

**MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR
NEGERI 12 SANUR DENPASAR**

TESIS



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Ludfiatul Istianah
NIM: 243206030026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
NOVEMBER 2025**

**MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR
NEGERI 12 SANUR DENPASAR**

TESIS

Diajukan Kepada
Pascasarjana (S-2) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Ludfiatul Istianah
NIM: 243206030026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

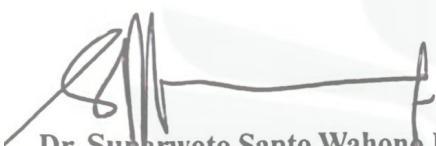
KH ACHMAD SIDDIQ
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
NOVEMBER 2025

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar” yang ditulis oleh Ludfiatul Istianah ini, telah disetujui untuk diuji dalam forum sidang tesis.

Jember, 10 November 2015

Pembimbing I



Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd.
NIP. 197406092007011020

Pembimbing II



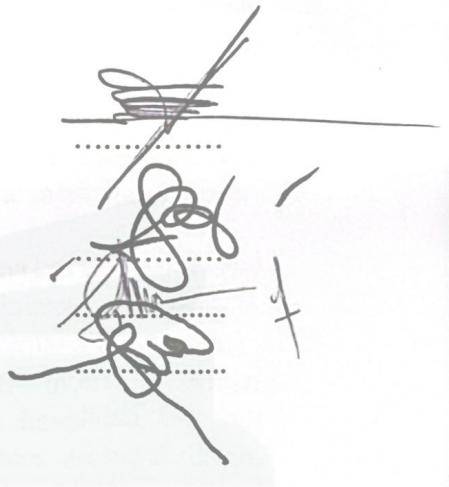
Dr. Mu'allimin, S.Ag., M.Pd. I
NIP. 197502042005011003

PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar” yang ditulis oleh Ludfiatul Istianah ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana UIN KH Achmad Siddiq Jember pada tanggal “18 November 2025” dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. H. Syamsul Anam, M.Pd
2. Anggota
 - a. Penguji Utama : Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
 - b. Penguji I : Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd
 - c. Penguji II : Dr. Mu’alimin, S.Ag., M.Pd



Jember, 18 November 2025

Mengesahkan,
Direktur Rascasarjana
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember



Prof. Dr. Mashudi, M.Pd
NIP 3197209182005011003

ABSTRAK

Istianah, Ludfiatul, 2025. Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri 12 Sanur Denpasar. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd. Pembimbing II: Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I. **Kata Kunci:** e-modul, *Flipbook Maker*, motivasi belajar, Pendidikan Agama Islam, ADDIE.

Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar cenderung rendah karena media pembelajaran yang digunakan masih monoton dan kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada keterlibatan siswa yang minim serta pemahaman materi yang tidak maksimal. Oleh sebab itu, penelitian ini mengembangkan e-modul berbasis *Flipbook Maker* yang interaktif dan visual, dilengkapi dengan teks, gambar, video pembelajaran, latihan interaktif, dan kuis evaluasi. Inovasi ini diharapkan mampu menumbuhkan motivasi, meningkatkan keterlibatan, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kevalidan e-modul berbasis *Flipbook Maker* pada pembelajaran PAI? (2) Bagaimana kepraktisan e-modul tersebut digunakan dalam kegiatan belajar? (3) Bagaimana efektivitas e-modul berbasis *Flipbook Maker* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa? Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan kevalidan e-modul berbasis *Flipbook Maker*, (2) Mendeskripsikan kepraktisan e-modul dalam mendukung pembelajaran PAI, dan (3) Mendeskripsikan keefektifan e-modul dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SD Negeri 12 Sanur Denpasar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa. Tahap desain meliputi penyusunan struktur e-modul sesuai capaian pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli desain. Tahap implementasi berupa uji coba terbatas pada siswa kelas V. Tahap evaluasi dilakukan melalui analisis validitas, praktikalitas, serta efektivitas menggunakan instrumen angket motivasi belajar, skor N-Gain, dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis *Flipbook Maker* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase penilaian ahli materi dan ahli desain di atas 85%. Aspek praktikalitas juga dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa dengan skor di atas 85%, yang berarti e-modul mudah digunakan, menarik, dan mempermudah penyampaian materi. Pada aspek efektivitas, diperoleh peningkatan signifikan motivasi belajar siswa dengan rata-rata N-Gain score berada pada kategori sedang hingga tinggi, serta hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor motivasi sebelum dan sesudah penggunaan e-modul ($p < 0,05$). Dengan demikian, e-modul berbasis *Flipbook Maker* layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi iman kepada hari akhir.

ABSTRACT

Istianah, Ludfiatul. 2025. Digital Flipbook Maker-Based Islamic Religious Education Learning Module to Enhance Students' Learning Motivation at SD Negeri 12 Sanur Denpasar. Thesis. Islamic Education Study Program, Postgraduate Program, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd. Advisor II: Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I.

Keywords: e-module, Flipbook Maker, learning motivation, Islamic Education, ADDIE.

Students' learning motivation in Islamic Education (PAI) subjects at the elementary level tends to be low due to the use of monotonous and less engaging learning media. This condition leads to minimal student engagement and suboptimal comprehension of the material. Therefore, this study developed an interactive and visually rich e-module based on Flipbook Maker, which integrates text, images, instructional videos, interactive exercises, and evaluation quizzes. This innovation aims to foster motivation, increase engagement, and help students better understand the material.

The research questions are: (1) How valid is the Flipbook Maker-based e-module in Islamic Education learning? (2) How practical is the e-module when used in classroom learning activities? (3) How effective is the Flipbook Maker-based e-module in enhancing students' learning motivation?

The objectives of this study are: (1) To describe the validity of the Flipbook Maker-based e-module, (2) To describe the practicality of the e-module in supporting Islamic Education learning, and (3) To describe the effectiveness of the e-module in improving students' learning motivation at SD Negeri 12 Sanur Denpasar.

This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The analysis stage involved identifying the needs of teachers and students. The design stage included structuring the e-module according to learning outcomes. The development stage was carried out through validation by material and design experts. The implementation stage involved limited trials with fifth-grade students. The evaluation stage consisted of analyzing validity, practicality, and effectiveness using a learning motivation questionnaire, N-Gain score, and t-test.

The research results show that the Flipbook Maker-based e-module developed in this study meets the criteria of being highly valid, with expert evaluations (material and design) scoring above 85%. The practicality aspect was also rated as highly practical by teachers and students, with scores exceeding 85%, indicating that the e-module is easy to use, engaging, and facilitates material delivery. In terms of effectiveness, there was a significant increase in students' learning motivation, with the average N-Gain score categorized as moderate to high, and the t-test results showing a significant difference between pre- and post-use motivation scores ($p < 0.05$). Thus, the Flipbook Maker-based e-module is deemed suitable for use as a learning medium in Islamic Education, particularly for enhancing students' learning motivation in the topic of faith in the Day of Judgment.

ملخص البحث

استعanaة، لطافية، 2025. وحدة التعلم الإلكترونية للتربية الإسلامية على أساس صانع الكتب المتنقلة (*Flipbook*) لتحسين دافعية تعلم الطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم 12 سانور دينباسار. رسالة الماجستير. *Maker*. بقسم التربية الإسلامية برنامج الدراسات العليا. جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت الإشراف: (1) الدكتور سوبراوتو سابتونو واهونو الماجستير. (2) الدكتور معلمين الماجستير.

الكلمات الرئيسية: وحدة تعلم إلكترونية، صانع الكتب المتنقلة، دافعية التعلم، التربية الإسلامية، إن دافعية تعلم الطلاب في مقرر التربية الإسلامية في المدارس الابتدائية تمثل إلى الانخراط بسبب وسائل التعليم المستخدمة التي لا تزال تقليدية وقليلة الجانبية. وتؤثر هذه الحالة على الحد الأدنى من مشاركة الطلاب وعدم تسم الاستيعاب الأمثل للمادة. ولذلك، طورت هذه الدراسة وحدة تعلم إلكترونية قائمة على صانع الكتب المتنقلة بالتفاعلية والجانبية البصرية، ومحفزة بالنصوص، والصور، وفيديوهات الشرح، والتدريبات التفاعلية، واختبارات التقييم. ويؤمل أن يؤدي هذا الابتكار إلى زيادة الدافعية، ورفع المشاركة، ومساعدة الطلاب على فهم المادة بشكل أفضل.

محور هذا البحث هو: (1) ما مدى صلاحية وحدة التعليم الإلكتروني على أساس صانع الكتب المتنقلة في تعليم التربية الإسلامية؟ و(2) ما مدى عملية استخدام وحدة التعليم الإلكتروني هذه في أنشطة التعلم؟ (3) ما مدى فاعالية وحدة التعليم الإلكتروني على أساس صانع الكتب المتنقلة في تحسين دافعية تعلم الطلاب؟

يهدف هذا البحث إلى: (1) وصف صلاحية وحدة التعليم الإلكتروني على أساس صانع الكتب المتنقلة، (2) وصف عملية هذه الوحدة، و (3) وصف فاعالية وحدة التعليم الإلكتروني على أساس صانع الكتب المتنقلة في تحسين دافعية تعلم الطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم 12 سانور دينباسار.

(التحليل، والتصميم، والتطوير، ADDIE) بنموذج R&D استخدمت الباحثة في هذا البحث منهج البحث والتطوير (والتنفيذ، والتقييم). وتنفيذ مرحلة التحليل بتحديد احتياجات المعلم والطالب. شملت مرحلة التصميم إعداد هيكل المحتوى الإلكتروني وفقاً لمخرجات التعلم. وتنفيذ مرحلة التطوير من خلال التحقق من الصلاحية من قبل خبيري المحتوى والتصميم. كانت مرحلة التنفيذ عبارة عن اختبار تجريبي محدود على طلاب الصف الخامس. وإجراء مرحلة التقييم (N-Gain)، بتحليل الصلاحية، والعملية، والفعالية باستخدام استبيان دافعية التعلم، ودرجات الانحدار المعياري (t-test) واختبار (t-test).

أما نتائج البحث التي حصلت عليها الباحثة فهي: إلى أن وحدة التعليم الإلكتروني على أساس صانع الكتب المتنقلة التي تم تطويرها تفي بمعايير الصلاحية العالمية جداً، حيث تجاوزت نسبة تقييم خبيري المحتوى والتصميم 85%. كما تم تقييم جانب العملية بأنه عملى جداً من قبل المعلمين والطلاب بدرجة تزيد عن 85%， مما يعني أن الوحدة سهلة الاستخدام، وجذابة، وتسهل تقديم المادة. وفي جانب الفاعالية، تم الحصول على زيادة كبيرة في دافعية تعلم (t-test) يقع في الفئة المتوسطة إلى العالية، كما أظهرت نتائج N-Gain الطلاب مع متوسط درجة الانحدار المعياري ($p < 0.05$). وعليه، (p) وجود فرق كبير بين درجات الدافعية قبل وبعد استخدام الوحدة الإلكترونية (t-test) فإن وحدة التعلم الإلكترونية القائمة على صانع الكتب المتنقلة صالحة للاستخدام كوسيلة لتعلم التربية الإسلامية في المدارس الابتدائية، خاصة لرفع دافعية تعلم الطلاب في مادة الإيمان باليوم الآخر.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur senantiasa dipanjangkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis/disertasi dengan judul “Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar” ini dapat terselesaikan. Shalawati dan salam senantiasa tercurahkah kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya menuju agama Allah sehingga terkerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring doa jazaakumullahu ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Hepni, MM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. Mashudi, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.
3. Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan penuh kesabaran dalam proses penyusunan tesis/disertasi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.
4. Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis/disertasi.
5. Dr. Mu’alimin, M.Ag., M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.

6. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
7. Ibu Kepala beserta Guru SDN 12 Sanur yang telah berkenan untuk berkerja sama dan memberikan data dan informasi penelitian dalam penyusunan Tesis/disertasi ini.
8. Kepada Ibu dan suami dan anak anak saya yang telah memberikan ijin untuk kuliah lagi dan senantiasa memberikan motivasi serta dukungan dalam penulisan tesis ini
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini

Jember2025

Ludfiatul Istianah
NIM. 243206030026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah.....	13
H. Sistematika Penulisan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	28
C. Kerangka Konseptual	50

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan	51
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	53
C. Uji Coba Produk	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	67
A. Penyajian Data Uji Coba	67
B. Analisis Data	96
C. Revisi Produk	122
BAB V KAJIAN DAN SARAN	125
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	125
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	136
DAFTAR PUSTAKA	137

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 2. 2 Perbedaan E-Modul dan Modul Cetak	36
Tabel 3. 1 Skala Likert	59
Tabel 3. 2 Instrumen Ahli Desain	60
Tabel 3. 3 Instrumen Ahli Materi	61
Tabel 3. 4 Kriteria Kevalidan Modul Digital Berbasis Flipbook Maker	65
Tabel 3. 5 Kriteria Kepraktisan Modul Digital Berbasis Flipbook Maker	65
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Siswa	71
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Guru	74
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi	84
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Nilai Validasi Materi	100
Tabel 4. 5 Analisis Data Validitas Ahli Media	104
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Desain	114
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik	116
Tabel 4. 8 Pre-Test dan Post-Test	119
Tabel 4. 9 Hasil Uji N-Gain	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	50
Gambar 3. 1 Prosedur Model ADDIE	56
Gambar 4. 1 Profil Pengembang dan Pendahuluan.....	79
Gambar 4. 2 Halaman Materi Pembelajaran	81
Gambar 4. 3 Kuis untuk Peserta Didik	82
Gambar 4. 4 Guru Membuka Pelajaran dengan	89
Gambar 4. 5 Guru Melakukan Strategi Pembelajaran dengan Produk	90
Gambar 4. 6 Guru Melakukan Kegiatan Penutup	91
Gambar 4. 7 Peserta Didik Mengisi Angket Respon	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keaslian Tulisan	137
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	138
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Desain	144
Lampiran 5. Hasil Lembar Validasi Ahli Materi	148
Lampiran 6. Hasil Lembar Validasi Ahli Media	152
Lampiran 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik	154
Lampiran 8. Modul Ajar	158
Lampiran 9. Surat Selesai Penelitian	162
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	210

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis, tidak monoton, dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan berbagai fitur digital yang tersedia, siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar, sehingga kualitas pendidikan pun meningkat.¹ Era modernisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi menuntut sistem pendidikan untuk beradaptasi agar tidak tertinggal. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan guna menciptakan sistem pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah pengembangan media pembelajaran digital yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak membosankan.

