

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.

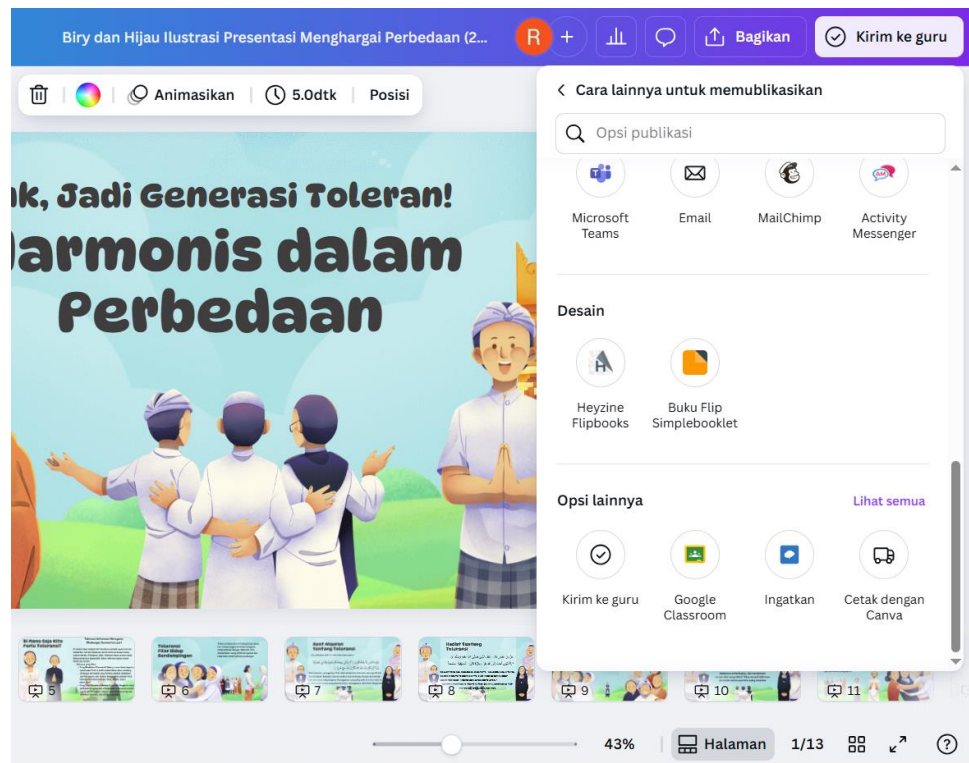
3. Development

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

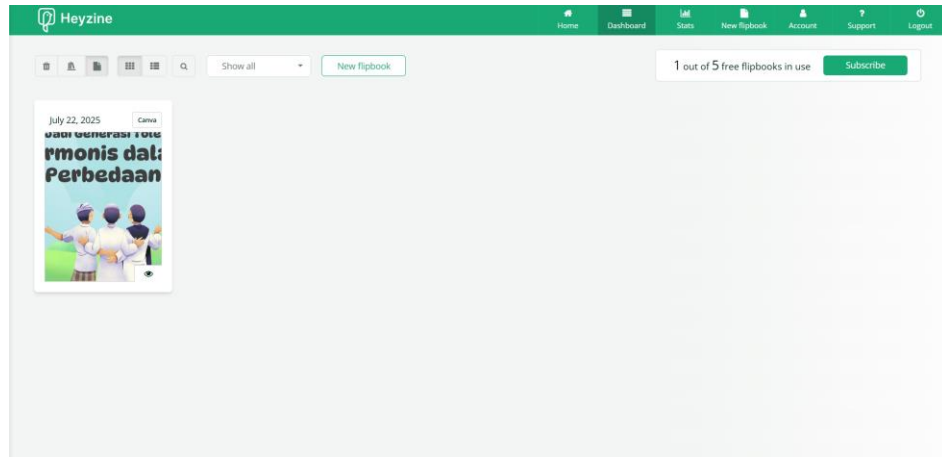
Proses realisasi produk dilakukan dengan memanfaatkan integrasi antara platform desain Canva dan platform *flipped book* Heyzine. Langkah pertama adalah menyelesaikan seluruh halaman desain media di Canva sesuai dengan *mockup* yang telah dirancang. Setelah semua halaman final, desain tersebut kemudian 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 di integrasikan heyzine flipbooks kita akan langsung diarahkan ke halaman dashboard admin yang berisi media yang telah kita buat seperti gambar 4.4



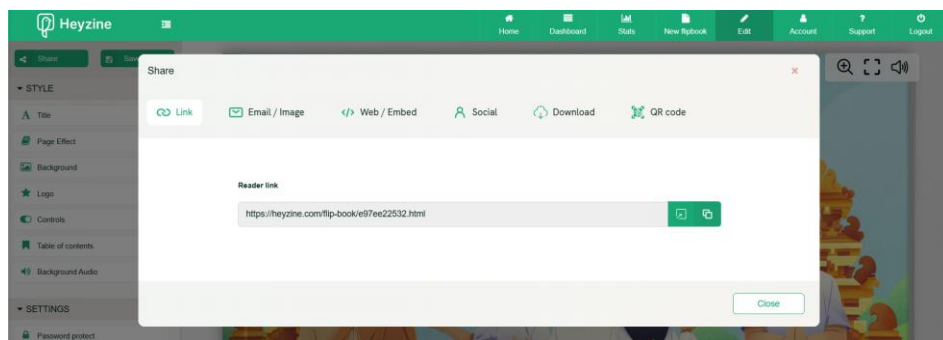
Gambar 4. 4 Dashboard Admin di Halaman Heyzine Flippbooks

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 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.