya)		
25.	Materi benar secara konsep keislaman dan merujuk pada sumber yang sahih (Al-Qur'an, Hadis)	

26.	Tafsir dan penjelasan ayat atau hadis tidak menimbulkan penafsiran yang menyimpang	
27.	Materi tidak mengandung unsur kontroversial yang dapat memicu kesalahpahaman	
28.	Sumber materi dari kitab-kitab rujukan yang diakui dalam studi keislaman	
Urutan penyajian materi (logis dan sistematis)		
29.	Urutan penyampaian materi mengikuti alur dari yang mudah ke kompleks	
30.	Materi disusun secara sistematis dan runtut	
31.	Transisi antar submateri jelas dan tidak membingungkan	
32.	Materi tidak melompat-lompat atau berubah topik secara tiba-tiba	
Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif siswa		
33.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan tingkat kognitif siswa	
34.	Materi disampaikan dengan pendekatan yang kontekstual dan mudah dipahami siswa	
35.	Tidak ada istilah atau konsep yang terlalu sulit tanpa penjelasan yang memadai	
36.	Materi memperhatikan perbedaan latar belakang siswa (inklusif)	
Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran		
37.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara langsung	
38.	Contoh dan ilustrasi yang digunakan relevan dengan tujuan pembelajaran	
39.	Materi mendorong siswa memahami nilai-nilai keislaman secara utuh	
40.	Materi cocok untuk disampaikan melalui media pembelajaran digital	

e. Angket Respon siswa

Angket respon siswa merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, dalam hal ini Flipped Book Digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Angket ini diberikan sebelum dan

sesudah siswa menggunakan media, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mampu motivasi dalam proses belajar.

Tabel 3. 7 Kisi kisi angket respon siswa

No	Aspek	Nomor Pernyataan
1.	Ketekunan dalam belajar	1,2,3,4
2.	Kesiapan dalam belajar	5,6,7,8
3.	Minat terhadap pelajaran	9,10,11,12
4.	Keinginan untuk berprestasi	13,14,15,16
5.	Kemandirian dalam belajar	17,18
6.	Ketahanan menghadapi tantangan belajar	19,20

Tabel 3. 8 Lembar Angket Respon Siswa

Identitas Validator		
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Agama Islam
Nama	:	
Kelas	:	
Tanggal	:	
<p>1 Sangat Tidak Layak 3 Cukup Layak 5 Sangat Layak</p> <p>2 Tidak Layak 4 Layak</p>		
No	Pertanyaan	Skor 1-5
41.	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ada tugas	
42.	Saya mengulang kembali pelajaran di rumah tanpa disuruh	
43.	Saya belajar sesuai jadwal yang saya buat sendiri	
44.	Saya membaca buku pelajaran di luar jam sekolah	
45.	Saya datang ke sekolah dengan semangat untuk belajar	
46.	Saya siap mengikuti pelajaran walaupun hari sebelumnya ada banyak kegiatan	
47.	Saya memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran	
48.	Saya antusias mengikuti semua pelajaran yang diberikan	
49.	Saya merasa senang jika guru menjelaskan materi pelajaran	
50.	Saya selalu ingin tahu lebih banyak tentang pelajaran di sekolah	

51.	Saya senang berdiskusi tentang materi pelajaran dengan teman-teman	
52.	Saya suka jika diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil belajar saya	
53.	Saya merasa bangga jika mendapatkan nilai yang bagus	
54.	Saya ingin menjadi siswa yang berprestasi di kelas	
55.	Saya merasa pelajaran di sekolah penting untuk masa depan saya	
56.	Saya merasa gembira jika berhasil menyelesaikan soal yang sulit	
57.	Saya mengerjakan tugas sekolah tepat waktu	
58.	Saya menyelesaikan PR tanpa disuruh oleh orang tua atau guru	
59.	Saya tetap semangat belajar walau pelajarannya sulit	
60.	Saya tidak mudah putus asa jika nilai saya jelek	

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam (Sugiyono, 2013). Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen yang telah disiapkan.

1. Analisis Angket Ahli Media dan Ahli Materi

Kriteria penilaian untuk instrumen ahli media dan ahli materi menggunakan skala Likert dengan memberikan lima pilihan jawaban. Ahli Media, yang memahami tingkat kelayakan media pembelajaran flipped book digital dari segi tampilan, desain, dan teknis penggunaannya dan Ahli Materi yang memahami menilai kebenaran, kelengkapan, dan kesesuaian isi materi pembelajaran yang disajikan dalam media flipped book digital kemudian dihitung persentase kelayakannya menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Skor Skala Likert

Respon	Skor Favorable	Keterangan
Sangat Setuju	5	SS
Setuju	4	S
Ragu-ragu	3	RG
Tidak Setuju	2	TS
Sangat Tidak Setuju	1	STS

Menurut Riduwan (Aziz, 2018), analisis dari hasil pengujian oleh ahli, kemudian dihitung persentase kelayakannya menggunakan rumus sebagai berikut:

Hasil jawaban dari responden, kemudian dihitung skor tertinggi atau skor maksimal yaitu:

$$\text{Jumlah Skor Maksimal} = A \times B \times 5$$

Keterangan:

- A : Jumlah Responden
- B : Jumlah Item Pertanyaan
- 5 : Jumlah nilai yang di hitung

Perolehan data dari instrumen dihitung persentase jawaban responden dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Kelayakan}(\%) = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

- A : Jumlah skor yang diperoleh
- B : Jumlah skor maksimal

Hasil yang didapatkan selanjutnya dikonversikan ke dalam sebuah pernyataan berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor seperti yang tersaji dalam tabel berikut :

Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Skor Validasi Ahli

No	Presentase	Interprestasi
1	10%-20%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Kurang Layak

3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

2. Analisis Angket Respon Siswa

Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, data skor angket dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan teknik N-Gain (Normalized Gain Score). Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran, dengan memperhitungkan skor awal mereka. Langkah-langkah analisisnya adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung total skor pre-test dan post-test untuk setiap siswa.
- b. Menghitung skor N-Gain untuk setiap siswa menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{(Skor Posttest - Skor Pretest)}{(Skor Ideal Maksimal - Skor Pretest)}$$

- c. Menghitung rata-rata skor N-Gain dari seluruh siswa.
- d. Hasil rata-rata N-Gain tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat efektivitas, seperti yang disajikan pada tabel berikut:

No	Presentase	Interprestasi
1	$N-Gain > 0.70$	Tinggi
2	$0.30 \leq N-Gain \leq 0.70$	Sedang
3	$N-Gain < 0.30$	Rendah

Hasil interpretasi ini yang akan menjadi dasar untuk menyimpulkan apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media yang dirancang diutamakan mempunyai tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Namun, sebelum di uji cobakan peneliti melakukan uji validitas oleh para ahli. Ahli tersebut yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan yaitu menguji pengembangan dan kelayakan media yang akan di uji cobakan kepada peserta didik.

1. Analyze (Analisis)

Tahap analisis merupakan fondasi dari penelitian pengembangan ini, di mana peneliti melakukan identifikasi masalah dan kebutuhan secara mendalam di lingkungan SMP IT Ash Shiddiqin. Melalui metode observasi di dalam kelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, diperoleh gambaran utuh mengenai kondisi pembelajaran yang ada. Temuan utama dari proses ini adalah proses pembelajaran yang cenderung berjalan satu arah dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru aktif menjelaskan menggunakan metode ceramah sementara siswa secara umum pasif mendengarkan, dengan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar yang digunakan. Kondisi ini teridentifikasi sebagai akar penyebab dari rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran PAI.

Analisis lebih lanjut terhadap karakteristik siswa menemukan sebuah kondisi yang unik. Sebagai siswa yang belajar di lingkungan pesantren, mereka terikat pada aturan larangan membawa ponsel pintar pribadi ke sekolah. Namun, hal ini tidak berarti mereka asing dengan teknologi. Sebaliknya, ditemukan bahwa rasa ingin tahu dan ketertarikan mereka terhadap hal-hal yang berkaitan dengan media digital sangat tinggi. Keterbatasan akses ini justru menjadi sebuah potensi besar, di mana pengenalan media pembelajaran berbasis teknologi akan menjadi sebuah pengalaman baru yang berkesan dan mampu menarik perhatian mereka secara signifikan.