Dalam dunia pendidikan saat ini, media cetak yang sebelumnya menjadi sumber utama bahan ajar telah banyak beralih ke bentuk digital atau elektronik. Hal ini menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam mengoptimalkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara efektif. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, seperti multimedia interaktif, *e-learning*, video pembelajaran, dan media digital lainnya, dapat digunakan untuk

¹ Aulia, Rushda, Perancangan Buku Digital Interaktif Berbasis Flipping Book TIK Kelas XI SMA, (Politeknik Negeri Malang, vol 8, 2016), 34.

meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.² Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Salah satu upaya utama dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui strategi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang kondusif, kreatif, serta inovatif. Inovasi dalam dunia pendidikan saat ini banyak difokuskan pada pemanfaatan teknologi informasi, yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan zaman. Penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, seperti buku digital, video, audio pembelajaran, serta multimedia interaktif, telah menjadi bagian dari upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media-media tersebut mampu menampilkan kombinasi gambar, suara, serta animasi yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.³

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada efektivitas media yang digunakan. Prinsip dasar penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, efisien, serta sesuai dengan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate*,

² Wadirmans Djajonegoro, Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Sekolah Menengah Kejuruan. (Jakarta: PT. Jayakarta Agung Offset, 1998). 129.

³ A. wahid, Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements), Istiqra J.Pendidik, dan pemikir Islam, vol. 5, No. 2, Maret 2018.

Structured). Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang semakin populer adalah e-modul, yang menggabungkan teknologi percetakan dan komputer dalam bentuk digital.⁴ E-modul dirancang sebagai bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis dan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya fitur tambahan seperti animasi, suara, dan video, e-modul menjadi lebih interaktif dan menarik bagi pengguna.

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan e-modul juga memberikan keuntungan dalam aspek efisiensi biaya, karena tidak memerlukan kertas dalam penyajiannya. Hal ini menjadikannya sebagai alternatif pembelajaran yang lebih ramah lingkungan dan ekonomis. Selain itu, e-modul memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.⁵ Dengan akses yang mudah dan kemampuan untuk mengulang materi sesuai kebutuhan, peserta didik dapat memahami konsep secara lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajarnya.

Lebih jauh, pembelajaran berbasis elektronik juga membuka peluang komunikasi yang lebih luas antara peserta didik dan pendidik. Dengan adanya fitur diskusi daring atau platform interaktif, peserta didik dapat bertanya dan berdiskusi dengan guru kapan saja tanpa harus menunggu pertemuan tatap muka. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan

⁴ Sugiyanto, dkk, *Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital* (INVOTEC, IX.2, 2013), 101.

⁵ Meda Wane, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara,2016), hal. 213

mendukung keberhasilan pembelajaran yang berbasis teknologi.⁶ Oleh karena itu, pengembangan modul digital dan media pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era modern.

Seiring dengan perkembangan teknologi, terutama setelah pandemi Covid-19, modul pembelajaran tidak lagi terbatas pada bentuk cetak, tetapi juga dapat disajikan dalam format digital. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar digital adalah *Flipbook Maker*. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan e-modul, e-book, e-paper, dan e-magazine dengan fitur interaktif seperti grafik, gambar, suara, link, serta video yang dapat disisipkan pada lembar kerja.⁷ Selain itu, *Flipbook Maker* menyediakan berbagai desain template yang menarik, lengkap dengan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink, dan backsound. Keunggulan utama dari flipbook adalah efek animasi yang menyerupai buku fisik, sehingga siswa dapat merasakan pengalaman membaca yang lebih nyata dan interaktif.

Penggunaan flipbook dalam pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, di antaranya dapat menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, serta warna yang menarik perhatian siswa. Selain itu, flipbook mudah dibuat, harganya lebih terjangkau dibandingkan buku cetak, dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja. Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam

⁶ Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevitaviara, Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3) 2019, 61

⁷ Susilana Rudi dan Riyana Cepi, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (CV. Wacana Prima, 2018) 12

meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa, karena media pembelajaran yang lebih menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari.⁸ Dengan menggunakan flipbook, proses belajar menjadi lebih interaktif dan dinamis, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan lebih efektif.

Dalam konteks pembelajaran, istilah belajar merujuk pada penguasaan ilmu pengetahuan yang menghasilkan perubahan perilaku pada siswa dalam tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, prestasi belajar merupakan bukti dari hasil belajar yang diperoleh siswa, yang diukur melalui kemampuan mereka dalam menjawab soal-soal tes baik dalam bentuk formatif maupun sumatif.⁹ Guru kemudian mengevaluasi hasil belajar ini dalam bentuk nilai yang mencerminkan sejauh mana siswa telah menguasai materi pembelajaran. Dengan kata lain, prestasi belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademik, tetapi juga perubahan psikologis yang terjadi akibat pengalaman belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan e-modul berbasis *Flipbook Maker* adalah mata pelajaran PAI materi Ketika Kehidupan Telah Berhenti, yang merupakan bagian dari rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang Akhlak yg baik dan tercela serta mendorong mereka untuk

⁸ Sinar, Metode Active Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa), (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 20

⁹ Landina dan Agustina, Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA Kelas V SD, *Jurnal Mimbar Ilmu* 27, No. 3, (2022), 443-452 <https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.52555>

mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰ Melalui e-modul ini, siswa dapat belajar membaca Al-Qur'an dengan fasih, menerjemahkan ayat-ayat, memahami kandungan isinya, serta menghafalkan ayat-ayat yang relevan dengan kehidupan mereka.

Peneliti memilih materi ini karena masih rendahnya minat siswa dalam memahami pentingnya berinfak, sehingga perlu dikembangkan e-modul yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka. Selain itu, melalui e-modul berbasis *Flipbook Maker*, diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk belajar tentang akhlak baik dan buruk dan memahami manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.¹¹ Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik, e-modul ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis tetapi juga menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial dan spiritual dalam diri siswa.

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar dalam mata pelajaran PAI menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, baik dari aspek internal maupun eksternal. Dari faktor internal, permasalahan utama terletak pada kualitas sumber daya manusia, yaitu rendahnya motivasi dan minat belajar siswa. Sementara dari faktor eksternal, minimnya sumber belajar yang tersedia menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran.¹²

¹⁰ Ahmad Asmuni, "Moral Teachings and Spirituality in Manuscript Studies: A Critical Study of Social Values in the Digital Age," *Journal of Social Studies Education Research* 12, no. 4 (2021): 302–19.

¹¹ Elizabeth J. Tisdell, "The Role of Spirituality in Irish Adult Education in Culturally Responsive Teaching," *The Irish Journal of Adult and Community Education*, 2010, 91–104.

¹² Observasi pada tanggal 15 januari 2025 di SDN 12 Sanur

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Rabu, 15 Januari 2024, guru mata pelajaran PAI, ditemukan beberapa hambatan yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Pertama, metode pembelajaran masih bergantung pada buku cetak keluaran penerbit yang hanya berisi teks bacaan, sehingga kurang menarik bagi siswa. Kedua, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada LKS dan buku paket, tanpa adanya variasi yang dapat meningkatkan minat belajar. Ketiga, metode yang diterapkan cenderung monoton, seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab, yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Keempat, rendahnya minat belajar siswa.¹³ Setelah terlalu lama belajar secara daring, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri kembali dengan sistem pembelajaran tatap muka, yang menyebabkan motivasi mereka dalam belajar menurun.

Keterbatasan dalam penggunaan modul pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran PAI materi Ketika Kehidupan Telah Berhenti, juga menjadi salah satu faktor yang menghambat proses belajar mengajar. Saat ini, siswa masih bergantung pada buku paket dan LKS, yang kurang variatif dan tidak cukup menarik perhatian mereka. Keterbatasan bahan ajar dan media yang digunakan menyebabkan siswa cepat bosan, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan

¹³ Wawancara pada tanggal 15 januari 2025 di SDN 12 Sanur

siswa serta meningkatkan minat dan hasil belajar mereka. Salah satu solusi yang tepat adalah dengan mengembangkan e-modul sebagai media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. E-modul berbasis digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun melalui perangkat mereka, seperti smartphone atau tablet. Dengan e-modul, siswa tidak hanya mendapatkan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dalam format yang lebih menarik, seperti gambar, video, dan animasi interaktif.

Namun, berdasarkan uraian tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dijembatani, yaitu belum adanya media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* yang secara khusus dikembangkan dan diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Ketika Kehidupan Telah Berhenti di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar. Meskipun berbagai media pembelajaran digital telah banyak digunakan, belum ditemukan kajian yang secara komprehensif mengevaluasi efektivitas e-modul berbasis *Flipbook Maker* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan solusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran di sekolah.

B. Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar?
2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar?
3. Bagaimana Efektivitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diambil tujuan dan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk Mendeksripsikan Validitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar
2. Untuk mendeksripsikan Praktikalitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta

didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar

3. Untuk Mendeskripsikan Efektivitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa Modul berbasis *Flipbook Maker*, yang dirancang untuk mendukung pembelajaran PAI materi Ketika Kehidupan Telah Berhenti. Modul ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui media yang lebih menarik dan interaktif. Produk e-modul ini memiliki beberapa spesifikasi utama yang membedakannya dari bahan ajar konvensional.

1. Modul ini akan menyajikan materi tentang ketika kehidupan telah berhenti dalam format digital yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Dengan demikian, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.
2. Modul ini dirancang untuk dapat digunakan baik dalam pembelajaran mandiri maupun dalam bimbingan guru. Struktur penyajiannya dibuat rinci dan sistematis, sehingga siswa dapat memahami materi dengan alur yang

jelas. Selain itu, modul ini akan memuat berbagai fitur interaktif untuk mempermudah siswa dalam memahami isi materi.

3. Salah satu keunggulan utama dari Modul ini adalah flipping experience, yaitu fitur yang memberikan pengalaman membaca seperti membuka buku fisik. Dengan teknologi *Flipbook Maker*, setiap halaman modul akan ditampilkan dalam bentuk yang menyerupai buku cetak, sehingga lebih nyaman digunakan oleh siswa.
4. Modul ini memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti video, animasi, gambar, musik, serta file PDF. Dengan adanya kombinasi ini, penyajian materi akan menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga dapat menonton video pembelajaran, melihat ilustrasi yang relevan, serta mendengarkan penjelasan dalam bentuk audio.
5. E-modul ini akan berisi informasi lengkap dan komprehensif mengenai memahami tentang materi Ketika Kehidupan Telah Berhenti. Materi yang disajikan akan berbasis pada sumber-sumber otentik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep infak dalam ajaran Islam serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada materi PAI
- b. Peserta didik diharapkan dapat memahami dan memudahkan untuk mempelajari materi PAI.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai sumber pembelajaran bagi pendidik dalam proses pembelajaran materi pertumbuhan dan perkembangbiakan manusia.
- b. Mampu membantu dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan manfaat dan menjadi dasar bagi lembaga atau sekolah dalam kaitannya mengembangkan media pembelajaran dalam pelajaran PAI khususnya materi Ketika Kehidupan Telah Berhenti.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, kreativitas dan inovasi pada pengembangan media Modul digital Berbasis *Flipbook Maker* yang bersifat menarik dan interaktif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Asumsi penelitian adalah asumsi dasar yang menjadi dasar pemikiran dan tindakan ilmiah dalam penelitian. Asumsi penelitian dan

pengembangan modul berbasis *Flipbook Maker* dapat dirumuskan sebagai berikut;

- a. Siswa dapat belajar mandiri dimanapun tempat dengan menggunakan e-modul berbasis *Flipbook Maker* ini.
- b. Dapat dijadikan sebagai variasi dan inovasi media pembelajaran.
- c. Dapat membantu siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Adapun keterbatasan penelitian pengembangan modul berbasis flipbook ini sebagai berikut:
 - a. Produk yang dihasilkan berupa e-modul berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Produk yang dihasilkan berupa e-modul yang berfokus hanya pada materi memahami hadits tentang ketika kehidupan telah berhenti mata pelajaran PAI
 - c. Validator yang memvalidasi modul ini ialah dari validator ahli yang mumpuni dalam bidangnya.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Modul

Pengembangan modul adalah proses sistematis dalam merancang, menyusun, dan menghasilkan bahan ajar berbasis digital yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Modul digital ini dirancang untuk dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, tablet, maupun smartphone. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan modul digital dilakukan

menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang melibatkan lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan desain modul, pengembangan konten digital, implementasi dalam proses pembelajaran, serta evaluasi efektivitas modul tersebut. Modul digital yang dikembangkan berisi materi Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan fokus pada pemahaman hadis tentang ketika kehidupan telah berhenti, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar.

2. *Flipbook Maker*

Flipbook Maker adalah sebuah perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar digital dalam bentuk e-book interaktif dengan tampilan menyerupai buku fisik. Teknologi *Flipbook Maker* memungkinkan pengguna untuk menyisipkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, video, serta link interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam penelitian ini, *Flipbook Maker* digunakan sebagai media untuk mengembangkan e-modul berbasis digital agar lebih menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan *Flipbook Maker* diharapkan dapat mengatasi keterbatasan bahan ajar cetak yang kurang menarik dan monoton, sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait dengan hadis tentang ketika kehidupan telah berhenti.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik adalah dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memahami materi dengan baik, serta mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti minat terhadap mata pelajaran, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta media pembelajaran yang disediakan. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur berdasarkan indikator seperti antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam diskusi, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta peningkatan hasil belajar setelah menggunakan modul berbasis *Flipbook Maker*. Untuk mendapatkan data yang valid terkait motivasi belajar siswa, penelitian ini menggunakan instrumen angket dan wawancara, yang dikombinasikan dengan data observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan siswa melalui pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam. Mata pelajaran PAI mencakup berbagai aspek penting, seperti akidah, ibadah, akhlak, serta pemahaman terhadap Al-Qur'an dan Hadis. Dalam penelitian ini, fokus pembelajaran adalah memahami hadis tentang

ketika kehidupan telah berhenti, yang bertujuan untuk menanamkan kesadaran pada siswa mengenai pentingnya berbagi dan membantu sesama dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan e-modul berbasis *Flipbook Maker* dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami ajaran Islam dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman isi laporan hasil riset perlu adanya gambaran singkat yang telah dirumuskan di dalam sistematika pembahasan yang terbagi menjadi lima bab, adapun sistematikanya sebagai berikut:

Bab Satu Pendahuluan, pada bab pertama ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab Dua Kajian Kepustakaan, berisi tentang kajian kepustakaan yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab Tiga Metode Penelitian, berisi tentang metode penelitian, dipaparkan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data serta tahap-tahap penelitian.

Bab Empat Paparan Data Dan Analisis Data, berisi tentang penyajian data dan analisis data, dijelaskan tentang gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data serta pembahasan temuan dalam penelitian yang dilakukan.

Bab Lima Penutup, berisi tentang kesimpulan dari semua pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, sekaligus penyampaian saran-saran bagi pihak yang terkait.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan sebuah kegiatan membandingkan penelitian yang sedang dikerjakan penulis dengan penelitian yang sudah dilakukan dari peneliti sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat persamaan dan perbedaan yang terdapat pada hasil penelitian penulis sebelumnya sehingga penulis dapat melihat apa saja kekurangan dan kelebihan yang ada pada hasil penelitian yang penulis laksanakan.