Pada saat yang sama, analisis terhadap sarana dan prasarana sekolah mengidentifikasi tantangan utama yang harus diatasi. Ditemukan bahwa jangkauan koneksi internet (Wi-Fi) di area sekolah masih sangat terbatas dan belum dapat diandalkan untuk pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa. Gabungan antara dua fakta ini larangan membawa gawai pribadi dan keterbatasan jaringan internet sekolah membuat penerapan media digital dengan skenario konvensional (misalnya setiap siswa mengakses dari perangkat masing-masing) menjadi tidak memungkinkan.

Temuan-temuan krusial tersebut mengarahkan pada satu kesimpulan strategis yakni solusi yang dibutuhkan bukan hanya sekadar produk media digital, tetapi sebuah paket metode implementasi yang dirancang khusus untuk kondisi unik di SMP IT Ash Shiddiqin. Untuk mengatasi hambatan perangkat dan koneksi, implementasi harus melibatkan peneliti secara aktif dalam menyediakan fasilitas. Selain itu, untuk memaksimalkan interaksi dengan jumlah perangkat yang terbatas, model pembelajaran harus berpusat pada kerja sama kelompok.

Sehingga, tahap analisis ini tidak hanya mengonfirmasi kebutuhan akan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi, tetapi juga mendefinisikan secara spesifik skenario implementasi yang paling logis dan efektif: yaitu sebuah pembelajaran kooperatif model STAD, di mana setiap kelompok siswa akan menggunakan satu unit ponsel pintar yang difasilitasi secara penuh oleh peneliti, baik dari segi perangkat maupun koneksi internetnya.

2. Design (Desain)

Berdasarkan temuan pada tahap analisis, tahap perancangan difokuskan pada penerjemahan kebutuhan menjadi sebuah produk media pembelajaran yang terstruktur dan menarik secara visual. Tahap ini diwujudkan langsung dalam bentuk perancangan antarmuka (*user interface*) media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Proses ini menggabungkan antara penyusunan struktur konten dengan perancangan estetika visual secara simultan, di mana materi ajar yang bersumber dari

buku teks Pendidikan Agama Islam kelas VII dituangkan ke dalam desain halaman yang interaktif.

Hasil utama dari tahap perancangan ini adalah serangkaian desain visual (*mockup*) untuk setiap halaman kunci dalam *flipped book*. Pemilihan desain difokuskan pada tema yang ceria dan modern agar sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Palet warna yang dipilih adalah hitam untuk teks dan warna hijau untuk latar belakang disertai dengan elemen orang dari berbagai warna kebersamaan untuk memberikan kesan yang segar dan tidak monoton, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Desain halaman sampul dari media ini dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Desain Halaman Sampul Media

Jenis huruf (*font*) yang digunakan adalah Dynapuff yang memiliki keterbacaan tinggi untuk memastikan kenyamanan membaca. Seluruh aset visual, seperti ikon dan ilustrasi, dirancang agar memiliki gaya yang konsisten. Selain itu, skema elemen dalam media sangat diperhatikan. Dimana kesesuaian materi dan media harus sesuai, disini peneliti menggunakan elemen tokoh agama dari berbagai latar belakang untuk memberikan dalam media yang di pakai.



Gambar 4. 2 Desain Halaman Materi

Secara keseluruhan, tahap perancangan ini menghasilkan sebuah konsep produk dalam bentuk *mockup* visual yang matang. Desain ini sengaja dibuat di platform Canva untuk memaksimalkan fitur integrasinya yang memungkinkan konversi langsung menjadi media *flipped book* interaktif melalui platform Heyzine, yang mana proses realisasinya akan dibahas pada tahap pengembangan selanjutnya.

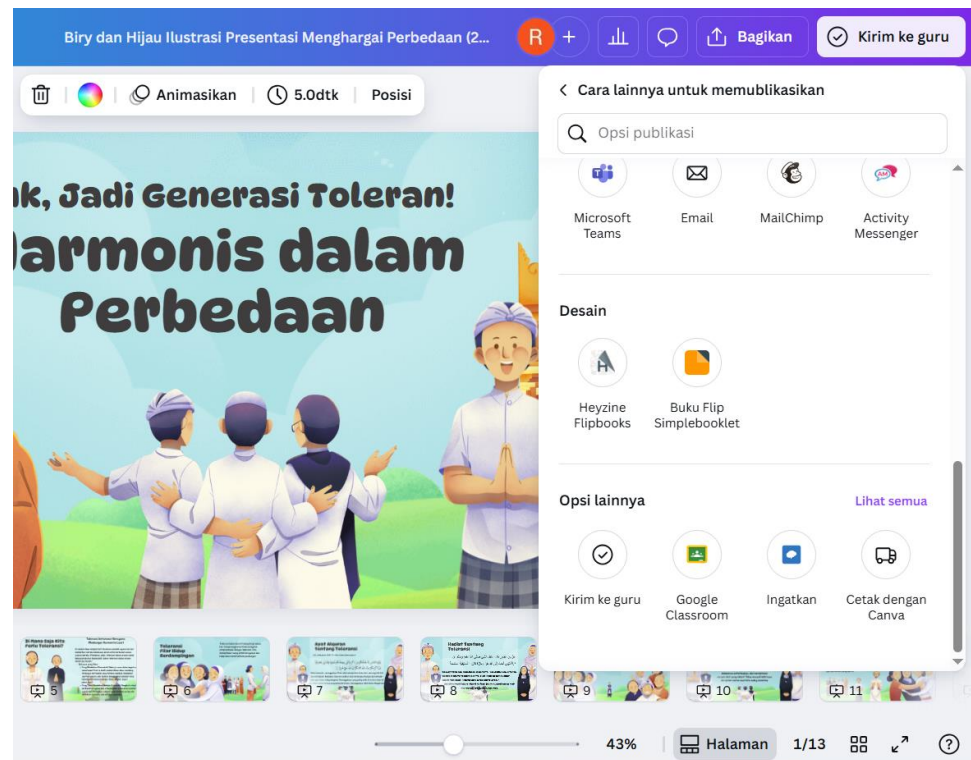
3. Development

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi atau produksi dari semua kerangka dan konsep yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap inilah produk media pembelajaran *flipped book* digital diwujudkan menjadi bentuk final yang siap untuk diuji coba. Proses pengembangan mencakup realisasi produk dan uji validasi oleh para ahli.

a. Realisasi Produk Media

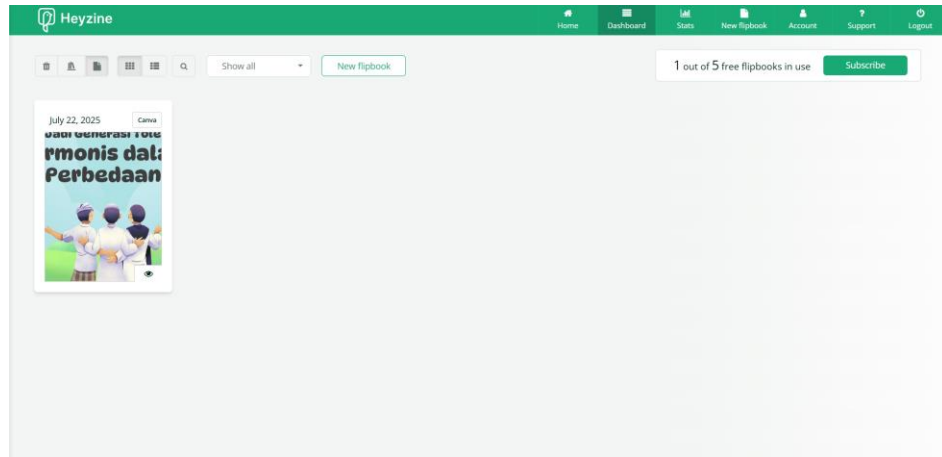
Proses realisasi produk dilakukan dengan memanfaatkan integrasi antara platform desain Canva dan platform *flipped book* Heyzine. Langkah pertama adalah menyelesaikan seluruh halaman desain media di Canva sesuai dengan *mockup* yang telah dirancang. Setelah semua halaman final, desain tersebut kemudian dikonversi menjadi media *flipped book* interaktif. Proses ini dilakukan dengan memanfaatkan fitur "Share" pada Canva yang terhubung langsung dengan aplikasi Heyzine, yang secara otomatis mengubah desain statis

menjadi format buku digital dengan efek membalik halaman (*page-flipping effect*). Pada platform Heyzine, dilakukan penyesuaian akhir seperti pengaturan tautan dan memastikan semua elemen interaktif berfungsi dengan baik. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk media pembelajaran digital yang fungsional dan dapat diakses secara daring melalui sebuah tautan (link) unik. Tampilan antarmuka dari produk final media pembelajaran pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 mengintegrasikan media yang di desain ke website
heyzine flipbooks

Kemudian setelah media yang telah diintegrasikan heyzine flipbooks kita akan langsung diarahkan ke halaman dashboard admin yang berisi media yang telah kita buat seperti gambar 4.4



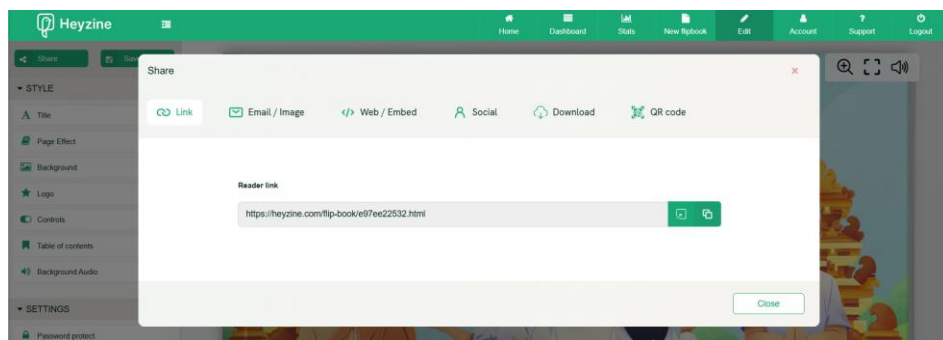
Gambar 4. 4 Dashboard Admin di Halaman Heyzine Flipbooks

Kemudian dalam halaman dashboard admin ini kita bisa langsung mengedit di halaman heyzine untuk menyesuaikan kebutuhan media yang nanti akan di tampilkan dengan mengklik media yang di pakai kemudian klik editor, maka kita akan diarahkan langsung ke halaman editor seperti di gambar 4.5



Gambar 4. 5 Halaman Edit untuk menyesuaikan kebutuhan media yang akan di tampilkan

Setelah peneliti menyesuaikan dengan segala kebutuhan media dalam halaman editor heyzine peneliti bisa membagikan media yang telah dirancang kepada siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran, cara membagikannya sangat mudah, cukup kita *save* media yang telah kita sesuaikan kemudian klik *share* dan akan menampilkan halaman modal *share* seperti di gambar 4.6 dalam modal *share* ini kita bisa memilih melalui apa kita share media ini, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua metode share, metode share melalui link dan share melalui qr code untuk siswa.



Gambar 4. 6 Modal Share link media yang telah di desain

Setelah selesai dari pembuatan media, selanjutnya dilaksanakan pengujian media kepada ahli, dalam pengujian ini media akan ujikan kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media untuk mengukur layak atau tidaknya media tersebut untuk digunakan pada pembelajaran khususnya pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Ahli materi untuk mengetahui kesesuaian media dan materi dan untuk mengetahui juga layak atau tidaknya media tersebut untuk digunakan pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

b. Hasil Uji Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian dengan kurikulum, dan kebenaran konsep materi Pendidikan Agama Islam yang disajikan. Validasi dilakukan oleh Mata Pelajaran PAI. Hasil rekapitulasi data dari validasi ahli materi disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

	<i>1</i>	<i>Sangat Tidak Layak</i>	<i>3</i>	<i>Cukup Layak</i>	<i>5</i>	<i>Sangat Layak</i>
	<i>2</i>	<i>Tidak Layak</i>	<i>4</i>	<i>Layak</i>		
No	Pertanyaan					Skor 1-5
Kesesuaian isi materi dengan kurikulum yang berlaku						
1.	Materi sesuai dengan Kurikulum Pendidikan Agama Islam yang berlaku					5
2.	Materi mendukung kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum					5
3.	Cakupan materi sesuai dengan standar isi untuk jenjang pendidikan terkait					5
4.	Materi yang disajikan tidak keluar dari ruang lingkup kurikulum PAI					4
Kebenaran isi dan keilmuan (terutama ayat, hadits, dan penafsirannya)						
5.	Materi benar secara konsep keislaman dan merujuk pada sumber yang sahih (Al-Qur'an, Hadis)					5
6.	Tafsir dan penjelasan ayat atau hadits tidak menimbulkan penafsiran yang menyimpang					5
7.	Materi tidak mengandung unsur kontroversial yang dapat memicu kesalahpahaman					4
8.	Sumber materi dari kitab-kitab rujukan yang diakui dalam studi keislaman					5
Urutan penyajian materi (logis dan sistematis)						
9.	Urutan penyampaian materi mengikuti alur dari yang mudah ke kompleks					5
10.	Materi disusun secara sistematis dan runtut					5
11.	Transisi antar submateri jelas dan tidak membingungkan					4
12.	Materi tidak melompat-lompat atau berubah topik secara tiba-tiba					5
Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif siswa						

13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan tingkat kognitif siswa	5
14.	Materi disampaikan dengan pendekatan yang kontekstual dan mudah dipahami siswa	5
15.	Tidak ada istilah atau konsep yang terlalu sulit tanpa penjelasan yang memadai	4
16.	Materi memperhatikan perbedaan latar belakang siswa (inklusif)	5
Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran		
17.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara langsung	5
18.	Contoh dan ilustrasi yang digunakan relevan dengan tujuan pembelajaran	5
19.	Materi mendorong siswa memahami nilai-nilai keislaman secara utuh	4
20.	Materi cocok untuk disampaikan melalui media pembelajaran digital	5
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH		95

Berikut ini penyelesaian akhir untuk Uji Validasi Ahli Media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Jumlah Skor Maksimal} = A \times B \times 5$$

Keterangan:

A : Jumlah Responden

B : Jumlah Item Pertanyaan

5 : Jumlah nilai yang di hitung

Perolehan data dari instrumen dihitung persentase jawaban responden dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Kelayakan}(\%) = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A : Jumlah skor yang diperoleh

B : Jumlah skor maksimal

Hasil yang didapatkan selanjutnya dikonversikan ke dalam sebuah pernyataan berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor seperti yang tersaji dalam tabel berikut :

Tabel 4. 2 Interpretasi Hasil Uji Ahli Materi

No	Presentase	Interprestasi
1	10%-20%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Kurang Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Hasil dari uji validasi ahli media didapatkan skor yaitu 85 dari 20 nomor yang tersedia, kemudian hasil dari uji ini jika dihitung yaitu:

$$\text{Jumlah Skor Maksimal} : 1 \times 20 \times 5 = 100$$

$$\text{Jumlah skor yang didapatkan} : 95 \text{ poin}$$

$$\text{Jumlah Skor Total} : \frac{100 \text{ poin}}{\div}$$

$$\text{Jumlah Total} : 0,95 \times 100\%$$

$$\text{Jumlah Total} : 95\%$$

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase Ahli Media dengan nilai 85% masuk dalam kategori “Sangat Layak”

c. Hasil Uji Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan produk dari aspek tampilan visual, kemudahan penggunaan, kualitas desain, dan fungsionalitas tombol navigasi. Validasi ini dilakukan oleh orang ahli media. Hasil rekapitulasi data dari validasi ahli media disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media

<i>1 Sangat Tidak Layak 3 Cukup Layak 5 Sangat Layak</i> <i>2 Tidak Layak 4 Layak</i>		
No	Pertanyaan	Skor 1-5
Desain Visual		
1.	Tata letak elemen media tertata rapi dan mudah dipahami	5
2.	Penggunaan warna tidak menyilaukan dan nyaman di mata	4
3.	Font yang digunakan mudah dibaca oleh siswa	5
4.	Desain mendukung fokus siswa terhadap isi materi	4
5.	Tidak terdapat elemen visual yang mengganggu proses belajar	4
6.	Komposisi antara teks, gambar, dan ruang kosong seimbang	4
7.	Ilustrasi/gambar dalam media mendukung pemahaman materi	5
Navigasi dan Interaktivitas Media		
8.	Navigasi antar halaman atau menu dalam media mudah dilakukan	5
9.	Tombol interaktif (misal: next, back) berfungsi dengan baik	4
10.	Animasi mendukung isi materi, tidak berlebihan	4
11.	Tautan/link dalam media mengarah ke tujuan yang benar	4
12.	Proses berpindah halaman tidak membuat pengguna bingung	5
Konsistensi Tampilan antar Halaman		
13.	Desain halaman satu dengan halaman lainnya konsisten	4
14.	Penempatan menu atau navigasi tidak berubah-ubah di tiap halaman	5
15.	Gaya desain (warna, font, ikon) seragam di seluruh media	4