1. Rina Puspitasari dkk (2020).¹⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kelayakan modul yang dikembangkan berbasis HOTS berbantuan Flipbook Marker sebagai bahan ajar alternatif siswa sekolah menengah atas.. Penelitian ini dilakukan dengan desain 4-D yang memiliki empat tahap yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan, dan *Desseminate* (Penyebaran), namun pada penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *Develop*. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli yang berisi aspek materi, aspek bahasa dan aspek media. Berdasarkan hasil uji validasi produk oleh ahli diperoleh persentase skor 84,7% untuk aspek materi, 81,0% untuk aspek bahasa, dan 81,2% untuk aspek media, sehingga total rata-rata skor adalah 82,3% termasuk ke dalam kategori sangat valid.

¹⁴ Rina Puspitasari, Dedy Hamdani, Eko Risdianto. “Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan *Flipbook Marker* Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA”, *JKF: Jurnal Kumparan Fisika* 3, no. 3, (2020): 247-254, <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>

Dengan demikian modul elektronik (e- modul) berbasis HOTS berbantuan Flipbook Marker menjadi produk jadi yang layak digunakan.

2. Penelitian oleh Ages Eresti (2021).¹⁵ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat analisis kebutuhan terhadap media e-modul IPA sebagai pembelajaran IPA, untuk mengetahui bagaimana *prototype* pengembangan e-modul IPA, untuk mengetahui bagaimana hasil validasi ahli terhadap media e-modul IPA, untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap e-modul IPA, dan untuk mengetahui bagaimana kelayakan e-modul IPA sebagai media pembelajaran IPA materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan kelas VIII SMP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP 6 Kota Bengkulu, adapun yang menjadi sampel penelitian ini hanya kelas VIII A yang berjumlah 14 orang siswa. Dengan demikian hasil dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa e-modul IPA terpadu berbasis *project based learning* materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan kelas VIII SMP sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar disekolah.
3. Penelitian oleh Uswatun Hasanah (2022).¹⁶ Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan validitas pengembangan E-modul, untuk mendeskripsikan respon siswa, dan untuk mendeskripsikan keefektifan e-modul berbasis Flip

¹⁵ Ages Eresti, “Pengembangan E-Modul IPA Terpadu Berbasis Project Based Learning Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Siswa Kelas VIII SMPN 6 Kota Bengkulu” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021), 12

¹⁶ Uswatun Hasanah, “Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Dilengkapi Teka-Teki Silang Pada Materi Sistem Gerak Untuk Siswa Kelas XI IPA Di MAN 2 Jember” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)

PDF Professional dilengkapi dengan teka-teki silang pada materi sistem gerak untuk siswa kelas XI IPA di MAN 2 Jember. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). dengan model pengembangan yang digunakan adalah model Plomp dengan tiga tahapan yaitu: 1) Analisis Pendahuluan (*preliminary research*), 2) pengembangan atau pembuatan *prototype (development or prototyping phase)*, 3) penilaian (*assessment phase*). *Instrument* pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, tes, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif dan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Penelitian oleh Feni Mardika (2022).¹⁷ Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yaitu model ADDIE dengan lima tahap yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implement*, dan 5) *Evaluate* dengan lembar validasi dan kuesioner sebagai alat pengumpulan data dari empat orang validator dan enam orang peserta didik kelas VIII SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar.
5. Wahyuni (2022).¹⁸ Latar belakang penelitian ini rendahnya kemampuan berfikir kreatif anak dikarenakan guru belum menggunakan bahan ajar yang

¹⁷ Feni Mardika, “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Integratif Dengan IPA Pada Materi Macam-macam Sujud” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2022)

¹⁸ Wahyuni, Anita Chandra, Arri Handayani. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Flipbook Marker* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman”,

tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar tematik berbasis flipbook marker dan mengetahui efektifitas penggunaan bahan ajar terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif anak di TK Darul Iman. Penelitian ini dilaksanakan dalam tujuh tahapan menggunakan pengembangan Borg and Gill. Tujuh tahapan meliputi meliputi 7 tahap yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Mengumpulkan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Subjek uji coba penelitian ini adalah kelompok A yang terdiri dari 17 siswa di TK Darul Iman. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan desain one group pretest dan posttest design. Teknik pengumpulan data bersumber dari angket ahli validasi materi, ahli validasi media, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) uji validitas ahli materi 92 dengan kategori sangat valid, uji validitas Ahli Desain 92.14 dengan kategori sangat valid. (2) rata-rata respon anak 93.01%, (3) rata-rata respon guru 92,78% dengan kategori sangat praktis. (4) nilai uji Paired Samples T Test diperoleh nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ maka hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahan ajar tematik berbasis flipbook marker efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

6. Utin Desy (2022).¹⁹ Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membandingkan kemampuan berpikir analitis mahasiswa dalam

Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini 11, no. 1, (2022): 491-500, <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11752>

¹⁹ Utin Desy Susiati, Dwi Oktaviana, Muhamad Firdaus. “Development of College Student Analytical Thinking Skills Through Evaluation Learning With Flipbook Assisted E-Books”,

pembelajaran evaluasi dengan dan tanpa e-book berbantuan flipbook.

Metode penelitian yang digunakan adalah quasi *experimental* dengan bentuk penelitian nonequivalent control group. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV. Hasil penelitian yaitu kemampuan berpikir analitis mahasiswa sesudah diberikan mata kuliah evaluasi pembelajaran matematika dengan dan tanpa e-book berbantuan flipbook sama baiknya. Penelitian ini mengusung penerapan pembelajaran mata kuliah evaluasi pembelajaran matematika dengan e-book berbantuan flipbook sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis mahasiswa yang sangat diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan di mata kuliah tersebut dimana selama ini belum ada yang melakukan penelitian di bidang tersebut. Adapun implikasi dalam penelitian yaitu dengan melakukan penerapan pembelajaran mata kuliah evaluasi pembelajaran matematika dengan e-book berbantuan flipbook secara maksimal dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis mahasiswa.

7. Penelitian oleh Rima Pertiwi 2023.²⁰ Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang diadaptasi Sugiyono, dengan tujuh tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi validasi desain, uji coba produk secara luas, serta hasil revisi uji coba produk secara luas.

KREANO: Jurnal Matematika Kreatif dan Inovatif 13, no. 2, (2022): 283-295,
<https://doi.org/10.15294/kreano.v13i2.38050>

²⁰ Rima Pertiwi, “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023)

8. Penelitian oleh Annisa Azizatul Jannah (2023).²¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis konteks Islam pada materi sistem koordinat kartesius untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Kebumen. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Hannafin and Peck. Bahan ajar digital berbasis konteks Islam dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan diperoleh hasil rata-rata uji N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 71% kriteria cukup efektif dan kelas control sebesar 31% kriteria tidak efektif.
9. Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas (2023).²² Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV MIS Al-Furqon Klumpang Kebun pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan media flipbook yang telah dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (RnD), yaitu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitasnya produk. Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE yang merupakan model pengembangan terdiri dari lima tahap meliputi analisis, desain,

²¹ Annisa Azizatul Jannah, “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Konteks Islam Pada Materi Sistem Koordinat Kartesius Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Di MTs Negeri 3 Kebumen” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2023)

²² Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas “Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik”, *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3, (2023): 694-705, <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>

pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini berkembang produk berupa media digital berbasis Flipbook pada mata pelajaran IPS yang kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi, Ahli Desain, dan siswa kelas IV MIS Al-Furqon Klumpang Kebun. Subjek dari penelitian ini adalah 18 siswa kelas empat. Objek penelitian ini adalah pengembangan media digital berbasis flipbook. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, disimpulkan bahwa media digital berbasis flipbook ini memenuhi kriteria kriteria penilaian yang dibuktikan dengan skor validasi materi dengan skor 3,5 dan validasi media skor 4,0 dengan hasil rekapitulasi 3,75 termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media digital berbasis flipbook termasuk dalam kriteria valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa.

10. Tri Nova Hasti Yunianta.²³ Penelitian kali ini merupakan penelitian penelitian dan pengembangan. Yang dipilih model pengembangannya adalah ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Subjek pengguna media pembelajaran e-modul adalah siswa SMP. Validitas media e-modul oleh Kodular adalah 92,55% yang sangat baik. Validitas media emodul Flipbook sebesar 90,35% sangat baik. Hasil tes pada responden yang menggunakan e-modul oleh Kodular adalah 83,45% layak digunakan dan hasil e-modul oleh Flipbook 86,39% juga layak digunakan. E-modul Kodular memiliki siswa rata-rata skor hasil belajar

²³ Tri Nova Hasti Yunianta, Tatang Herman, Banu Al Wizhar, Muhammad Al Falah Kurniawan. “Development of Mathematics E-Module Using Kodular and Flipbook for Junior High School Students: Differences”, *JDM: Jurnal Didaktik Matematika* 10, no. 1, (2023): 1-16, <https://doi.org/10.24815/jdm.v10i1.29730>

sebesar 78,28, sedangkan e-modul Flipbook memiliki skor rata-rata sebesar 70,67. Dua e-modul dari aplikasi diperiksa, dan lima perbedaan diidentifikasi dalam karakteristik e-modul dari Kodular dan Flipbook, untuk mendukung pengembangan e-modul secara berkelanjutan.

11. Firman Aulia Ramadhan, Suparwoto Sapto Wahono dan Abd Muhith, penelitian ini berfokus pada desain media english vocabulary pictures card yang ditujukan untuk kelas IV-A di MIN 6 Jembrana Bali untuk mengajarkan kosa kata berbahasa inggris. perlunya pengembangan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran bahasa inggris menarik dan tidak hanya itu media yang digunakan untuk mengajarkan bahasa inggris pada kelas IV-A min 6 jembrana sudah tidak layak digunakan maka dari itu peneliti mengembangkan media english vocabulary pictures card. namun pada penelitian hanya berfokus pada desain media. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan istilah Development Research dengan menggunakan model ADDIE. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian dibagi menjadi data kualitatif dan kuantitatif. Desain Media English Vocabulary Pictures card dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang mencakup karakteristik peserta didik dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran²⁴

²⁴ Firman Aulia Ramadhan, Suparwoto Sapto Wahono, and Abd Muhith, "Design of English Vocabulary Pictures Card Media for Teach Vocabulary at Elementary School," *Attadib: Journal of Elementary Education* 7, no. 3 (December 2023): 1–12
<https://doi.org/10.32507/attadib.v7i3.2566>

Berikut tabel 10 penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Rina Puspitasari dkk (2020) – Pengembangan e-modul berbasis HOTS berbantuan Flipbook Marker	Sama-sama mengembangkan media digital interaktif dengan model R&D	Fokus pada SMA, berbasis HOTS, model 4-D (sampai tahap Develop)	Menghasilkan e-modul berbantuan Flipbook Marker yang valid (82,3%) untuk SMA
2.	Ages Eresti (2021) – Pengembangan e-modul IPA berbasis PjBL materi jaringan tumbuhan SMP	Sama-sama mengembangkan e-modul interaktif dengan R&D	Jenjang SMP, metode eksperimen, sampel 14 siswa	Menyediakan e-modul IPA berbasis PjBL yang sangat layak digunakan
3.	Uswatun Hasanah (2022) – E-modul berbasis Flip PDF + Teka-teki silang materi sistem gerak MAN 2 Jember	Sama-sama R&D, kembangkan e-modul digital interaktif	Jenjang MA, model Plomp, instrumen tes-angket	E-modul valid, praktis, efektif meningkatkan hasil belajar
4.	Feni Mardika (2022) – Pengembangan e-modul IPA dengan model ADDIE di SMP IT Qurrata A'yun	Sama-sama berbasis R&D dengan e-modul interaktif	Model ADDIE, subjek terbatas (6 siswa)	Menunjukkan kelayakan e-modul dengan validasi ahli dan respon siswa
5.	Wahyuni (2022) – Bahan ajar tematik berbasis Flipbook Marker di TK Darul Iman	Sama-sama media digital interaktif dengan uji validasi	Jenjang PAUD, fokus kemampuan berpikir kreatif, model Borg & Gall	Bahan ajar valid, praktis, dan efektif meningkatkan kreativitas anak
6.	Utin Desy (2022) – E-book berbantuan Flipbook pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika	Sama-sama berbasis Flipbook, mengukur efektivitas	Subjek mahasiswa, metode quasi eksperimen	Membuktikan pembelajaran dengan flipbook dapat mendukung kemampuan analitis mahasiswa
7.	Rima Pertiwi (2023) – R&D bahan ajar dengan model Borg and Gall (Sugiyono)	Sama-sama R&D dengan media digital	Model Borg & Gall (7 tahap), jenjang belum spesifik	Menghasilkan bahan ajar yang divalidasi melalui uji coba luas

8.	Annisa Azizatul Jannah (2023) – Bahan ajar digital berbasis Islam pada materi sistem koordinat kartesius MTsN 3 Kebumen	Sama-sama bahan ajar digital interaktif, R&D	Konteks Islam, model Hannafin & Peck, jenjang MTs	Bahan ajar efektif meningkatkan pemecahan masalah (N-Gain 71%)
9.	Riska Dwi Prasasti & Nirwana Anas (2023) – Media Flipbook pada mata pelajaran IPS kelas IV MIS	Sama-sama Flipbook interaktif dengan model ADDIE	Fokus IPS SD, validasi ahli dan siswa	Media valid (skor 3,75) dan layak digunakan
10.	Tri Nova Hasti Yunianta (2023) – E-modul Kodular & Flipbook untuk SMP	Sama-sama e-modul digital interaktif dengan R&D	Bandingkan Kodular vs Flipbook, model ADDIE	Menunjukkan kedua media valid & efektif, dengan perbedaan karakteristik
11.	Firman Aulia Ramadhan, Suparwoto Sapto Wahono, dan Abd Muhith <i>“Design of English Vocabulary Pictures Card Media for Teach Vocabulary at Elementary School”</i> (Attadib: Journal of Elementary Education, Vol. 7 No. 3, Desember 2023)	- Sama-sama berada dalam ranah pengembangan media pembelajaran. - Menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE.	- Sama-sama berada dalam ranah pengembangan media pembelajaran. - Menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE..	- Sama-sama berada dalam ranah pengembangan media pembelajaran. - Menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE.

Berdasarkan kajian sepuluh penelitian terdahulu, terdapat sejumlah persamaan dan perbedaan yang menjadi landasan penelitian ini. Persamaannya terletak pada pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook yang secara umum terbukti efektif dan mendapat respons positif di berbagai jenjang pendidikan. Kesamaan lain terlihat pada jenis produk yang dikembangkan berupa modul atau e-modul digital, penggunaan flipbook

sebagai platform media, serta penerapan model pengembangan seperti R&D atau ADDIE.

Namun, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dengan penelitian sebelumnya, baik dari segi bidang studi, jenjang pendidikan, maupun fokus materi. Sebagian besar penelitian terdahulu mengkaji mata pelajaran IPA, IPS, atau Matematika pada jenjang SMP, SMA, MA, maupun perguruan tinggi. Sementara itu, penelitian ini secara khusus berfokus pada pengembangan modul digital Pendidikan Agama Islam (PAI) bidang Aqidah Akhlak di tingkat sekolah dasar, dengan topik “Ketika Kehidupan Telah Berhenti” yang membahas iman kepada hari akhir.