Kesesuaian Media dengan Karakteristik Peserta Didik		
16.	Tampilan media sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik	4
17.	Media menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
18.	Media sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam	5
Kemudahan Akses dan Penggunaan Media		
19.	Media dapat diakses dengan baik melalui HP/laptop/tablet	3
20.	Link media dapat dibuka dengan mudah dan tidak mengalami error	3
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH		85

Berikut ini penyelesaian akhir untuk Uji Validasi Ahli Media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Jumlah Skor Maksimal} = A \times B \times 5$$

Keterangan:

- A : Jumlah Responden
 B : Jumlah Item Pertanyaan
 5 : Jumlah nilai yang di hitung

Perolehan data dari instrumen dihitung persentase jawaban responden dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Kelayakan}(\%) = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

- A : Jumlah skor yang diperoleh
 B : Jumlah skor maksimal

Hasil yang didapatkan selanjutnya dikonversikan ke dalam sebuah pernyataan berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor seperti yang tersaji dalam tabel berikut :

Tabel 4. 4 Interpretasi Hasil Uji Ahli Media

No	Presentase	Interprestasi
1	10%-20%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Kurang Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Hasil dari uji validasi ahli media didapatkan skor yaitu 85 dari 20 nomor yang tersedia, kemudian hasil dari uji ini jika dihitung yaitu:

$$\text{Jumlah Skor Maksimal} : 1 \times 20 \times 5 = 100$$

$$\text{Jumlah skor yang didapatkan} : 85 \text{ poin}$$

$$\text{Jumlah Skor Total} : \frac{100 \text{ poin}}{\div}$$

$$\text{Jumlah Total} : 0,85 \times 100\%$$

$$\text{Jumlah Total} : 85\%$$

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase Ahli Media dengan nilai 85% masuk dalam kategori “Sangat Layak”

4. Implementasi

Implementasi produk atau uji coba lapangan dilakukan pada 16 orang siswa kelas VII SMP IT Ash Shiddiqin. Proses pembelajaran dirancang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*) sesuai dengan skenario yang telah dirumuskan pada tahap analisis.

Alur kegiatan implementasi adalah sebagai berikut:

1. Pre-test: Sebelum pembelajaran dengan media dimulai, seluruh siswa diminta untuk mengisi angket motivasi belajar untuk mengukur tingkat motivasi awal mereka.
2. Kerja Kelompok: Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Peneliti kemudian memfasilitasi setiap kelompok dengan satu unit ponsel pintar yang telah terhubung ke internet untuk mengakses media pembelajaran *flipped book*.

3. Proses Pembelajaran: Siswa belajar secara berkelompok, berdiskusi, dan mengeksplorasi seluruh materi yang ada di dalam media *flipped book* di bawah bimbingan guru.
4. Post-test: Setelah sesi pembelajaran selesai, setiap siswa diminta untuk mengisi kembali angket motivasi belajar yang sama secara individu untuk mengukur tingkat motivasi akhir mereka.

5. Hasil Uji Efektivitas Media (Tahap Evaluasi)

Efektivitas media diukur dengan membandingkan hasil skor angket motivasi belajar antara pre-test dan post-test. Untuk melihat seberapa besar peningkatan yang terjadi, data dianalisis menggunakan teknik N-Gain (Normalized Gain Score). Analisis ini mengukur peningkatan skor siswa dengan memperhitungkan skor maksimal ideal yang bisa mereka capai.

Langkah pertama adalah menghitung skor N-Gain untuk setiap siswa dengan menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{(Skor\ Posttest - Skor\ Pretest)}{(Skor\ Ideal\ Maksimal - Skor\ Pretest)}$$

Keterangan:

- A : Jumlah skor yang diperoleh
 B : Jumlah skor jika seluruh jawaban sukses

Data mentah skor angket *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari 16 siswa disajikan secara rinci pada Tabel 4.5 dan table 4.6

Tabel 4. 5 Tabel Hasil pre-test siswa

Nama Siswa	Butir Angket																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Yoga Yaumiddin	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	
Agista Saputra	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	
M.Azmi	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	
Alif M.N.R	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	
Arash Abiyyu Tsaqib	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Salman Parizki	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	
Rizky Nugraha	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	
Denis	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Zabiranta Al-Fahra	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	
M.Alwi Khafian Syah	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	
Isfan Rohmiatu Fauzi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Ardel Zikri	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	
Canzzas	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	
M. Ziyad Athoillah	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	
M. Faiz Maulana	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	
Irfan Amwaludin	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	

Tabel 4. 6 Tabel Hasil post-test siswa

Nama Siswa	Butir Angket																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Yoga Yaumiddin	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	2	5	5	4	5	5	5	4	5	
Agista Saputra	4	3	2	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	
M.Azmi	5	5	5	3	5	5	4	5	5	3	3	1	5	5	5	5	5	5	1	5	
Alif M.N.R	3	3	2	3	5	2	5	3	4	3	5	3	4	5	5	5	5	2	4	5	
Arash Abiyyu Tsaqib	3	2	2	3	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	
Salman Parizki	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	2	2	4	5	4	4	3	1	1	3	
Rizky Nugraha	5	5	5	3	5	5	4	5	5	1	1	1	5	5	5	5	5	5	1	5	
Denis	3	2	2	3	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	
Zabiranta Al-Fahra	3	5	4	4	5	3	5	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	
M.Alwi Khafian Syah	3	5	4	4	5	3	5	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	
Isfan Rohmiatu Fauzi	3	3	5	3	5	5	5	5	5	3	5	4	5	4	3	5	1	2	4	5	
Ardel Zikri	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	2	5	5	5	5	5	2	2	2	3	
Canzzas	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	
M. Ziyad Athoillah	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
M. Faiz Maulana	5	3	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	
Irfan Amwaludin	3	5	4	4	5	3	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	

Skor Ideal Maksimal untuk 20 butir angket adalah 100 (20 butir x 5). Hasil rekapitulasi skor dan perhitungan N-Gain untuk setiap siswa disajikan secara rinci pada Tabel 4.7

Tabel 4. 7 Skor Ideal pre-test dan post-test

No.	Nama Siswa	Skor Pre-test	Skor Post-test	N-Gain Score
1	Yoga Yaumiddin	65	83	0.51
2	Agista Saputra	70	89	0.63
3	M. Azmi	62	82	0.53
4	Alif M.N.R	55	72	0.38
5	Arash Abiyyu Tsaqib	60	78	0.45
6	Salman Parizki	50	63	0.26
7	Rizky Nugraha	61	81	0.51
8	Denis	60	78	0.45
9	Zabiranta Al-Fahra	58	72	0.33
10	M. Alwi Khafian Syah	58	72	0.33
11	Irfan Rohmiatu Fauzi	60	78	0.45
12	Ardel Zikri	51	65	0.29
13	Canzzas	75	94	0.76
14	M. Ziyad Athoillah	72	94	0.79
15	M. Faiz Maulana	70	92	0.73
16	Irfan Amwaludin	68	86	0.56
	Rata-rata	62.19	78.69	0.50

Hasil perhitungan rata-rata skor N-Gain dari seluruh siswa kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria kategori efektivitas seperti yang disajikan pada Tabel 4.8

Tabel 4. 8 Interpretasi Hasil

Skor Rata-rata N-Gain	Kategori Efektivitas
$N\text{-Gain} > 0.70$	Tinggi
$0.30 \leq N\text{-Gain} \leq 0.70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0.30$	Rendah

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0.50. Mengacu pada kriteria interpretasi pada Tabel 4.5, skor rata-rata tersebut berada pada rentang $0.30 \leq N\text{-Gain} \leq 0.70$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media pembelajaran *flipped book* digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori "Sedang".

B. Pembahasan

Pada bagian ini, akan dibahas dan diinterpretasikan secara mendalam temuan-temuan yang telah disajikan pada setiap tahapan penelitian dan pengembangan. Pembahasan difokuskan pada kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan serta efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan mengaitkannya pada landasan teori dan temuan di lapangan.