Perbedaan konteks tersebut menegaskan adanya celah penelitian (*research gap*), yaitu belum banyaknya kajian yang mengembangkan e-modul flipbook terintegrasi dengan konten PAI untuk jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan media pembelajaran flipbook untuk PAI SD yang difokuskan pada materi Aqidah Akhlak. Selain dirancang agar valid dan praktis, produk yang dihasilkan juga ditujukan untuk terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Seals dan Richey, pengembangan merupakan suatu kajian sistematis terhadap desain, pengembangan, dan evaluasi

program, proses, maupun produk pembelajaran yang dituntut memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.²⁵ Selanjutnya, Borg & Gall menjelaskan R&D (*Research and Development*) sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, bukan untuk menguji teori semata.²⁶ Selain itu, menurut Punaji dalam konteks teknologi pendidikan, pengembangan adalah proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran baru, di mana hasil akhirnya berupa desain produk edukatif lengkap beserta spesifikasinya serta diarahkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu melalui rangkaian uji coba dan evaluasi yang sistematis.²⁷

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistic, bukan sekadar idealism pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan subsitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.²⁸

²⁵ Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field* (Washington DC: Association for Educational Communications and Technology, 1994). 12

²⁶ Walter R. Borg dan Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4th ed. (New York: Longman, 1979).

²⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015). 33

²⁸ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 125

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

b. Tujuan Pengembangan

Secara umum, tujuan pengembangan dalam penelitian ini untuk mengembangkan suatu proses untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara individual maupun kelompok dengan menggunakan sumber belajar. Sumber belajar secara khusus dikembangkan dengan tujuan untuk:

- a) Sesuai dengan gaya belajar peserta didik, peserta didik dapat memenuhi kebutuhan pembelajarannya.
- b) Siswa diberi kesempatan untuk memilih sumber belajar sesuai dengan karakteristiknya masing-masing.

- c) Membekali siswa dengan kemampuan untuk menggunakan berbagai sumber belajar.
- d) Memotivasi siswa
- e) Menciptakan proses belajar yang menyenangkan.²⁹

2. Modul atau *E-Modul*

a. Modul

Modul adalah suatu bahan ajar yang isi materinya disusun secara menarik dan sistematik untuk membantu siswa dalam belajar secara mandiri. Modul juga merupakan kumpulan materi antar mata pelajaran yang disusun secara terpadu dalam satu tema yang kontekstual guna membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penggunaan modul, peserta didik yang memiliki kemampuan dalam memahami dan menangkap suatu materi dengan baik maka dia akan cepat memahami materi pembelajaran tersebut begitupun sebaliknya jika peserta didik memiliki kelambatan dan kesulitan akan materi yang dipelajari maka bisa dipelajari secara berulang.³⁰

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa modul merupakan suatu bahan ajar yang terdiri dari materi yang disusun kontekstual dengan menggunakan bahasa yang jelas guna membantu peserta didik dalam belajar dan memahami materi secara mandiri.

²⁹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2014). 17.

³⁰ E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), hal. 2-4.

b. Modul

Perkembangan serta kemajuan secara bertahap berpindah dari pembelajaran yang awalnya konvensional ke pembelajaran berbasis computer atau online. Penggunaan multimedia untuk pembelajaran sangat erat kaitannya dengan istilah CAI (*Computer Assist Instruction*) dan CMI (*Computer Manage Instruction*). CAI bisa dikatakan sebagai pengganti peran guru dalam proses pembelajarannya di kelas.

Bahan ajar yang berkualitas tinggi dapat mencakup media statis dan dinamis, seperti video dan animasi. Bahan ajar *e-learning* merupakan bahan ajar yang memberi kemanfaatan dalam pembelajaran. Kemampuan dalam menyajikan materi pembelajaran yang dinamis merupakan salah satu kelebihan yang ada di dalam *e-learning* tersebut dan tidak ada dalam bahan ajar cetak.

Salah satu bahan ajar yang disusun secara sistematis dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu bahan ajar berupa e-modul yang dirinci menjadi unit-unit pembelajaran terkecil. Yang akan disajikan dalam bentuk elektronik dengan dilengkapi seperti animasi, video, suara, dan video, dengan itu menjadikan pengguna lebih interaktif lagi.³¹

E-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan ajar yang dirancang sedemikian rupa yang disusun cara sistematis dan

³¹ Ellington H, & Race. *Producing Teaching Materials*, London: Kogan, 1997.

dikemas dalam bentuk elektronik. Pengertian lain yang berkenaan dengan e- modul adalah tampilan informasi berbentuk buku yang dikemas secara elektronik dengan menggunakan CD, disket, flasdisk, hardisk sehingga dibaca dengan menggunakan computer atau alat baca elektronik lainnya.³²

Guru mempunyai tugas yang penting selain mengajar salah satunya adalah dengan melakukan pengembangan yang didalamnya mencakup perencanaan, perancangan, penyampaian pembelajaran dan evaluasi. Jika guru melakukan pengembangan bahan pembelajaran mandiri maka akan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan guru bersifat pasif, yang artinya guru hanya memantau, memberikan arahan dan membimbing kemajuan siswa melalui bahan pelajaran tersebut.³³

Sebuah modul merupakan pernyataan satuan pembelajaran dengan tujuan-tujuan, proses aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh kompetensi-kompetensi yang belum dikuasai dari hasil proses, dan mengevaluasi kompetensinya untuk mengukur kenerhasilan belajar. Tujuannya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah,

³² Sugiatno, dkk, Innovation Of Vocational Technology Education. *Modul Virtual:Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*, 2017. Hal 101-116.

³³ Kadek Aris Priyanti dkk, *Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa XI TKJ SMKN 3 Singaraja, Jurnal KARMAPATI 6, No. 1 (2017), 3.*

baik waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guru mencapai tujuan secara optimal.

E-modul memiliki karakteristik atau ciri-ciri tersendiri dibandingkan dengan jenis bahan ajar lainnya, yaitu sebagai berikut:

1. *Self Instructional*, dengan e-modul seorang peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak bergantung pada pihak lain.
2. *Self Contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi tersaji di dalam satu modul yang utuh dengan memperhatikan sistematika yang jelas dan benar.
3. *Stand Alone*, modul tidak tergantung pada sumber atau media lain. Dengan menggunakan modul itu, pengguna atau peserta didik tidak perlu menggunakan media lain untuk mempelajarinya.
4. *Adaptive*, modul perlu memiliki daya adaptif terhadap suatu perkembangan, oleh karena itu isi modul tidak kaku, harus memberikan ruang-ruang untuk menambah, menyesuaikan, mengganti, ataupun memperkaya dengan materi kegiatan pembelajaran lainnya sesuai perkembangannya.
5. *User Friendly*, modul hendaknya mudah digunakan oleh penggunanya.
6. Konsisten dalam menggunakan font, tata letak dan spasi.³⁴

³⁴ Punaji Setyosari, *Desain Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), 148.

Pada dasarnya pengembangan e-modul sesuai dengan tujuan, karakteristik, unsur tujuan dan tahapan modul cetak. Hanya saja ada beberapa yang perbedaan yang terletak pada kelebihan dan kekurangannya. Berikut kelebihan dan kekurangan dari e-modul.

1. Kelebihan Modul

Dalam materi pembelajaran, teks dapat dipadukan dengan animasi gerak seperti animasi ataupun video. Penyebab salah satu media pembelajaran yang mengutamakan aspek kemandirian siswa adalah efektif dan efisiennya. Kualitas belajar siswa dapat meningkat dengan adanya bahan ajar e-learning/e-modul. Penyajiannya menggunakan elektronik, Praktis dan fleksible tanpa terikat tempat dan waktu, Penyimpanan hanya membutuhkan flasdisk, CD, ataupun memory card. Biaya yang dibutuhkan lebih murah dibanding dengan modul cetak lainnya. Tidak lapuk dimakan oleh rayap.

2. Kekurangan Modul

Membutuhkan waktu yang lama dan biaya pengembangan tinggi. Umumnya kurang dapat menumbuhkan disiplin siswa yang tinggi. Diperlukan ketekunan yang tinggi untuk terus memotivasi dan meluangkan waktu konsultasi bagi setiap siswa yang membutuhkan. E-modul hanya bisa diakses melalui digital saja.

3. Perbedaan Modul dan E-Modul

Seperti yang dipahami sebelumnya bahwa modul elektronik merupakan media cetak yang disajikan dalam bentuk elektronik atau digital. Beberapa keunggulan e-modul dapat menjadi perbedaan antara e-modul dengan modul cetak. Dibandingkan modul cetak, e-modul lebih bersifat interaktif dan memudahkan dalam navigasi, dapat memuat gambar animasi, audio, video, serta lebih praktis dan tahan lama begitupun sebaliknya. Untuk lebih memahami perbedaan antara e-modul dan modul cetak bisa dilihat pada table berikut ini:

Tabel 2. 2 Perbedaan E-Modul dan Modul Cetak³⁵

No.	E-Modul	Modul Cetak
1.	Disusun dalam bentuk digital, ditampilkan melalui layar computer atau ponsel	Disusun dalam bentuk buku (cetak)
2.	Tidak menghabiskan banyak sumber daya untuk memperbanyaknya	Dalam memperbanyak membutuhkan sumber daya dan biaya yang lumayan besar
3.	Dapat dilengkapi dengan gambar, audio, animasi maupun video	Dapat dilengkapi dengan gambar
4.	Dapat dilengkapi dengan kode keamanan sehingga peserta didik harus menyelesaikansatu pembahasan ke pembahasan berikutnya	Tidak dapat dilengkapi dengan kode keamanan sehingga peserta didik dapat membuka kunci jawaban sewaktu-waktu
5.	Dalam penyimpanan menggunakan USB, memori, dan semacamnya	Dalam penyimpanan tidak bisa menggunakan USB, memori dan lain sebagainya
6.	Praktis dibawa kemana-mana	Kurang praktis untuk di bawa kemana-mana

³⁵ E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2021), 9

7.	Memerlukan daya listrik untuk menggunakannya	Tidak memerlukan daya listrik dalam penggunaannya
8.	Tahan lama karena disimpan dalam perangkat yang memungkinkan dapat dipindahkan ke perangkat lain.	Tidak tahan lama karena kertas bisa basah, kotor maupun rusak.

c. Tujuan Modul

Tujuan utama dari modul adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, baik waktu, dana fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal.³⁶ Sedangkan tujuan digunakan modul adalah sebagai berikut:

1. Membuka kesempatan bagi pelajar untuk belajar menurut kecepatannya masing-masing.
2. Memberikan kesempatan bagi pelajar untuk belajar menurut caranya masing-masing, oleh sebab mereka menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah tertentu berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kebiasaan masing-masing.
3. Memberi pilihan dari sejumlah besar topik dalam rangka suatu mata pelajaran, mata kuliah, bidang studi atau disiplin bila kita anggap bahwa pelajar tidak mempunyai pola minat yang sama atau motivasi yang sama untuk mencapai tujuan yang sama.

³⁶ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Rosda Karya, 2011).

4. Memberikan kesempatan bagi pelajar untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya dan memperbaiki kelemahannya melalui modul remidial, ulangan-ulangan atau variasi dalam cara belajar.³⁷

d. Komponen Modul

Modul pembelajaran merupakan bahan ajar mandiri yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Modul tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat untuk mengarahkan proses belajar secara terstruktur, terukur, dan berpusat pada peserta didik. Secara teoretis, modul pembelajaran memiliki beberapa komponen utama yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

1) Tujuan Pembelajaran (Learning Objectives)

Tujuan pembelajaran merupakan komponen awal dan fundamental dalam penyusunan modul. Tujuan ini berfungsi sebagai arah pencapaian kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah mempelajari modul. Menurut Dick, Carey, dan Carey, tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara spesifik, terukur, dan berorientasi pada hasil belajar yang dapat diamati³⁸. Tujuan pembelajaran dalam modul umumnya

³⁷ Nasution. *Metode Research Penelitian Ilmiah*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011). 205

³⁸ Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. *The Systematic Design of Instruction*. (Pearson Education, 2015) 12

disusun berdasarkan kompetensi dasar atau capaian pembelajaran yang berlaku dalam kurikulum.

Dalam konteks modul, tujuan pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pedoman bagi guru, tetapi juga sebagai panduan belajar mandiri bagi peserta didik. Dengan tujuan yang jelas, peserta didik dapat memahami apa yang harus dipelajari, tingkat penguasaan yang diharapkan, serta indikator keberhasilan belajarnya³⁹.

2) Petunjuk Penggunaan Modul

Petunjuk penggunaan modul merupakan komponen penting yang bertujuan untuk membantu pengguna baik peserta didik maupun guru dalam memanfaatkan modul secara optimal. Komponen ini biasanya memuat langkah-langkah belajar, alur penggunaan modul, serta saran strategi belajar yang dapat diterapkan.

Menurut Prastowo keberadaan petunjuk penggunaan dalam modul sangat penting terutama untuk mendukung pembelajaran mandiri, karena peserta didik tidak selalu berada dalam pendampingan langsung guru⁴⁰. Petunjuk penggunaan yang jelas akan meningkatkan kemandirian belajar, efisiensi waktu, serta meminimalisasi kesalahan dalam memahami materi.

³⁹ Mager, R. F. *Preparing Instructional Objectives*. Center for Effective Performance, 1997. 32

⁴⁰ Prastowo, A. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press, 2015. 40

3) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan inti dari modul yang berisi substansi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik. Materi dalam modul harus disusun secara sistematis, logis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Fautley menekankan bahwa materi pembelajaran yang baik harus kontekstual, relevan dengan kehidupan peserta didik, serta mampu menstimulasi pemikiran kritis dan kreatif.

Selain itu, materi dalam modul sebaiknya disajikan secara bertahap dari konsep sederhana menuju konsep yang lebih kompleks. Penyajian materi yang terstruktur akan membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual secara berkelanjutan dan mendalam.

4) Kegiatan Pembelajaran (Learning Activities)

Kegiatan pembelajaran dalam modul berfungsi sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas belajar yang bermakna. Kegiatan ini dapat berupa diskusi, latihan, eksperimen, proyek, maupun refleksi.

Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Dalam modul modern kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dalam modul harus dirancang variatif dan menantang.

5) Media dan Sumber Belajar Pendukung

Komponen media dan sumber belajar pendukung berfungsi untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Media dapat berupa gambar, video, audio, infografik, maupun media digital interaktif. Mayer menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui integrasi antara visual dan verbal.

Dalam modul, sumber belajar pendukung juga dapat berupa tautan artikel, buku referensi, atau sumber digital lainnya yang relevan. Keberadaan sumber pendukung ini memungkinkan peserta didik untuk memperluas wawasan dan melakukan eksplorasi belajar secara mandiri.

6) Evaluasi dan Penilaian

Evaluasi merupakan komponen modul yang bertujuan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi dalam modul dapat berbentuk tes formatif, tes sumatif, tugas proyek, maupun penilaian autentik. Menurut Black dan Wiliam,

penilaian yang efektif tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan proses belajar itu sendiri.

Dalam modul pembelajaran, evaluasi sebaiknya disertai dengan kriteria penilaian yang jelas agar peserta didik dapat melakukan refleksi dan perbaikan terhadap hasil belajarnya.

7) Umpam Balik dan Refleksi

Komponen umpan balik dan refleksi berperan penting dalam membantu peserta didik memahami kelebihan dan kekurangan hasil belajarnya. Umpan balik yang konstruktif dapat meningkatkan motivasi dan kualitas belajar peserta didik. Nicol dan Macfarlane-Dick menegaskan bahwa refleksi dan umpan balik merupakan elemen kunci dalam pembelajaran mandiri dan pembelajaran berbasis modul. Dalam modul, refleksi dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan terbuka atau jurnal reflektif yang mendorong peserta didik untuk mengevaluasi pengalaman belajarnya sendiri.

3. *Flipbook Maker*

a. Pengertian *Flipbook Maker*

Flipbook merupakan aplikasi pendukung media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran yang terpaku pada tulisan dan dapat dimasukkan ke dalam animasi gerak, video, dan audio, menjadikan pembelajaran yang menyenangkan

dan tidak monoton dalam proses pembelajarannya. Rancangan flipbook dapat dirancang dengan menggunakan *Flipbook Maker* seperti *kvisoft flipbook*, *anyflip*, *flipingbook*, dan berbagai aplikasi *Flipbook Maker* lainnya.

Flipbook Maker merupakan jenis perangkat lunak professional yang mengubah file PDF menjadi bentuk buku, perangkat di halaman yang dapat ditambahkan fungsi pengeditan, memungkinkan penyisipan video, angka, audio, *hyperlink*, *host*, dan obyek multimedia. Flipbook dapat menampilkan simulasi interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.⁴¹

Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajarannya di kelas. Penggunaan media *Flipbook Maker* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi serta hasil belajar peserta didik. Jadi e-modul dengan menggunakan *Flipbook Maker* ini dapat diakses secara *offline* dan tidak harus mengeluarkan biaya karena berbentuk *soft file*.

Flipbook Maker ini sebuah jenis *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah

⁴¹ Septi Yulisetiani dkk, *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022), 81.

buku. Jadi bisa disimpulkan bahwa dengan jenis *software* ini apabila kita membaca sebuah e-book tidak lagi monoton dan menjadi lebih menarik. Hal ini diperkuat oleh adanya penelitian yang menyatakan bahwa dengan adanya modul elektronik berbasis flipbook ini dapat memaksimalkan pembelajaran dalam kelas serta dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran yang disediakan oleh guru sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.⁴²

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Agama Islam adalah suatu proses sistematis dalam mentransfer ilmu dan nilai-nilai keislaman kepada peserta didik agar mereka memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini mencakup berbagai aspek seperti akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam dengan tujuan utama membentuk pribadi muslim yang beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Al-Qur'an dan Hadis.

Menurut Ahmad Tafsir (2017), pembelajaran Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing dan membina peserta didik dalam memahami ajaran Islam secara utuh, baik dalam aspek

⁴² Elizabet Putu Tania Yuliawati, dkk. "Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4,03. (2022), 95-105. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4250>

kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (perilaku). Sementara itu, menurut Muhammin (2019), pembelajaran Agama Islam harus dilakukan dengan metode yang kreatif dan inovatif agar peserta didik tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan utama dari pembelajaran Agama Islam adalah membentuk peserta didik yang memiliki keimanan yang kuat kepada Allah SWT serta memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami ajaran Islam secara mendalam, peserta didik diharapkan mampu menjalankan ibadah dengan baik, membentuk karakter yang berakhlak mulia, dan berkontribusi positif dalam masyarakat. QS. Al-Mujadilah: 11 menegaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu, sehingga pembelajaran Agama Islam harus diarahkan untuk membentuk individu yang memiliki keseimbangan antara ilmu pengetahuan dan ketakwaan.⁴³

Tujuan pembelajaran Agama Islam juga mencakup aspek sosial dan spiritual, di mana peserta didik tidak hanya diajarkan

⁴³ Ilpa Khoiri, Siska Amelia, and Karina Wanda, “The Existence of The Role of Strengthening Character Education on Form of Bullying Behavior in The Primary School Environment,” *Asian Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 2023, 69–77, <https://conferenceproceedings.ump.ac.id/index.php/pssh/article/download/786/854/1013>.

tentang hubungan mereka dengan Allah (habluminallah), tetapi juga tentang bagaimana berinteraksi dengan sesama manusia (habluminannas) berdasarkan prinsip keadilan, kasih sayang, dan toleransi.⁴⁴ Dengan demikian, pembelajaran Agama Islam berperan penting dalam membentuk masyarakat yang harmonis dan beradab.

c. Prinsip Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Agama Islam harus berlandaskan prinsip-prinsip dasar yang menjamin efektivitas proses pembelajaran. Prinsip pertama adalah berbasis Al-Qur'an dan Hadis, di mana seluruh materi yang diajarkan harus merujuk pada sumber utama ajaran Islam agar tidak menyimpang dari nilai-nilai yang autentik.⁴⁵ Prinsip kedua adalah holistik dan integratif, yang berarti pembelajaran harus mencakup seluruh aspek kehidupan, baik yang bersifat spiritual, intelektual, maupun sosial.

Prinsip ketiga adalah kontekstual, yaitu mengaitkan ajaran Islam dengan realitas kehidupan sehari-hari agar peserta didik dapat memahami bagaimana menerapkan nilai-nilai Islam dalam situasi yang mereka hadapi. Prinsip keempat adalah berorientasi pada akhlakul karimah, yang menekankan bahwa pembelajaran tidak

⁴⁴ Rifanni Anisa, Devi Vionitta Wibowo, and Afif Nurseha, "Upaya Guru Pai Dalam Menumbuhkan Kecerdasan Spiritual Siswa Di Smp Negeri 2 Jalancagak," *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (2023): 89–102, <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.1496>.

⁴⁵ Iqbal Mustakim et al., "The Internalization of Religious Cultural Values in Shaping the Spiritual Intelligence of Students At Sd Alam Palembang," *Jurnal Cakrawala Pendas* 10, no. 3 (2024): 596–661, <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i3.10098>.

hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter yang baik dan berbudi pekerti luhur.⁴⁶

5. Tinjauan Motivasi Belajar

Motivasi (*motivation*) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang. Dalam arti yang lebih luas, motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi: kebutuhan, minat, sikap, keinginan, dan perangsang (*incentives*).

Menurut Mc. Donald yang dikutip dalam Artikel Syamsul Ghufron mengatakan bahwa, *motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.⁴⁷

Sedangkan menurut Soemanto yang dikutip Artikel Intan Permata Sari secara umum mendefinisikan motivasi sebagai suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujuan. Karena perilaku manusia itu selalu bertujuan, kita dapat menyimpulkan bahwa perubahan tenaga yang memberi kekuatan

⁴⁶ Iqbal Mustakim et al.

⁴⁷ Syamsul Ghufron et al., "Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Flipbook Dengan Aplikasi Canva Bagi Guru Sekolah Dasar Di Magetan," 2023.

bagi tingkah laku mencapai tujuan telah terjadi di dalam diri seseorang.⁴⁸

Motivasi juga diartikan sebagai kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti:⁴⁹

- a. Keinginan yang hendak dipenuhi
- b. Tingkah laku Tujuan
- c. Umpan balik Kemudian

Berdasarkan beberapa defenisi yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah totalitas daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar sangat penting, karna akan memberikan gairah atau semangat seorang siswa dalam belajar sehingga siswa akan memiliki energy yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Berikut ini fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:⁵⁰

⁴⁸ Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, and Ahmad Syaiful Amal, “Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatakan Komunikasi Dan Psikologi,” *IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology* 2, no. 2 (2020): 267–89, <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>.

⁴⁹ Mudzaki Risma1, Silviana Nur Faizah2, and Sherif Juniar Aryanto3, “Pengembangan Media Roda Pintar Berkantong Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Sawabiq Jurnal Keislaman* 1, no. 1 (2021): 1–14, <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/sawabiq/article/download/930/549>.

⁵⁰ Esminarto Esminarto et al., “Implementasi Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 1, no. 1 (2016): 16, <https://doi.org/10.28926/briliant.v1i1.2>.

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahuanya dari sesuatu yang akan dipelajari.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

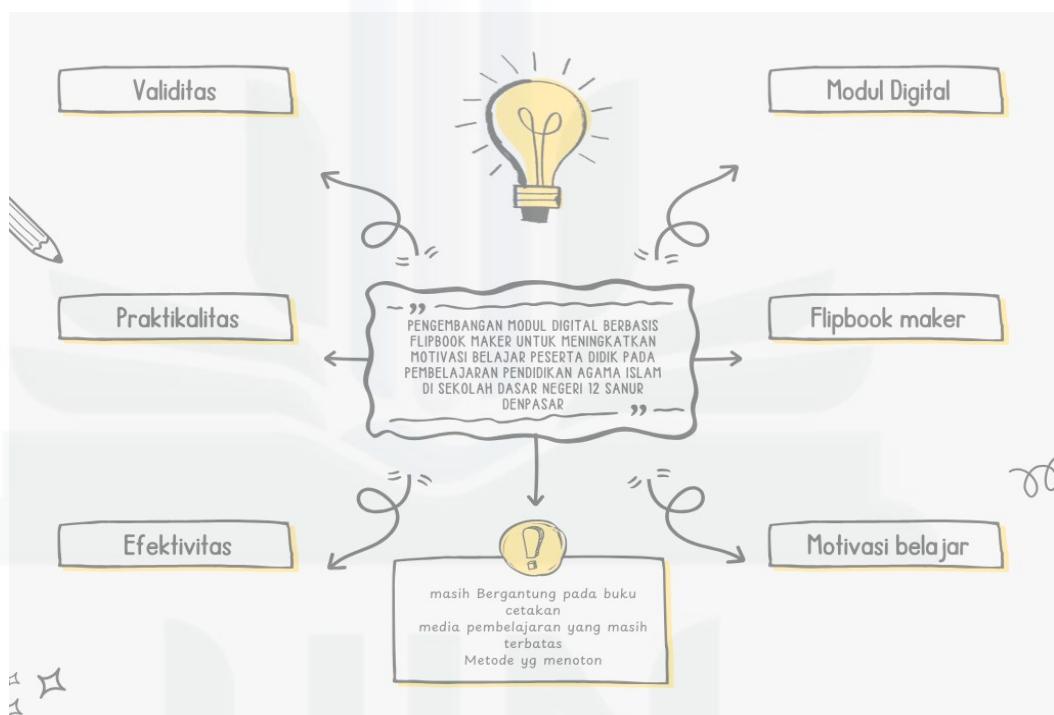
Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikologis.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya.

Dalam proses interaksi belajar mengajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik, diperlukan untuk mendorong anak didik agar tekun belajar. Motivasi ekstensif sangat diperlukan bila ada diantara anak didik yang kurang berminat mengikuti pelajaran dalam jangka waktu tertentu. Peranan motivasi ekstensif cukup besar untuk membimbing anak dalam belajar.

C. Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. *Research and Development* (R&D) adalah suatu produk penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan diujikan keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan tersebut dapat berupa produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.⁵¹ Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan pengembangan yang meliputi: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluations*. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE dapat dideskripsikan sebagai berikut:

8) *Analysis*

Dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada atau diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia

⁵¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 32.

sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

9) *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE merupakan proses sistematik yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

10) *Development*

Development dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

11) *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan

pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

12) *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian dan pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.⁵²

Dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Modul digital Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran PAI, Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh pakar dan mendapatkan respon dari guru serta siswa.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan dan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan langkah analisis yang pertama yakni dengan observasi serta wawancara ke sekolah, hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan dalam pembelajaran PAI materi Ketika Kehidupan Telah Berhenti, guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis Digital. Langkah berikutnya yakni menganalisis kurikulum dengan

⁵² Benny A. Pribadi, Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE (Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2, 2016) 23.

menganalisis CP dan TP Indikator serta tujuan pembelajaran yang diambil dalam pembelajaran PAI.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap *design* yakni membuat rancangan Modul digital Berbasis *Flipbook Maker*. Media dirancang berupa isi materi, isi latihan, desain tata letak dan instrumen-instrumen tambahan yang menunjang dalam pengembangan media sesuai dengan analisis CP, TP, Indikator dan tujuan tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup). Berikut langkah-langkah dalam perencanaan pengembangan:

a. Penyusunan desain pada aplikasi pembelajaran

Meliputi pemilihan warna, tata letak tulisan, cover Aplikasi yang menggunakan aplikasi *powerpoint* untuk layout. Dengan memperhatikan warna dan penggunaan font yang sesuai. Komposisi warna berpengaruh dalam penyajian dan menanamkan basis pengetahuan anak agar mudah diterima. Menurut Goethe dan Itten, warna memberikan sebuah kesan atau pengaruh terhadap emosi manusia, dan disebut dengan pengertian dari psikologi warna.⁵³

b. Perencanaan penyajian materi

Pada tahapan ini, langkah pertama adalah menyusun desain isi pembelajaran, yakni: informasi pendukung pencapaian CP dan TP, kegiatan siswa untuk pencapaian TP, mencari video dan audio

⁵³ Auria Farantika Yogananti, “Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website”, *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi dan Multimedia*, 1,1. (2015), 45-54, <http://dx.doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>

pendukung materi pembelajaran karena dalam Modul digital Berbasis *Flipbook Maker* bisa menyisipkan link video, audio, gambar, GIF, dan lain-lain.

c. Perancangan instrumen penilaian

Butir-butir instrumen penilaian validitas disusun dengan dasar pedoman Depdiknas: yang meliputi validitas bahasa, validitas isi, dan validitas penyajian. Proses validasi Modul digital Berbasis *Flipbook Maker* dilaksanakan oleh 3 ahli, yaitu Ahli Desain, ahli materi, dan guru kelas. Penilaian Ahli Desain dilakukan berdasarkan 15 butir item pertanyaan tentang validitas kegrafikan penyajian dan tampilan. Penilaian guru kelas dilakukan berdasarkan 9 butir item pertanyaan tentang validitas bahasa yang digunakan dan tampilan. Penilaian ahli materi dilakukan berdasarkan 12 butir item pertanyaan tentang validitas isi, penyajian, dan bahasa. Penilaian siswa dilakukan berdasarkan 9 butir pertanyaan tentang kemudahan dan kemenarikan.