1. Kelayakan Produk

Hasil penelitian pada tahap pengembangan menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *flipped book* digital yang dikembangkan dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan, berdasarkan penilaian dari ahli materi dengan persentase kelayakan 95% dan ahli media 85%. Tingginya tingkat kelayakan ini bukan tanpa alasan, melainkan merupakan hasil dari proses perancangan

yang sistematis. Dari aspek materi, kelayakan yang sangat tinggi dapat dijelaskan karena penyajian konten sepenuhnya merujuk pada kurikulum PAI yang berlaku dan sumber buku teks yang relevan. Materi disajikan secara runtut dan logis, memastikan bahwa esensi pembelajaran tersampaikan dengan akurat. Hal ini sejalan dengan prinsip desain instruksional bahwa media pembelajaran harus memiliki validitas konten yang tinggi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dari aspek media, kelayakan yang tinggi didukung oleh beberapa faktor kunci yang ditemukan dalam produk. Pertama, desain antarmuka (*user interface*) yang bersih, modern, dan tidak terlalu padat secara visual, yang selaras dengan prinsip multimedia dari Mayer, yaitu *coherence principle*, di mana elemen-elemen yang tidak perlu dihilangkan agar tidak membebani kognitif siswa. Kedua, pemilihan palet warna pastel yang menenangkan dan tipografi yang mudah dibaca berkontribusi pada kenyamanan visual (*readability*). Ketiga, navigasi yang intuitif dengan tombol yang jelas membuat media ini sangat mudah digunakan (*user-friendly*), bahkan untuk siswa yang mungkin jarang berinteraksi dengan media sejenis. Kombinasi dari ketiga faktor inilah yang mendukung hasil validasi ahli dan menjadi dasar bahwa produk ini layak secara teknis dan estetika untuk diimplementasikan.

2. Efektivitas Produk

Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipped book* digital yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas dalam kategori "Sedang" dengan perolehan skor rata-rata N-Gain sebesar 0.50 dan pada saat diberikan angket respon mendapatkan nilai dengan skor rata-rata meningkat dari 62,19 (pre-test) menjadi 78,69 (post-test), Hasil ini secara langsung menjawab permasalahan yang diidentifikasi pada tahap analisis, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa akibat pembelajaran yang monoton. Peningkatan motivasi ini dapat dianalisis dari beberapa sudut pandang.

Faktor pertama adalah unsur kebaruan (*novelty*) dan daya tarik media. Seperti yang ditemukan pada tahap analisis, siswa di lingkungan pesantren memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi. Penggunaan media digital

yang interaktif dan visual menjadi sebuah pengalaman belajar yang baru dan menyegarkan bagi mereka. Tampilan media yang menyerupai majalah digital jauh lebih menarik dibandingkan buku teks konvensional, sehingga mampu menarik atensi atau perhatian siswa, yang merupakan elemen pertama dalam model motivasi ARCS dari Keller.

Faktor kedua, dan yang tidak kalah penting, adalah sinergi antara media dengan model pembelajaran STAD. Efektivitas media ini tidak berdiri sendiri, melainkan diperkuat oleh skenario implementasinya. Keterbatasan satu perangkat per kelompok yang dirancang peneliti justru menjadi sebuah keunggulan. Kondisi ini secara alami "memaksa" siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan saling menjelaskan isi materi kepada teman sekelompoknya. Media *flipped book* di sini berperan sebagai pusat atau objek diskusi. Interaksi sosial yang terjadi selama kerja kelompok inilah yang menjadi pendorong utama meningkatnya keterlibatan dan motivasi siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian relevan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang diintegrasikan dengan metode pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

3. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada lingkup yang terbatas, yaitu satu sekolah dengan jumlah responden yang relatif kecil (16 siswa), sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi pada populasi yang lebih luas. Kedua, produk media yang dikembangkan baru mencakup satu lingkup materi PAI. Ketiga, pengukuran efektivitas hanya berfokus pada variabel motivasi belajar dan belum mengukur dampaknya terhadap hasil belajar kognitif siswa secara mendalam. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi saran dan peluang untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yang menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipped book* digital pada mata pelajaran PAI di SMP IT Ash Shiddiqin dilakukan melalui tahapan model ADDIE. Proses ini diawali dengan tahap analisis kebutuhan yang menemukan masalah rendahnya motivasi belajar dan keterbatasan teknologi. Kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan antarmuka visual dan struktur konten menggunakan aplikasi Canva. Produk final direalisasikan pada tahap pengembangan dengan mengonversi desain dari Canva ke platform Heyzine.
2. Hasil kelayakan penggunaan media pembelajaran *flipped book* digital menunjukkan kategori "Sangat Layak". Kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi oleh para ahli. Validasi oleh ahli materi mencapai persentase kelayakan sebesar 95%, sementara validasi oleh ahli media mencapai persentase kelayakan sebesar 85%.
3. terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah menggunakan media pembelajaran *flipped book* digital. Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* mendapatkan nilai dengan skor rata-rata meningkat dari 62,19 (*pre-test*) menjadi 78,69 (*post-test*), kemudian dihitung menggunakan uji N-Gain, diperoleh skor rata-rata sebesar 0.50. Hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori "Sedang".

B. Implikasi Penelitian

Temuan dari penelitian pengembangan ini memiliki beberapa implikasi penting, baik secara teoretis maupun praktis, dalam bidang teknologi pendidikan.

1. Implikasi Teoretis Secara teoretis, penelitian ini memperkuat gagasan bahwa efektivitas sebuah media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh fitur

teknologinya semata, tetapi juga oleh sinergi antara media tersebut dengan strategi pedagogis yang diterapkan. Temuan bahwa media *flipped book* menjadi efektif ketika diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif STAD mendukung teori-teori belajar konstruktivis, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam membangun pemahaman.

2. Implikasi Praktis Secara praktis, penelitian ini menghasilkan sebuah model implementasi teknologi pendidikan yang solutif dan dapat direplikasi, khususnya untuk lembaga pendidikan dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Model pembelajaran dengan satu perangkat per kelompok ini menunjukkan bahwa inovasi digital tetap dapat diupayakan tanpa harus menunggu ketersediaan perangkat 1:1 untuk setiap siswa. Ini memberikan cetak biru praktis bagi para guru untuk mulai mengintegrasikan teknologi secara kreatif dan terjangkau.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah dan Guru:
 - a. Melihat hasil efektivitas media dalam kategori "Sedang", guru PAI di SMP IT Ash Shiddiqin disarankan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran *flipped book* digital ini sebagai salah satu alternatif media untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan menarik, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi.
 - b. Skenario pembelajaran kooperatif STAD yang dikombinasikan dengan penggunaan media terbukti dapat meningkatkan motivasi. Guru dapat mengadopsi model pembelajaran serupa untuk mengatasi keterbatasan perangkat di sekolah.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya:
 - a. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada skala yang

lebih luas dengan jumlah siswa yang lebih banyak untuk mendapatkan hasil yang lebih dapat digeneralisasi.

- b. Produk media yang dikembangkan baru mencakup satu topik materi. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa untuk topik-topik materi PAI lainnya agar dapat menjadi satu set media pembelajaran yang lebih komprehensif.
- c. Penelitian ini hanya mengukur efektivitas media terhadap motivasi belajar. Peneliti selanjutnya dapat meneliti dampak penggunaan media ini terhadap variabel lain, seperti hasil belajar kognitif atau keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Wijoyo. (2018). PENGARUH HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MULTI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DAN. *UNIVERSITAS PAMULANG*, 46(1).
- Amalia, S. N., & Fathurrahman, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PELAJARAN IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 2023. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Amatullah, D. C., Sutrisno, J., Pgri, S., & Lampung, B. (2022). Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1).
- Antara, I. D. G. J., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Tinjauan Pustaka Sistematis: Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 198–204. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.801>
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Awwaliyah, H. S., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP tema cahaya. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 4(2), 516–523.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). PIMIKIRAN ABRAHAM MASLOW TENTANG MOTIVASI DALAM BELAJAR. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v6i1.767>
- Elvira, N. Z., & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 edisi ke-9*.
http://slims.umn.ac.id/index.php?p=show_detail&id=19545
- Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadiprana+, A. (2021). Indonesian Journal of Primary Education Digital Flipbook-Based Teaching Material for Writing Poetry in Elementary School. © 2021-*Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 70–81.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/>
- Hasanah, U., & Sukri, M. (2023). Implementasi Literasi Digital Dalam Pendidikan Islam : Tantangan dan Solusi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, XI(2).
<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Hidayatullah, M. S. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIP BOOK MAKER PADA. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*.
- Ilham Setiadi, M., Muksar, M., Suprianti, D., Malang, N., Bandungrejosari, S., & Aktivitas Hasil Belajar, F. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 5(4). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2542/http>
- Jumrah, J., Nadi, H., & Rahmatiah, R. T. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 100–107. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3223>
- Jurusan, S., Sosiologi, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR*. 2(1), 470–477.
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Bintang Sutabaya Anggota IKAPI. https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf
- Makhmuri, M., & Andini, N. A. (2020). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Panca Tunggal Tahun Ajaran 2019/2020.

- JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 21–29.
<https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.541>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Monalisa, I., Suntari, Y., & Engga, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953–1963. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602>
- Nurfa, N., Karsadi, K., & Reni, W. O. (2020). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR PPKn KELAS VIII (Studi di SMPN 2 Sampolawa Kecamatan Sampolawa Kabupaten Buton Selatan). *SELAMI IPS*, 12(1), 88. <https://doi.org/10.36709/selami.v12i1.10841>
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1). <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Salsabila, U. H., Lutfi, M., Hanifan, N., Mahmuda, M. I., Afif, M., Tajuddin, N., Pratiwi, A., Dahlan, U. A., & Kapas, J. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Pendidikan Islam. *Journal on Education*, 05(02), 3268–3275.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sidik, Z., & Sobandi, A. (2018). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU.

- Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 50.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIFDAN R&D*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yulianti, M., Retno, R. S., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pandean. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1432.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>
- Yuwono, D. T., Juhairiah, S., & Verawati, V. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN E-MODUL DENGAN FLIPBOOK BAGI GURU-GURU DI SLBN-2 PALANGKA RAYA. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash*, 8(2).
<https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i2.5914>
- Shindika Sari Alfa, A., Novita, L., & Wijaya, A. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL CANVA TEMA 7 SUBTEMA 2 PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MACAM-MACAM GAYA UNTUK SISWA KELAS IV. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3797–3801. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1055>
- Siregar, T. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *Dirosat*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

LAMPIRAN



Lampiran 1 Pelaksanaan Observasi



Lampiran 2 Pelaksanaan Pembelajaran



Lampiran 3 Flipped dalam tampilan Mobile saat Pembelajaran



Lampiran 4 Pembelajaran dengan metode STAD

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian



UM kuningan
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Kampus 1 : Jl. RA. Moertastah Soepomo No. 28 B Kuningan 45511
Kampus 2 : Jl. Raya Pangeran Adipati No. D4 Cipari Cigugur Kuningan 45552
E-mail : Info@umkuningan.ac.id | Phone : 081122330393

Nomor : 0694./II.3.AU:1/F/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kuningan, 24 Syawal 1446 H
22 April 2025 M

Kepada Yth.
Kepala SMP IT Ash-Shiddiqin
di
Tempat

Assalamualaikum Wr.wb.

Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Aris Firmansyah
NIM : 211223032
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Semester : VIII (Delapan)

adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kuningan dalam rangka tugas akhir pembuatan Skripsi Program S1 yang bermaksud mengadakan penelitian pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun Judul Penelitian Mahasiswa tersebut: **"Pengembangan Media Pembelajaran Flipped Book Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Dan Hadits"**

Untuk itu kami mohon agar Bapak/Ibu, dapat membantu dalam proses pelaksanaannya mulai tanggal 28 April 2020 s/d 06 Juni 2025 (Maksimal 3 Bulan).

Demikian atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Nasrun Minallah wa-Fathun Qarib.
Wassalamualaikum Wr.Wb



Kuningan, 22 April 2025

Wakil Rektor,

Manan
Dr. Nanan Abdul Manan, M.Pd.
NIDN. 0411028203

www.umkuningan.ac.id

Lampiran 6 Uji Validasi Ahli Materi

**ANGKET UJI VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI DALAM
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPPED BOOK DALAM
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Judul peneliti : Pengembangan Media Pembelajaran Flipped Book Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Sasaran Program : SMP IT Ash Shiddiqin

Peneliti : Aris Firmansyah

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dosen Pembimbing : Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Nama Validator : Elsa Damayanti S.Pd

Intansi/Lembaga : Universitas Muhammadiyah Kuningan

Assalamualaikum. Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Flipped Book Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam media yang akan dikembangkan dan mengisi angket penilaian tersebut. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media ini, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media tersebut untuk digunakan pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penilaian, komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan materi pada media ini.

Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Elsa Damayanti S.Pd
 Tanggal :
 Link Media : <https://heyzine.com/flip-book/e97ee22532.html>
 Link Modul : https://drive.google.com/file/d/16Xe5zuv768jWS_S5uE2wiYxQt6678Q7Ml/view?usp=sharing

No	Pertanyaan	Skor 1-5
<i>1 Sangat Tidak Layak 3 Cukup Layak 5 Sangat Layak</i> <i>2 Tidak Layak 4 Layak</i>		
Kesesuaian isi materi dengan kurikulum yang berlaku		
1.	Materi sesuai dengan Kurikulum Pendidikan Agama Islam yang berlaku	5
2.	Materi mendukung kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum	5
3.	Cakupan materi sesuai dengan standar isi untuk jenjang pendidikan terkait	5
4.	Materi yang disajikan tidak keluar dari ruang lingkup kurikulum PAI	4
Kebenaran isi dan keilmuan (terutama ayat, hadits, dan penafsirannya)		
5.	Materi benar secara konsep keislaman dan merujuk pada sumber yang sahih (Al-Qur'an, Hadis)	5
6.	Tafsir dan penjelasan ayat atau hadits tidak menimbulkan penafsiran yang menyimpang	5
7.	Materi tidak mengandung unsur kontroversial yang dapat memicu kesalahpahaman	4
8.	Sumber materi dari kitab-kitab rujukan yang diakui dalam studi keislaman	5
Urutan penyajian materi (logis dan sistematis)		

9.	Urutan penyampaian materi mengikuti alur dari yang mudah ke kompleks	5
10.	Materi disusun secara sistematis dan runtut	5
11.	Transisi antar submateri jelas dan tidak membingungkan	4
12.	Materi tidak melompat-lompat atau berubah topik secara tiba-tiba	5
Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif siswa		
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan tingkat kognitif siswa	5
14.	Materi disampaikan dengan pendekatan yang kontekstual dan mudah dipahami siswa	5
15.	Tidak ada istilah atau konsep yang terlalu sulit tanpa penjelasan yang memadai	4
16.	Materi memperhatikan perbedaan latar belakang siswa (inklusif)	5
Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran		
17.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara langsung	4
18.	Contoh dan ilustrasi yang digunakan relevan dengan tujuan pembelajaran	5
19.	Materi mendorong siswa memahami nilai-nilai keislaman secara utuh	5
20.	Materi cocok untuk disampaikan melalui media pembelajaran digital	5

Kuningan, 30 Juni 2025

Validator



Elsa Damavanti S.Pd

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Elsa Damayanti S.Pd
Jabatan : Guru Mata Pelajaran PAI
Instansi/Lembaga : Universitas Muhammadiyah Kuningan

Telah menerima instrument hasil validasi angket ahli materi, dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipped Book Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” yang disusun oleh :

Nama : Aris Firmansyah
NIM : 211223032
Fakultas : Pendidikan, Sosial dan Teknologi
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan yang tertera pada instrumentnya, maka instrument penelitian tersebut dinyatakan “VALID”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kuningan, 30 Juni 2025

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.
NIK. 201109012

Validator



Elsa Damayanti S.Pd

Lampiran 7 Uji Validasi Ahli Media

**ANGKET UJI VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI DALAM
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPPED BOOK DALAM
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Judul peneliti : Pengembangan Media Pembelajaran Flipped Book Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Sasaran Program : SMP IT Ash Shiddiqin

Peneliti : Aris Firmansyah

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dosen Pembimbing : Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Nama Validator : Elsa Damayanti S.Pd

Intansi/Lembaga : Universitas Muhammadiyah Kuningan

Assalamualaikum. Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Flipped Book Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam media yang akan dikembangkan dan mengisi angket penilaian tersebut. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media ini, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media tersebut untuk digunakan pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penilaian, komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan materi pada media ini.

Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Elsa Damayanti S.Pd
 Tanggal :
 Link Media : <https://heyzine.com/flip-book/e97ee22532.html>
 Link Modul : <https://drive.google.com/file/d/16Xe5zuv768jWS55uE2wiYxQt6678Q7Ml/view?usp=sharing>

No	Pertanyaan	Skor 1-5
1 Sangat Tidak Layak 3 Cukup Layak 5 Sangat Layak 2 Tidak Layak 4 Layak		
Kesesuaian isi materi dengan kurikulum yang berlaku		
1.	Materi sesuai dengan Kurikulum Pendidikan Agama Islam yang berlaku	5
2.	Materi mendukung kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum	5
3.	Cakupan materi sesuai dengan standar isi untuk jenjang pendidikan terkait	5
4.	Materi yang disajikan tidak keluar dari ruang lingkup kurikulum PAI	4
Kebenaran isi dan keilmuan (terutama ayat, hadits, dan penafsirannya)		
5.	Materi benar secara konsep keislaman dan merujuk pada sumber yang sahih (Al-Qur'an, Hadis)	5
6.	Tafsir dan penjelasan ayat atau hadits tidak menimbulkan penafsiran yang menyimpang	5
7.	Materi tidak mengandung unsur kontroversial yang dapat memicu kesalahpahaman	4
8.	Sumber materi dari kitab-kitab rujukan yang diakui dalam studi keislaman	5
Urutan penyajian materi (logis dan sistematis)		

9.	Urutan penyampaian materi mengikuti alur dari yang mudah ke kompleks	5
10.	Materi disusun secara sistematis dan runtut	5
11.	Transisi antar submateri jelas dan tidak membingungkan	4
12.	Materi tidak melompat-lompat atau berubah topik secara tiba-tiba	5
Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif siswa		
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan tingkat kognitif siswa	5
14.	Materi disampaikan dengan pendekatan yang kontekstual dan mudah dipahami siswa	5
15.	Tidak ada istilah atau konsep yang terlalu sulit tanpa penjelasan yang memadai	4
16.	Materi memperhatikan perbedaan latar belakang siswa (inklusif)	5
Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran		
17.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara langsung	4
18.	Contoh dan ilustrasi yang digunakan relevan dengan tujuan pembelajaran	5
19.	Materi mendorong siswa memahami nilai-nilai keislaman secara utuh	5
20.	Materi cocok untuk disampaikan melalui media pembelajaran digital	5

Kuningan, 30 Juni 2025

Validator



Elsa Damavanti S.Pd

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Elsa Damayanti S.Pd
Jabatan : Guru Mata Pelajaran PAI
Instansi/Lembaga : Universitas Muhammadiyah Kuningan

Telah menerima instrument hasil validasi angket ahli materi, dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipped Book Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” yang disusun oleh :

Nama : Aris Firmansyah
NIM : 211223032
Fakultas : Pendidikan, Sosial dan Teknologi
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan yang tertera pada instrumentnya, maka instrument penelitian tersebut dinyatakan “VALID”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kuningan, 30 Juni 2025

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.
NIK. 201109012

Validator



Elsa Damayanti S.Pd

MODUL AJAR

MATA PELAJARAN: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

BAB 8: MENJADI GENERASI TOLERAN MEMBANGUN HARMONI INTERN DAN ANTAR UMAT BERAGAMA

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Aris Firmansyah
Satuan Pendidikan	: SMP IT Ash Shiddiqin
Kelas / Fase	: VIII (Delapan)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: 2x45 menit/pertemuan
Tahun Penyusunan	: 2024 / 2025

II. KOMPETENSI AWAL

Guru dapat menghubungkan materi toleransi dengan keseharian peserta didik misalnya pentingnya mengembangkan sikap toleransi. Peserta didik dapat diminta untuk menceritakan peristiwa yang pernah dialami terkait sikap toleransi pada orang lain baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
- Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi.
- Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan, diskusi kelompok.
- Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
- Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan topik materi.

IV. SARANA DAN PRASARANA

Sarana :	Prasarana :
▪ Media Pembelajaran Flipped Book	▪ Papan Board
▪ Media Whell Of Names	▪ Laptop
▪ Buku Ajar PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII	▪ Internet

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas VIII

VI. MODEL PEMBELAJARAN

menggunakan teknik STAD (*Student Teams Achievement Division*) sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen dan penilaian individu.

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui teknik student teams achievement division (STAD), peserta didik mampu:

- Menjelaskan teori dan praktik toleransi dalam Islam secara lisan dan tulisan
- Menghargai perbedaan sebagai bagian dari kehendak Allah (sunnatullah)
- Bekerja sama dalam tim untuk mencapai pemahaman bersama
- Menunjukkan sikap terbuka dan saling menghormati dalam diskusi

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik memahami bahwa perbedaan keyakinan, suku, dan budaya merupakan kehendak Allah SWT (sunnatullah) dan bukanlah penghalang untuk hidup berdampingan secara damai. Melalui nilai-nilai Islam yang mengajarkan toleransi, peserta didik dapat membangun sikap saling menghormati, bekerja sama, dan menciptakan harmoni dalam kehidupan bermasyarakat yang majemuk.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Mengapa manusia berbeda-beda?
- Haruskah mengembangkan sikap toleran?
- Bagaimana hargai perbedaan?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan memberikan motivasi.
- Guru memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari
- Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini, dan memberikan pertanyaan pemantik mengenai materi yang akan dipelajari.
- Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan.
- Mengkondisikan peserta didik untuk membuat kelompok dan membantu peserta didik dalam pembuatan kelompok dengan menggunakan media Whell Of Names

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Fase 1: Pemberian Materi oleh guru
 - Pengertian toleransi menurut Bahasa dan Istilah
 - Ayat dan hadist yang menjelaskan pentingnya toleransi
 - Penayangan Video tentang toleransi
- Fase 2: Pembentukan Tim
 - Siswa dibagi menjadi kelompok heterogen (4–5 orang)

- Guru membagikan Lembar Kerja STAD
- Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan dalam LKPD
- Fase 3: Presentasi Mini (Opsional)
 - Setiap kelompok dipersilakan menyampaikan hasil ringkasan diskusi
 - Kelompok yang lain mencermati apa yang dipresentasikan
- Fase 4: Kuis Individu
 - Seluruh siswa mengerjakan Kuis Individu
 - Guru memfasilitasi suasana ujian individual

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.s

V. ASESMEN

a. Tabel Penilaian Kelompok

Penilaian ini dilakukan pada saat pembelajaran dilakukan dimana siswa akan diberikan soal secara berkelompok kemudian setelah menjawab siswa akan diminta melakukan presentasi penilaian ini akan diberikan secara berkelompok berikut format penilaiannya:

Aspek Penilaian :

1. Kerja sama antar tim
2. Partisipasi aktif semua anggota
3. Pemahaman materi
4. Sikap saling menghargai

Kelompok	Nilai Aspek Penilaian				Total Nilai
	1	2	3	4	

b. Tabel Penilaian Individu (10 Soal Total 10 Poin)

Penilaian ini dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa pada topik materi yang dipelajari penilaian ini berisi soal pilihan ganda dan isian masing masing lima nomor, kemudian hasil nilai dari jawaban masing masing siswa dikumpulkan dan akan dibagi rata sesuai dengan jumlah kelompok siswa.

No	Nama Siswa	Skor PG (Max 5)	Skor Uraian (Max 5)	Total Nilai (10)	Nilai %	Catatan Guru

Nilai dari dari siswa dapat dihitung sebagai berikut: **Nilai siswa = A+B+C/Jumlah anggota kelompok**

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar selanjutnya dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi dengan membaca rubrik Selangkah Lebih Maju yang berjudul Inspirasi Q.S. al-Hujurat/49: 10 -14 tentang Persaudaraan Islam

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Langkahnya guru menjelaskan kembali materi tentang toleransi. Remedial dilaksanakan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Lembar Refleksi Guru

Aspek	Refleksi Guru
Penguasaan Materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktifitas pembelajaran ini?
Penyampaian Materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada peserta didik?
Umpan balik	Apakah 100% peserta didik telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?

Lembar Refleksi Peserta Didik

Aspek	Refleksi Peserta Didik
Perasaan dalam belajar	Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?
Makna	Saya dapat menguasai materi pelajaran pada hari ini : a. Baik b. Cukup c. kurang
Keaktifan	Apakah saya terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini? Apakah saya menyumbangkan ide dalam proses pembuatan nfografis?

Lampiran 1

LEMBAR KERJA STAD (Student Teams Achievement Division)

Pertemuan :
 Hari / Tanggal :
 Nama Kelompok :
 Anggota Kelompok :

Petunjuk!

- Baca dan pahami materi yang diberikan oleh guru atau melalui flipped book.
- Diskusikan setiap pertanyaan di bawah ini bersama anggota kelompok.
- Tuliskan hasil diskusi kalian dalam kolom jawaban yang tersedia.
- Setiap anggota harus memahami hasil diskusi, karena akan mengikuti kuis individu.