3. *Development* (Pengembangan)

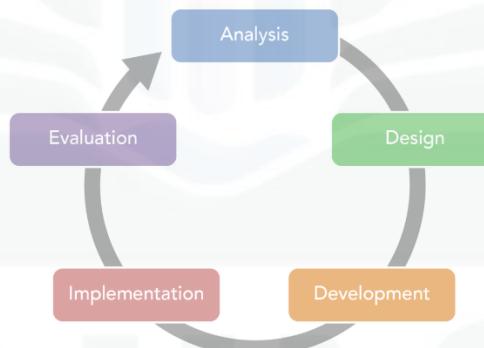
Tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang memiliki tujuan untuk menghasilkan Modul Berbasis *Flipbook Maker* yang layak secara teoritis. Pengembangan Modul Berbasis *Flipbook Maker* dilakukan sesuai dengan rancangan, selanjutnya Modul Berbasis *Flipbook Maker* akan divalidasi oleh ahli materi dan Ahli Desain.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap penerapan pada siswa di sekolah dengan menerapkan Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran PAI Materi lingkungan sehat dan tidak sehat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir setelah tahap implementasi guna memberikan produk Modul Berbasis *Flipbook Maker* yang lebih baik. Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat ditinjau dari flowchart berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur Model

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media Pembelajaran Berbasis media hasil pengembangan. Dalam uji coba produk ini meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data. Masing-masing akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pengembangan Modul digital Berbasis *Flipbook Maker* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana validitas, kepraktisan dan efektivitas. Desain uji coba dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba pada subjek ahli dan uji coba pada subjek uji coba guru dan siswa.

Tahap pertama adalah pada subjek uji coba ahli. Pada tahap pertama ini dapat dilihat apakah Modul Berbasis *Flipbook Maker* yang dibuat sudah layak untuk digunakan. Ahli menilai tampilan konten dan materi dalam media Modul digital Berbasis *Flipbook Maker*, yang selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai masukan para ahli.

Tahap kedua adalah subjek uji coba guru dan siswa, yaitu dilakukan uji empiris pada guru dan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar. Uji empiris ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan, kepraktisan, kemenarikan dan kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran menggunakan media berbasis media Pembelajaran Berbasis digital.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari ahli materi/isi, Ahli Desain, guru, dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar. Ahli materi berfungsi untuk menilai validasi materi atau isi, Ahli Desain berfungsi untuk menilai validasi media pembelajaran dan guru memberi penilaian terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi dari

ahli materi atau isi, media pembelajaran dan penilaian guru terhadap media yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari uji coba produk ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara dengan guru dan siswa, tanggapan dan saran perbaikan validator ahli, validator media dan tanggapan guru dan siswa dalam skala kecil dan skala besar. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penghitungan angket yang diberikan kepada ahli materi, Ahli Desain dan subjek uji coba di lapangan.

Data yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kelayakan diperoleh dari hasil validasi Ahli Desain dan ahli materi, sedangkan kepraktisan, dan keefektifan diperoleh dari instrumen yang diberikan kepada guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan alat pengumpul data berupa Ahli Desain, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini berbentuk daftar centang dengan skala penilaian pada setiap aspek mengenai Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* yang telah dirancang, menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5. Adapun kriteria penilaian dalam skala ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Berikut ini merupakan pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital:

a. Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan instrumen analisis kebutuhan siswa, yang meliputi penggunaan angket dan wawancara, untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran PAI. Angket ini tersebar kepada siswa kelas V untuk mendapatkan wawasan mengenai preferensi dan kebutuhan mereka terhadap penggunaan media selama pembelajaran.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru kelas V untuk mendapatkan perspektif mereka terkait penggunaan media dalam konteks pembelajaran PAI. Kombinasi antara angket dan wawancara diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana penggunaan media dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran PAI untuk siswa kelas V.

b. Instrumen Validasi

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas V yang mengajar mata pelajaran PAI. Wawancara dilakukan dengan tujuan memperdalam informasi yang diperoleh dari observasi,

serta untuk memperkuat landasan pengembangan media pembelajaran.

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, sehingga peneliti memiliki keleluasaan untuk menggali informasi secara mendalam sesuai alur pembicaraan, namun tetap mengacu pada topik penelitian.

1) Angket Validasi Ahli Desain

Angket validasi ahli desain dikembangkan berdasarkan indikator berikut:

Tabel 3. 2 Instrumen Ahli Desain

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan Visual dan Desain Grafis						
1.	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik					
2.	Desain dan layout halaman tertata rapi dan tidak membingungkan					
3.	Warna, font, dan elemen visual lainnya konsisten dan serasi					
Fungsi Interaktif dan Navigasi						
4.	Fitur navigasi (next, back, zoom, dsb.) mudah digunakan dan intuitif					
5.	Hyperlink, tombol, dan fitur interaktif lainnya berjalan dengan baik					
6.	Media memberi pengalaman pengguna (user experience) yang nyaman dan responsif					
Kelengkapan dan Kualitas Multimedia						
7.	Gambar/ilustrasi mendukung materi yang disampaikan					
8.	Video dan audio yang disisipkan relevan, jernih, dan berfungsi dengan baik					
9.	Teks, video, suara, dan gambar tersaji secara sinkron dan terpadu					
Teknis dan Keterpakaian Media						
10.	Media dapat dibuka/diakses di berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone)					
11.	Media dapat digunakan secara offline / Online					

12.	Media mudah disebarluaskan dan tidak memerlukan instalasi khusus					
-----	--	--	--	--	--	--

Sumber: BSNP (dimodifikasi)

2) Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3. 3 Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan					
2.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)					
3.	Materi relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik					
Kebenaran Isi						
4.	Materi yang disampaikan sesuai dengan ajaran Islam yang benar					
5.	Materi didukung oleh dalil Al-Qur'an dan Hadis yang relevan					
Kelengkapan dan Kedalaman Materi						
6.	Materi disajikan secara lengkap dan menyeluruh					
7.	Materi memiliki kedalaman sesuai tingkat perkembangan siswa SD					
Kebermaknaan dan Keterpaduan						
8.	Materi mengandung nilai-nilai moral dan spiritual Islam					
9.	Materi terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik					
Bahasa dan Penyajian Materi						
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
11.	Kalimat disusun dengan struktur yang benar dan tidak menimbulkan tafsir ganda					
12.	Penyajian materi menarik dan sistematis					

Sumber: BSNP (Dimodifikasi)

3) Instrumen Respon Siswa

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> interaktif.		

2.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya memahami materi shalat berjamaah dengan lebih mudah.		
3.	Saya memahami materi dan sendiri setelah menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.		
4.	Saya dapat menggunakan media ini secara mandiri di rumah.		
5.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar PAI.		
6.	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.		
7.	Materi dalam Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini sesuai dengan pelajaran yang diajarkan guru.		
8.	Saya bisa menjawab soal latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.		
9.	Saya ingin menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> seperti ini di pelajaran PAI lainnya.		
10.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya untuk meningkatkan nilai dalam pelajaran PAI.		

Sumber: BSNP (Dimodifikasi)

4) Tes

Tes dilakukan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* yang telah dikembangkan. Tes ini berupa *Pre-test* dan *Post-test* dengan soal berupa uraian sebanyak 5 soal. *Pre-test* ini diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan sedangkan untuk *Post-test* diberikan kepada siswa setelah menggunakan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker*.

5. Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Hal tersebut bertujuan untuk melihat dan menyeleksi tingkat reliabilitas dan validitasnya. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan dua jenis analisis data, meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelola data hasil penilaian ahli materi, desain, guru dan tanggapan siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mendeskripsikan data kualitatif berupa saran, tanggapan dan kritikan yang didapat dari angket. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan tahapan selanjutnya. Analisis data digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran berbasis Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* yang berorientasi kemampuan berpikir kritis.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk membuat kesimpulan data-data dari hasil penelitian. Data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari nilai-nilai yang diberikan oleh validator terhadap produk media pembelajaran berbasis Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* berorientasi kemampuan berpikir kritis yang telah dibuat berdasarkan instrumen penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Data kuantitatif ini diperoleh oleh peneliti pada langkah validasi desain dan uji coba produk. Nilai yang diperoleh tersebut didapat dengan menggunakan angket dan analisis validitas ahli materi, desain, bahasa, dan angket data uji coba terhadap penggunaan media materi tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan

makhluk hidup berbasis media pembelajaran Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* berorientasi kemampuan berpikir kritis.

1) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis data pada tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli melalui interrater dan instrumen angket. Validitas yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* ini dimaksud untuk menguji kevalidannya yang dikembangkan dan apakah penggunaan media tersebut dapat digunakan sebagai salah satu media yang baik atau tidak, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan bahan ajar tersebut.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : validasi ahli

V-pg : validasi pengguna atau guru

Tse : total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : total skor yang diharapkan

Setelah mengetahui nilai validasinya, untuk mendeskripsikan hasil validasi dapat dilihat dari kriteria validasi berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Kevalidan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker*

No.	Interval Skor	Keterangan
1.	$85 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Valid
2.	$69 \leq V - ah < 84$	Valid
3.	$53 \leq V - ah < 68$	Cukup Valid
4.	$37 \leq V - ah < 52$	Kurang Valid
5.	$20 \leq V - ah < 36$	Sangat Kurang Valid

2) Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk

Analisis data pada tingkat kepraktisan produk didapatkan dari hasil angket yang disebarluaskan kepada guru dan siswa setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* ini, selain itu data kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi Pembelajaran ini juga diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada observer yang mengamati jalannya uji kelompok sedang.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : validasi ahli

V-pg : validasi pengguna atau guru

Tse : total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : total skor yang diharapkan

Tabel 3. 5 Kriteria Kepraktisan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker*

No.	Interval Skor	Keterangan
1.	$81 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Valid

2.	$61 \leq V - ah < 80$	Valid
3.	$41 \leq V - ah < 60$	Cukup Valid
4.	$21 \leq V - ah < 40$	Kurang Valid
5.	$0 \leq V - ah < 20$	Sangat Kurang Valid

3) Analisis Data Tingkat Keefektifan Produk

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dalam pengujian efektivitas. *Pre-Experimental Design* tidak melibatkan variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak bersifat acak. Desain penelitian adalah *Design One-Group Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data efektivitas melibatkan pemberian *pre-test* (O1) kepada sampel kelas, diikuti dengan pemberian perlakuan *post-test* (O2) berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Modul digital Berbasis *Flipbook Maker* pada materi PAI. Pendekatan ini memungkinkan perbandingan yang lebih akurat terhadap kondisi sebelum pemberian perlakuan. Rumus *Design One-Group Pretest Posttest* sebagai berikut:

O1 x O2

$$V-ah = Tse/Tsh \times 100\%$$

$$V-pg = Tse/Tsh \times 100\%$$

Keterangan:

O1 : Nilai *Pre-test*

X : Penggunaan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker*

O2 : Nilai *Post-test*⁵⁴

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), 111.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan inovasi modul pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 12 Sanur Denpasar. Hasil dari penelitian ini berupa modul pembelajaran digital yang dirancang dengan memanfaatkan platform *Flipbook Maker*. Modul ini dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, serta kontekstual, guna mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam memahami nilai-nilai keagamaan.

Dalam proses pengembangannya, peneliti menerapkan model desain instruksional ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kelima tahapan ini dijalankan secara sistematis untuk memastikan bahwa modul digital yang dihasilkan tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI dan karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Tujuannya adalah agar modul ini dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan adaptif terhadap perkembangan zaman, berikut tahapan penyajian data uji coba berdasarkan model ADDIE:

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V SD Negeri 12 Sanur Denpasar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi dasar utama dalam perumusan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2024, ditemukan bahwa banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan realitas hasil belajar peserta didik. Permasalahan ini dapat ditelusuri dari dua aspek utama, yakni faktor internal dan eksternal yang saling memengaruhi.

Dari sisi internal, salah satu hambatan signifikan yang muncul adalah rendahnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Motivasi belajar merupakan elemen penting dalam membangun kesiapan mental dan emosional siswa untuk menerima dan mengolah informasi. Namun, banyak siswa yang menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran, kurangnya semangat untuk bertanya, menjawab, maupun mengikuti aktivitas belajar secara aktif. Mereka cenderung bersikap apatis, menganggap pembelajaran agama sebagai mata pelajaran yang membosankan, kaku, dan kurang aplikatif. Hal ini menjadi indikasi bahwa materi PAI yang seharusnya sarat nilai dan inspiratif belum disampaikan dengan pendekatan yang mampu menggugah keterlibatan afektif siswa.

Rendahnya motivasi belajar ini semakin diperburuk oleh kondisi pascapandemi COVID-19. Setelah cukup lama mengikuti pembelajaran daring, banyak siswa mengalami kesulitan dalam beradaptasi kembali dengan ritme pembelajaran tatap muka. Peralihan ini menyebabkan ketidaksiapan mental yang berujung pada penurunan fokus, antusiasme, serta daya tahan belajar siswa di kelas. Transisi yang tidak disertai pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan relevan turut memperparah kejemuhan belajar, terutama pada siswa yang sebelumnya telah mengalami pembelajaran jarak jauh yang minim interaksi sosial.

Dari sisi eksternal, terbatasnya sumber belajar menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Selama ini, mereka hanya mengandalkan buku paket cetak yang bersifat tekstual dan kurang visual, serta Lembar Kerja Siswa (LKS) yang tidak dirancang secara kreatif. Ketiadaan media visual, audio, maupun interaktif membuat proses belajar menjadi kurang bermakna dan tidak kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Bagi siswa usia sekolah dasar yang cenderung menyukai hal-hal visual, berwarna, dan dinamis, kehadiran media pembelajaran yang hanya berupa teks menyebabkan mereka cepat bosan dan tidak tertarik. Padahal, siswa pada jenjang ini sedang berada dalam masa perkembangan konkret operasional yang membutuhkan media konkret untuk mendukung pemahaman konsep abstrak, termasuk dalam memahami ajaran agama.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan modul pembelajaran yang dapat mengakomodasi gaya belajar mereka secara lebih efektif, yakni modul yang tidak hanya menyediakan materi secara informatif, tetapi juga komunikatif dan menyenangkan. Modul digital berbasis *Flipbook Maker* menjadi solusi yang tepat karena mampu menyajikan materi dengan desain menyerupai buku nyata yang bisa dibalik, namun dengan tambahan elemen multimedia seperti audio narasi, animasi, ilustrasi warna-warni, dan kuis interaktif. Media semacam ini akan sangat membantu siswa dalam membangun keterlibatan emosional dan meningkatkan konsentrasi mereka dalam belajar.

Selain itu, siswa juga membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Modul digital berbasis Flipbook yang dapat diakses melalui smartphone atau komputer memungkinkan siswa untuk mengulang materi secara mandiri di rumah. Kemampuan untuk membuka kembali materi di luar jam pelajaran memberi keleluasaan bagi siswa yang belajar dalam tempo berbeda, terutama bagi mereka yang perlu waktu lebih untuk memahami konsep yang diajarkan. Modul ini juga dapat menjadi pendukung dalam pembelajaran diferensiasi, karena memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai gaya dan kecepatan masing-masing.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, kebutuhan siswa terhadap pendekatan yang lebih menarik juga berpengaruh pada pembentukan karakter dan nilai spiritual. Ketika siswa hanya menerima ceramah atau bacaan kaku tanpa sentuhan visual atau cerita inspiratif, maka nilai-nilai keagamaan yang diajarkan sulit menyentuh hati dan perilaku mereka. Oleh karena itu, media yang dapat menyampaikan materi seperti kisah teladan nabi, akhlak terpuji, dan nilai kejujuran dalam bentuk cerita digital atau animasi dalam Flipbook akan jauh lebih bermakna dan mudah dipahami. Dengan begitu, siswa tidak hanya memahami nilai-nilai agama secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Siswa

Temuan Hasil Observasi	Implikasi terhadap Media
Capaian Pembelajaran	Banyak siswa belum mencapai KKM karena motivasi belajar rendah dan kurangnya sumber belajar.
Motivasi & Minat Belajar	Siswa menunjukkan sikap pasif, tidak tertarik, dan merasa bosan dengan metode ceramah dan materi tekstual.
Transisi Pascapandemi	Siswa mengalami kesulitan beradaptasi kembali ke pembelajaran tatap muka setelah lama belajar daring.
Gaya Belajar	Siswa lebih menyukai visual, interaktif, dan multimedia dibandingkan teks bacaan biasa.
Akses terhadap Sumber Belajar	Buku paket dan LKS konvensional dinilai kurang menarik dan tidak interaktif.
Kebutuhan Media	Membutuhkan media digital yang bisa diakses kapan saja, menyenangkan, mudah dipahami, dan mendorong keterlibatan aktif.
Kontekstualisasi Materi PAI	Memerlukan penyajian nilai-nilai keagamaan melalui kisah, ilustrasi, animasi, dan kuis agar lebih mudah diinternalisasi.

Kemandirian Belajar	Modul digital yang dapat dibuka melalui smartphone atau komputer membantu pembelajaran mandiri di rumah.
----------------------------	--

b. Analisis Kebutuhan Guru

Selain dari sisi siswa, guru juga memiliki kebutuhan khusus dalam mendukung efektivitas pembelajaran PAI di SD Negeri 12 Sanur Denpasar. Guru PAI yang menjadi subjek dalam observasi menyatakan bahwa terdapat beberapa hambatan signifikan yang menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu permasalahan utama terletak pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. Selama ini, proses belajar masih sangat tergantung pada buku cetak dan LKS, tanpa adanya inovasi dalam bentuk media digital atau interaktif. Ketergantungan pada media konvensional menjadikan pembelajaran bersifat statis, tidak fleksibel, dan kurang menarik bagi siswa.

Metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab yang selama ini diterapkan juga kurang mampu menjawab kebutuhan siswa masa kini yang tumbuh dalam era digital. Ketiganya merupakan metode yang bersifat verbal dan satu arah, sehingga siswa hanya menerima informasi tanpa banyak dilibatkan dalam aktivitas berpikir kritis atau eksplorasi. Sementara guru sendiri mengakui bahwa variasi strategi dan media yang digunakan belum maksimal, salah satunya karena keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Guru merasa perlu memiliki media bantu yang

tidak rumit, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Guru juga menghadapi tantangan dalam membangkitkan semangat belajar siswa setelah masa pandemi. Banyak siswa yang belum sepenuhnya pulih dari dampak psikologis akibat pembelajaran daring yang berkepanjangan. Mereka menjadi kurang fokus, tidak antusias, dan mudah merasa jemu di dalam kelas. Dalam situasi ini, guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang inspiratif dan menyenangkan, namun sering kali tidak memiliki media yang memadai untuk menunjang hal tersebut. Keinginan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif seringkali terbentur oleh ketiadaan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Dalam hal ini, guru sangat membutuhkan modul pembelajaran digital yang siap pakai namun tetap memungkinkan untuk dikembangkan secara mandiri. *Flipbook Maker* menjadi salah satu solusi yang tepat karena mudah digunakan dan memungkinkan guru untuk mengubah materi cetak menjadi media digital interaktif. Guru dapat menyusun materi pelajaran sesuai dengan struktur kurikulum, lalu memperkaya modul tersebut dengan elemen visual, narasi suara, latihan interaktif, dan tautan tambahan. Media ini tidak memerlukan kemampuan desain grafis profesional, sehingga memudahkan guru yang baru mengenal teknologi.

Modul berbasis digital juga membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan adanya fitur interaktif seperti kuis, soal refleksi, dan umpan balik otomatis, guru dapat memantau pemahaman siswa secara lebih akurat. Hal ini membantu guru dalam merancang kegiatan remedii atau pengayaan dengan lebih tepat sasaran. Selain itu, media digital berbasis flipbook juga memungkinkan guru untuk memberikan akses pembelajaran kepada siswa secara daring, yang sangat berguna bila ada siswa yang tidak bisa hadir di sekolah atau perlu belajar ulang di rumah.

Dari sisi profesionalisme, guru juga akan terdorong untuk terus mengembangkan kompetensi TIK-nya dengan menggunakan media pembelajaran seperti flipbook. Ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang fleksibel, adaptif, dan berbasis teknologi. Dengan adanya modul digital ini, guru tidak hanya terbantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga mengalami pengembangan kapasitas dalam merancang dan mengelola media pembelajaran modern. Maka dari itu, pengembangan modul digital PAI berbasis *Flipbook Maker* bukan hanya menjawab kebutuhan siswa, tetapi juga merupakan kebutuhan penting bagi guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran di era digital.

Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	Temuan Kebutuhan
Metode Pembelajaran	Masih dominan menggunakan ceramah, diskusi, dan tanya jawab yang monoton dan kurang efektif.

Penggunaan Media	Terbatas pada buku cetak dan LKS; tidak ada variasi media digital atau interaktif yang mendukung daya tarik pembelajaran.
Kesulitan Pascapandemi	Guru kesulitan membangkitkan kembali semangat siswa yang menurun akibat pembelajaran daring sebelumnya.
Literasi Digital	Guru membutuhkan media yang mudah dioperasikan dan tidak menuntut keahlian teknis tinggi.
Kebutuhan Inovasi	Membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik materi dan keterlibatan siswa secara aktif.
Kesesuaian Media	<i>Flipbook Maker</i> dinilai cocok karena dapat menyajikan materi secara visual, disertai audio dan kuis.
Evaluasi Pembelajaran	Guru memerlukan media dengan fitur kuis dan evaluasi otomatis untuk memantau capaian siswa.
Pengembangan Profesional	Media digital dapat menjadi sarana guru dalam meningkatkan kompetensi TIK dan kreativitas pedagogis.
Metode Pembelajaran	Masih dominan menggunakan ceramah, diskusi, dan tanya jawab yang monoton dan kurang efektif.
Penggunaan Media	Terbatas pada buku cetak dan LKS; tidak ada variasi media digital atau interaktif yang mendukung daya tarik pembelajaran.
Kesulitan Pascapandemi	Guru kesulitan membangkitkan kembali semangat siswa yang menurun akibat pembelajaran daring sebelumnya.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti telah menyelesaikan tahap analisis dan kini memasuki tahap desain dalam proses pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis digital. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk merancang modul Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di SD Negeri 12 Sanur Denpasar. Dengan memanfaatkan platform *Flipbook Maker*, peneliti ingin menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan konten keagamaan secara informatif, tetapi juga mampu

meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik melalui tampilan yang interaktif dan modern. Berikut tahapan desain yang sudah dilakukan peneliti:

a. Merancang Modul Ajar yang Disesuaikan Modul Digital

Pada tahap desain ini, peneliti memulai proses perancangan modul ajar yang menjadi landasan pedagogis dari modul digital yang akan dikembangkan. Modul ajar ini dirancang dengan mengacu pada prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, penguatan karakter profil pelajar Pancasila, serta pendekatan yang holistik dan kontekstual. Perancangan modul ajar tidak hanya difokuskan pada isi materi Pendidikan Agama Islam (PAI), tetapi juga pada pemilihan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Dalam proses ini, peneliti menetapkan komponen utama modul ajar seperti tujuan pembelajaran, kegiatan inti, asesmen, serta sumber belajar. Tujuan pembelajaran disusun agar selaras dengan capaian pembelajaran fase B dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang sekolah dasar, khususnya pada dimensi spiritualitas, akhlak mulia, dan pemahaman terhadap nilai-nilai keagamaan. Kegiatan inti dirancang agar mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan reflektif, dengan mengintegrasikan penggunaan modul digital berbasis *Flipbook Maker* sebagai media interaktif yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.

Peneliti juga memastikan bahwa format modul ajar fleksibel dan dapat diadaptasi oleh guru di kelas sesuai konteks dan kebutuhan siswa. Materi pembelajaran dirancang untuk mengalir secara tematis dan komunikatif, dilengkapi dengan ilustrasi, cerita kontekstual, serta aktivitas yang menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap nilai-nilai ajaran Islam yang damai dan moderat. Selain itu, peneliti menyelaraskan isi modul ajar dengan fitur yang akan ditampilkan dalam versi digital, seperti narasi audio, tautan video, serta kuis interaktif sebagai bagian dari asesmen formatif.

b. Merancang Desain Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker*

Setelah merancang modul ajar yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran PAI di SD, peneliti melanjutkan proses pada tahap perancangan desain modul digital dengan memanfaatkan platform *Flipbook Maker*. Modul ini mengambil tema “Ketika Kehidupan Telah Berhenti”, yang mengangkat topik tentang kematian, alam kubur, dan kehidupan setelah mati, sebagai bagian dari materi akidah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V. Tema ini dipilih karena memiliki makna penting dalam membentuk keyakinan spiritual, sikap bertanggung jawab, dan kesadaran moral siswa sejak usia dini.

Desain modul digital ini dirancang untuk menyampaikan materi akidah secara interaktif, komunikatif, dan reflektif, guna membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak tentang kehidupan

setelah mati dengan cara yang lebih mudah dan bermakna. Modul dikembangkan dalam bentuk flipbook interaktif, yang memungkinkan siswa untuk menikmati pengalaman membaca digital seperti membaca buku sungguhan, namun dengan keunggulan visual yang lebih dinamis dan menarik.

Dalam perancangannya, peneliti menyusun struktur modul yang terdiri atas:

1) Profil Pengembang dan Pendahuluan

Langkah awal dalam proses pengembangan modul digital berbasis *Flipbook Maker* dimulai dengan mendesain halaman profil pengembang dan pendahuluan. Halaman ini berfungsi sebagai pengantar sekaligus memberi identitas pada produk digital yang dikembangkan, serta memberikan konteks awal bagi peserta didik, guru, maupun pihak lain yang menggunakan modul tersebut.

Halaman profil pengembang berisi informasi mengenai peneliti sebagai pengembang media, mulai dari nama lengkap, afiliasi institusi (misalnya universitas atau sekolah), latar belakang bidang keahlian, hingga motivasi dalam mengembangkan modul digital ini. Penulisan profil disajikan secara singkat dan komunikatif, dilengkapi dengan foto pengembang, logo institusi, dan kata sambutan yang ramah namun profesional. Tujuan utama dari bagian ini adalah menunjukkan akuntabilitas dan kredibilitas pengembang, serta membangun kepercayaan pengguna terhadap

kualitas dan tujuan edukatif dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah itu, modul dilanjutkan dengan halaman pendahuluan. Pada bagian ini, peneliti merancang konten yang menjelaskan secara ringkas latar belakang materi yang akan disampaikan, alasan pemilihan tema “Ketika Kehidupan Telah Berhenti”, serta pentingnya memahami topik tersebut dalam konteks Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD, yaitu sederhana, komunikatif, dan menyentuh aspek emosional maupun spiritual mereka. Pendahuluan juga disertai ilustrasi visual yang menggugah minat, seperti gambar alam yang damai, cahaya, atau simbol kehidupan yang bermakna.



Gambar 4. 1 Profil Pengembang dan Pendahuluan

2) Merancang Halaman Materi Pembelajaran

Pada tahap desain, salah satu fokus utama peneliti adalah merancang materi pembelajaran yang akan dituangkan dalam bentuk modul digital. Materi ini disusun dengan merujuk pada

capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V sekolah dasar, khususnya pada topik “Ketika Kehidupan Telah Berhenti”. Materi ini membahas tentang kematian sebagai bagian dari rukun iman kepada hari akhir, serta mengenalkan konsep kehidupan setelah mati sesuai dengan ajaran Islam.

Dalam perancangannya, peneliti mengorganisasi materi secara tematis dan terstruktur, dimulai dari hal-hal yang bersifat konkret dan dekat dengan pengalaman peserta didik, menuju pemahaman yang lebih abstrak dan reflektif. Materi diawali dengan pengenalan makna kematian dalam kehidupan manusia, bukan sebagai hal yang menakutkan, tetapi sebagai fase menuju kehidupan akhirat yang kekal. Kemudian, dijelaskan secara bertahap mengenai proses yang dialami manusia setelah meninggal dunia, seperti alam kubur, hari kiamat, kebangkitan, hisab, hingga balasan surga dan neraka, dengan bahasa yang ringan, komunikatif, dan ramah anak.

Untuk memperkuat pemahaman, peneliti menyisipkan cerita inspiratif dan kisah teladan, seperti kisah sahabat Nabi yang memiliki kesadaran tinggi tentang kehidupan akhirat, serta ilustrasi naratif yang menggambarkan anak saleh yang mendoakan orang tuanya setelah meninggal. Cerita ini disajikan dalam bentuk teks singkat yang dipadukan dengan gambar ilustratif dan narasi suara,

sehingga materi tidak hanya dibaca tetapi juga bisa didengar, sesuai dengan prinsip pembelajaran multimodal.

Selain itu, materi dilengkapi dengan penegasan nilai-nilai karakter seperti rasa syukur, kesadaran beribadah, dan pentingnya berbuat baik selama hidup. Hal ini ditujukan agar peserta didik tidak hanya memahami isi materi secara kognitif, tetapi juga terdorong untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam desain modul, setiap bagian materi juga diakhiri dengan pertanyaan reflektif seperti, *“Apa yang bisa kamu lakukan hari ini agar hidupmu lebih bermakna?”* atau *“Siapa yang ingin kamu doakan hari ini?”* untuk menumbuhkan kesadaran spiritual secara alami.

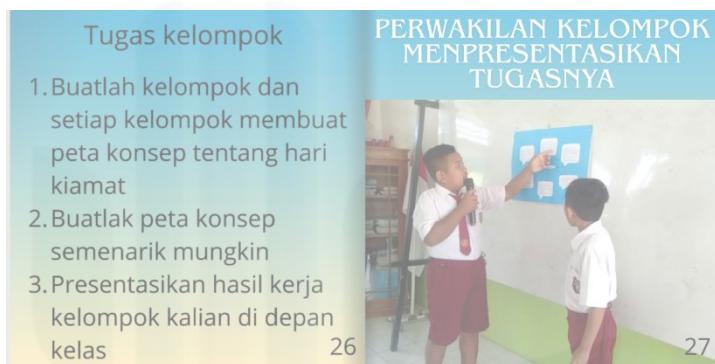


Gambar 4. 2 Halaman Materi Pembelajaran

3) Kuis untuk Peserta Didik

Setelah merancang materi pembelajaran dalam modul digital, tahap desain selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun kuis interaktif sebagai bagian dari asesmen formatif. Kuis ini dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi “Ketika Kehidupan Telah Berhenti”, serta untuk

meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam modul digital berbasis *Flipbook Maker*, kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media belajar yang menyenangkan dan memotivasi.