A. Pertanyaan Diskusi Kelompok

No	Pertanyaan
1	Apa pengertian toleransi menurut ajaran Islam?
2	Sebutkan ayat Al-Qur'an atau hadis yang menjelaskan pentingnya toleransi!
3	Mengapa perbedaan antar manusia disebut sebagai sunnatullah?
4	Simpulkan dari video yang tadi ditayangkan pada saat pembelajaran.
5	Sebutkan 2 contoh sikap toleransi yang bisa kamu lakukan di lingkungan sekolah!

B. Tugas Tim

Buat ringkasan singkat (3–5 paragraf) tentang pentingnya menjadi generasi yang toleran dalam kehidupan sehari-hari. Masing-masing satu orang satu paragraf

C. Refleksi Individu

Tuliskan 1 hal yang paling kamu pelajari hari ini, dan bagaimana kamu akan menerapkannya:

Lampiran 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Pertemuan :
Hari / Tanggal :
Nama :
Anggota Kelompok :
.....

Petunjuk!

- Bacalah setiap soal dengan saksama.
- Jawaban ditulis dengan singkat, jelas, dan berdasarkan pemahaman pribadi.
- Tidak diperbolehkan bekerja sama atau bertanya pada teman.

A. Soal Pilihan Ganda

1. Tujuan utama dari toleransi dalam Islam adalah...
A Membuat semua agama menjadi satu B Menghindari konflik dalam perbedaan
C Menyamakan semua keyakinan D Menyembunyikan identitas agama
2. Ayat “Untukmu agamamu, dan untukku agamaku” terdapat dalam surah...
A Al-Baqarah B Al-Kafirun
C An-Nas D Al-Fatihah
3. Rasulullah SAW menunjukkan toleransi kepada non-Muslim dalam peristiwa...
A Perang Badar B Isra Mi'raj
C Piagam Madinah D Hijrah ke Madinah
4. Contoh sikap intoleran di sekolah adalah...
A Menyapa teman saat bertemu B Menolak berteman karena berbeda agama
C Membantu teman yang sedang kesulitan D Mengikuti kegiatan kerja bakti bersama
5. Perbedaan latar belakang dan keyakinan disebut sebagai...
A Penyebab konflik B Kesalahan manusia
C Sunnatullah D Ancaman kebudayaan

B. Soal Isian Singkat

Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas!

1. Jelaskan pengertian toleransi menurut ajaran Islam!
2. Sebutkan dua ayat atau hadis yang berkaitan dengan sikap toleransi!
3. Ceritakan pengalamanmu menunjukkan toleransi di sekolah!
4. Mengapa perbedaan suku, agama, dan budaya harus disikapi dengan toleransi?
5. Apa dampaknya jika masyarakat tidak memiliki sikap toleransi?

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Toleransi merupakan sikap menghormati orang lain atas pelaksanaan hak-haknya. Toleransi mengarahkan kepada sikap terbuka dan mengakui adanya perbedaan, baik suku, agama, ras, maupun antar golongan (SARA). Toleransi mengajarkan bahwa setiap orang, dalam berbagai perbedaan itu, memiliki hak yang harus dihormati. Selain hak untuk dihormati, setiap orang juga memiliki hak untuk menjalankan keyakinannya dalam perbedaan masing-masing.
2. Sikap toleran dalam kehidupan beragama akan dapat terwujud apabila ada kebebasan dalam masyarakat untuk memeluk agama sesuai dengan keyakinannya. Prinsip kebebasan beragama sangat dianjurkan dalam ajaran agama Islam. Islam melarang secara tegas untuk melakukan pemaksaan agama terhadap orang lain.
3. Bangsa Indonesia adalah bangsa dengan jumlah pemeluk Islam yang terbesar di dunia. Ada keragaman di tengah jumlah pemeluk Islam yang sangat besar itu. Umat Islam Indonesia mengekspresikan keislamannya dengan cara yang berbeda-beda. Ada kemajemukan yang sangat kompleks, mulai dari cara beragama, budaya, organisasi, sosial, sampai keragaman politik. Di tengah keragaman yang sangat kompleks ini, perlu dikembangkan sikap toleran intern umat Islam.
4. Toleransi merupakan ajaran yang sangat mendasar dalam Islam. Toleransi dipraktikkan oleh Nabi Muhammad Saw dan para sahabat semenjak awal. Banyak praktik toleransi yang bisa kalian pelajari pada masa itu. Toleransi juga dipraktikkan pada masa-masa setelah Rasulullah Saw, yaitu pada saat Islam berkembang ke berbagai penjuru dunia melalui para penguasa Islam di setiap zamannya.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Generasi toleran	: konsep modern untuk menggambarkan sikap saling menghargai dan kerja sama antara kelompok masyarakat dengan beragam perbedaan.
Toleransi	: sikap menghormati orang lain atas pelaksanaan hak-haknya.
Harmoni antar dan intern umat beragama	: kerukunan yang terjalin antara sesama pemeluk agama di dalam lingkungannya, islam dengan sesama islam, kristen dengan sesama kristen dsb dimana yang dijadikan pedoman dasar untuk melakukannya adalah ajaran agama masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Arjanggal dan Suprihatin. Metode Pembelajaran Tutor Teman Sebaya Meningkatkan Hasil Belajar Berdasarkan Regulasi Diri. *Makara-Sosial Humaniora*, Vol.14, No,2, Desember 2010
- Benson Bobrick, 2012. *The Chalip's Splendor: Islam and The West in The Golden Age of Baghdad*, New York: Simon dan Schuster
- Dar al-'Ilm, 2011. *Atlas Sejarah Islam*, Jakarta: Karya Media
- Daryanto, 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Erwandi Tarmizi, 2005. *Rukun Iman*, Rabwah: Bagian Terjemah Bidang Riset dan Kajian Ilmiah Universitas Islam Madinah
- Hamzah B. Uno, 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iif Khoiri Ahmadi Sofan Amri, 2010. *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Putakarya
- Istarani, 58 Model Pembelajaran Inovatif, Medan; Media Persada 2014 Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2013
- Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an, 2014. *Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 1*, Jakarta: Pustaka Kamil
- Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, 2014. *Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 2*, Jakarta: Pustaka Kamil
- Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an, 2014. *Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 4*, Jakarta : Pustaka Kamil
- M. Abdul Wahab, 2018. *Berilmu Sebelum Berhutang*, Jakarta: Rumah Fikih Publishing
- Masdar Farid Mas'udi, 2013. *Syarah UUD 1945 Perspektif Islam*, Jakarta: PT Pustaka Alvabet.
- Melvin L. Siberman. 2014. *Active Learning; 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Moh Quraish Shihab, 2000. *Tafsir Al Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al- Qur'an*. Jakarta: Lentera hati.
- Mu'ammal Hamidy, 2011. *Islam dalam Kehidupan Keseharian*, Surabaya: Hikmah Press
- Muhammad ibn Şaliḥ al-Uşaimin, 2004. *Syarḥ al-arbaiṅ al-nawawiyah*, Dar al-surayya
- Muhammad Muslih, 2019. *Jalan Menuju Kemerdekaan: Sejarah Pancasila*, Klaten: Cempaka Putih,
- Mukhlis M. Hanafi (ed.) 2014. *Asbābun-Nuzūl*, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Usia Anak-Anak, Remaja Dan Dewasa*. Yogyakarta: UNY
- Nurcholis Madjid, 2008. *Islam Doktrin dan Peradaban*, Dian Rakyat, Jakarta
- Nurcholish Madjid, 2008. *Pintu-Pintu Menuju Tuhan*, Jakarta: Dian Rakyat
- Philip K. Hitti, 2002. *History of The Arabs: From The Earliest Times to The Present*, revised 10th edition, New York: Palgrave Macmillan
- Pusat Data dan Analisa Tempo, Ilmu dan Terknologi, 2019. *Penjelasan Lengkap Proses Membuat Hujan Buatan, Mahal atau Murah*, Jakarta: Tempo Publishing,
- Robert E. Slavin, 2010. *Cooperatif Learning*, Bandung : Nusa Media.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta. Index.
- Saminanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Semarang*: RaSAIL Media Group
- Sofan Safari, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*
- Syaikh Muhammad Bin Shalih Al-Utsaimin, 2010. *Syarah Shahih Al-Bukhari Jilid 4*, Jakarta: Darus Sunnah

- Syaikh Salim bin Ied al-Hilali, 2005. Syarah Riyadhush Shalihin, terj. Bamualim dan Geis Abd, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i,
- Trianto, 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruksvitis, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- _____, 2011. Model Pembelajaran Terpadu Konsep,Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Jakarta : Bumi Aksara.
- Zainal Aqib, 2013. Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontektual Inovatif, Bandung; CV Rama Widya