Gambar 4. 3 Kuis untuk Peserta Didik

3. Tahap Pengembangan

Setelah menyelesaikan seluruh proses pada tahap desain, peneliti kemudian melanjutkan ke tahap berikutnya dalam model ADDIE, yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah dirancang sebelumnya mulai dari profil pengembang, pendahuluan, materi pembelajaran, aktivitas reflektif, hingga kuis interaktif direalisasikan ke dalam bentuk produk digital utuh berbasis *Flipbook Maker*. Modul digital tersebut dikembangkan sesuai dengan *blueprint desain*, sehingga mencerminkan kesinambungan antara tujuan pembelajaran, isi materi, strategi penyajian, dan format digital yang interaktif.

Modul yang telah selesai dikembangkan kemudian memasuki proses validasi ahli guna memastikan bahwa isi dan tampilan modul memenuhi

standar pedagogis dan kualitas media digital. Peneliti melibatkan dua jenis validator:

- a. Ahli materi, yang mengevaluasi isi modul dari aspek keakuratan konsep agama, relevansi materi terhadap capaian pembelajaran, serta kesesuaian bahasa dan nilai-nilai keislaman untuk peserta didik sekolah dasar.
- b. Ahli desain, yang menilai dari sisi tampilan visual, tata letak, navigasi, keterbacaan teks, serta kesesuaian antara elemen multimedia dengan karakteristik peserta didik.

Masukan dari para ahli dijadikan dasar untuk melakukan revisi awal terhadap modul. Jika ditemukan kekurangan, seperti istilah yang kurang sesuai, tampilan yang membingungkan, atau materi yang perlu disederhanakan, maka peneliti segera memperbaikinya agar modul menjadi lebih efektif dan layak digunakan. Berikut hasil validasi materi dan desain;

- a. Hasil Ahli Materi terhadap Modul Digital

Sebagai bagian dari tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi terhadap isi materi yang terdapat dalam modul digital. Validasi ini dilaksanakan oleh seorang ahli yang memiliki latar belakang sebagai dosen di Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dengan kompetensi akademik di bidang pendidikan dasar dan penguasaan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang relevan dengan tema modul. Pemilihan ahli ini didasarkan pada keahliannya dalam mengkaji dan menilai konten pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya dalam konteks nilai-nilai akidah dan spiritualitas Islam.

Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket yang telah dirancang secara sistematis oleh peneliti. Angket tersebut disusun dengan tujuan untuk mengukur kualitas isi materi dalam modul digital berdasarkan beberapa aspek utama. Penilaian menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, sehingga memungkinkan validator memberikan evaluasi yang lebih terukur dan mendalam terhadap setiap indikator.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan					✓
2.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)					✓
3.	Materi relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik					✓
Kebenaran Isi						
4.	Materi yang disampaikan sesuai dengan ajaran Islam yang benar					✓
5.	Materi didukung oleh dalil Al-Qur'an dan Hadis yang relevan				✓	
Kelengkapan dan Kedalaman Materi						
6.	Materi disajikan secara lengkap dan menyeluruh				✓	
7.	Materi memiliki kedalaman sesuai tingkat perkembangan siswa SD			✓		
Kebermaknaan dan Keterpaduan						
8.	Materi mengandung nilai-nilai moral dan spiritual Islam					✓
9.	Materi terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik					✓
Bahasa dan Penyajian Materi						

10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					✓
11.	Kalimat disusun dengan struktur yang benar dan tidak menimbulkan tafsir ganda				✓	
12.	Penyajian materi menarik dan sistematis				✓	

b. Hasil Ahli Desain terhadap Modul Digital

Selain validasi isi materi, peneliti juga melaksanakan validasi dari sisi teknis dan desain visual untuk memastikan bahwa modul digital yang dikembangkan tidak hanya kuat secara konten, tetapi juga efektif dan menarik dari sisi tampilan serta mudah digunakan oleh peserta didik. Validasi ini dilakukan oleh seorang Ahli Desain yang merupakan dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dengan latar belakang keahlian di bidang teknologi pendidikan dan desain pembelajaran digital.

Ahli Desain ini dimintai pendapat untuk mengevaluasi kelayakan visual dan fungsionalitas teknis dari modul digital berbasis *Flipbook Maker* yang telah dikembangkan. Validasi ini menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa modul tidak hanya menyajikan materi yang relevan, tetapi juga memiliki tampilan antarmuka yang ramah pengguna, menarik, serta mendukung pengalaman belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan Visual dan Desain Grafis						
1.	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
2.	Desain dan layout halaman tertata rapi dan tidak membingungkan					✓

3.	Warna, font, dan elemen visual lainnya konsisten dan serasi				✓	
Fungsi Interaktif dan Navigasi						
4.	Fitur navigasi (next, back, zoom, dsb.) mudah digunakan dan intuitif			✓		
5.	Hyperlink, tombol, dan fitur interaktif lainnya berjalan dengan baik			✓		
6.	Media memberi pengalaman pengguna (user experience) yang nyaman dan responsif					✓
Kelengkapan dan Kualitas Multimedia						
7.	Gambar/ilustrasi mendukung materi yang disampaikan					✓
8.	Video dan audio yang disisipkan relevan, jernih, dan berfungsi dengan baik			✓		
9.	Teks, video, suara, dan gambar tersaji secara sinkron dan terpadu			✓		
Teknis dan Keterpakaian Media						
10.	Media dapat dibuka/diakses di berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone)					✓
11.	Media dapat digunakan secara offline / Online			✓		
12.	Media mudah disebarluaskan dan tidak memerlukan instalasi khusus					✓

Setelah direvisi berdasarkan masukan ahli, modul digital

kemudian diuji coba dalam uji skala kecil. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan modul kepada sejumlah kecil peserta didik kelas

V di SD Negeri 12 Sanur Denpasar, yang dipilih secara representatif.

Tujuan uji coba skala kecil ini adalah untuk mengamati respon peserta didik secara langsung, menilai kemudahan penggunaan modul, serta mengidentifikasi kemungkinan kekurangan dalam implementasi nyata di kelas.

Selama uji coba berlangsung, peneliti mengamati aktivitas siswa, mencatat kendala yang muncul, serta mengumpulkan tanggapan siswa melalui wawancara singkat dan angket respon. Apabila dari uji coba ini ditemukan kekurangan seperti tampilan yang terlalu padat,

audio yang kurang jelas, atau bagian materi yang membingungkan—peneliti melakukan revisi lanjutan untuk penyempurnaan.

Namun, apabila dari hasil uji skala kecil tidak ditemukan kendala yang signifikan, dan peserta didik dapat menggunakan serta memahami isi modul dengan baik, maka proses pengembangan dinyatakan selesai, dan modul dinyatakan layak untuk diimplementasikan.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi produk merupakan proses penerapan modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* yang telah melalui tahap validasi dan revisi, dengan tujuan menguji keterlaksanaan, praktikalitas, dan efektivitas produk dalam situasi pembelajaran nyata. Implementasi dilaksanakan di kelas V SD Negeri 12 Sanur selama tiga kali pertemuan sesuai alokasi modul, menggunakan materi Bab 7 “Ketika Berhentinya Kehidupan” yang mencakup tiga submateri utama, yaitu Iman kepada Hari Akhir, Kejadian Hari Akhir, dan Hikmah Beriman kepada Hari Akhir.

Pada tahap ini, guru mata pelajaran PAI bertindak sebagai pelaksana utama pembelajaran dengan berpedoman pada modul ajar yang telah disusun peneliti, sementara peneliti berperan sebagai pengamat untuk mencatat jalannya proses dan respon siswa. Proses implementasi dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, yang saling berkesinambungan sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif:

a. Kalimat Pembuka

Kegiatan pembuka diawali dengan persiapan perangkat pembelajaran, termasuk laptop atau tablet yang telah terinstal Digital *Flipbook Maker*, proyektor, speaker aktif, dan lembar kerja siswa yang terintegrasi dalam modul. Guru memulai pelajaran dengan salam, doa bersama, dan pembacaan ayat Al-Qur'an pilihan untuk menciptakan suasana religius sekaligus memusatkan perhatian siswa. Selanjutnya, guru melakukan pengecekan kehadiran, kerapian pakaian, dan kesiapan belajar siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, dan aktivitas yang akan dilakukan, sambil menampilkan halaman pembuka modul digital pada layar proyektor untuk menarik perhatian.

Sebagai apersepsi, guru menggunakan stimulus berupa gambar atau ilustrasi dari flipbook, misalnya gambar prosesi pemakaman atau bencana alam, kemudian mengajukan pertanyaan pemantik yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa, seperti "Apa yang kalian rasakan ketika menghadiri pemakaman?" atau "Mengapa kita perlu memikirkan hari akhir?" Setelah itu, guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan menjelaskan peran masing-masing anggota, sambil membagikan instruksi kerja yang tercantum pada modul ajar.



b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti difokuskan pada proses eksplorasi materi dengan Gambar 4. 4 Guru Membuka Pelajaran dengan Produk yang Sudah Dikembangkan

kepada Hari Akhir, guru meminta siswa mengamati gambar stimulus dari modul, membaca penjelasan yang tersedia, dan mendiskusikan pengertian hari akhir, jenis-jenisnya, serta tanda-tandanya. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum mereka pahami, yang kemudian dijawab oleh teman atau diluruskan oleh guru.

Pada submateri Kejadian Hari Akhir, guru menerapkan model *marketplace activity*, di mana setiap kelompok mempelajari satu peristiwa besar di akhirat yakni yaumul ba'ats, yaumul mahsyar, yaumul hisab, yaumul mizan, atau yaumul jaza kemudian membuat poster atau mind map yang menjelaskan materinya. Setelah itu, sebagian anggota kelompok bertugas menjaga “stand” untuk memberikan penjelasan kepada pengunjung dari kelompok lain, sementara anggota lainnya berkeliling untuk mengumpulkan informasi.

Pertukaran informasi ini diakhiri dengan diskusi kelompok dan presentasi hasil kerja di depan kelas. Pada submateri Hikmah Beriman kepada Hari Akhir, guru menerapkan model pembelajaran inkuiri. Siswa diminta mengidentifikasi permasalahan, merumuskan hipotesis bahwa beriman kepada hari akhir dapat meningkatkan ketakwaan

kepada Allah Swt., mengumpulkan data dari buku teks maupun sumber digital, menganalisis informasi yang ditemukan, dan menarik kesimpulan. Seluruh kegiatan inti diwarnai dengan penggunaan media digital interaktif, seperti video, audio bacaan ayat, dan kuis online yang tertanam dalam flipbook, sehingga pembelajaran lebih hidup dan memotivasi s



Gambar 4. 5 Guru Melakukan Strategi Pembelajaran dengan Produk

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup diawali dengan refleksi, di mana guru mengajak siswa menyampaikan kesan, pemahaman baru, atau hikmah yang diperoleh dari pembelajaran hari itu. Guru kemudian menyampaikan rangkuman materi yang telah dipelajari, memperkuat poin-poin penting, dan melakukan tanya jawab singkat untuk memastikan pemahaman siswa. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui pertanyaan lisan, kuis singkat, atau penilaian terhadap produk kelompok sesuai rubrik yang terdapat dalam modul. Sebagai tindak lanjut, guru memberikan tugas rumah, misalnya membuat peta konsep

perjalanan hari akhir atau menuliskan pengalaman pribadi yang mencerminkan hikmah beriman kepada hari akhir. Kegiatan diakhiri dengan doa bersama, ucapan hamdalah, dan salam penutup. Dengan pembagian kegiatan yang sistematis ini, implementasi modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* mampu menciptakan pembelajaran yang terstruktur, menarik, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar mereka.



Gambar 4. 6 Guru Melakukan Kegiatan Penutup

d. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap implementasi modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* menjadi salah satu fokus penting dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan mampu menarik minat, memudahkan pemahaman, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa pada materi Bab 7 “Ketika Berhentinya Kehidupan”. Pengumpulan data respon dilakukan setelah tahap implementasi produk di kelas V SD Negeri 12 Sanur selesai dilaksanakan, dengan melibatkan seluruh

peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu angket respon peserta didik dan wawancara terstruktur.

Angket disusun dalam bentuk skala Likert yang memuat beberapa indikator, antara lain ketertarikan terhadap media pembelajaran, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan dalam memahami materi, peningkatan motivasi belajar, dan keterlibatan dalam kerja kelompok. Skala jawaban disusun mulai dari “sangat setuju” hingga “tidak setuju”, untuk mengukur tingkat penerimaan siswa terhadap setiap aspek modul. Penggunaan angket ini bertujuan memperoleh gambaran kuantitatif yang objektif mengenai penilaian siswa.



Gambar 4. 7 Peserta Didik Mengisi Angket Respon

Selain angket, wawancara dilakukan kepada beberapa siswa yang dipilih secara purposif untuk mewakili beragam karakteristik, baik dari segi kemampuan akademik, tingkat keaktifan, maupun pengalaman

dalam menggunakan media digital. Wawancara bertujuan menggali informasi kualitatif yang lebih mendalam mengenai kesan, pengalaman, dan saran siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Digital Flipbook Maker*. Data hasil wawancara ini digunakan untuk memperkaya dan menguatkan temuan yang diperoleh dari angket, sehingga interpretasi terhadap respon siswa menjadi lebih komprehensif.

Berikut peneliti paparkan data wawancara yang didapatkan Ketika implementasi produk selesai dari peserta didik:

"Belajar pakai flipbook itu lebih seru, Bu. Gambarnya jelas, ada suaranya juga. Jadi saya nggak cuma baca tulisan, tapi bisa lihat gambar sama dengar penjelasan. Jadinya lebih gampang ngerti tentang hari akhir." Ucap salah satu siswa

"Menurut saya belajar pakai flipbook itu lebih mudah. Kalau lupa materi, bisa dibuka lagi di rumah pakai HP kakak. Jadi nggak cuma belajar di sekolah saja."

"Saya suka waktu kerja kelompok, soalnya bisa diskusi sama teman. Pas bagian kejadian hari akhir, saya dapat tugas jelasin ‘yaumul mahsyar’ ke kelompok lain. Itu bikin saya hafal materinya."

Dengan kombinasi data kuantitatif dari angket dan data kualitatif dari wawancara, diharapkan diperoleh gambaran menyeluruh mengenai penerimaan dan persepsi peserta didik terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, paparan berikut akan menguraikan hasil yang diperoleh dari kedua teknik pengumpulan data tersebut secara terperinci, dilengkapi dengan analisis yang relevan terhadap tujuan penelitian.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan proses penilaian akhir terhadap modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* setelah melalui uji coba lapangan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat menjadi acuan dalam penyempurnaan di tahap berikutnya. Penilaian diperoleh dari hasil validasi Ahli Desain, ahli materi, respon guru, respon peserta didik, serta temuan lapangan yang diamati langsung oleh peneliti.

Berdasarkan hasil evaluasi, produk memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan. Pertama, dari segi tampilan dan desain, modul digital ini memiliki visual yang menarik, penggunaan warna yang harmonis, ilustrasi yang relevan, dan tata letak yang rapi. Hal ini terbukti mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran dan mempertahankan fokus mereka selama proses belajar berlangsung. Kedua, dari aspek keterpaduan media, produk menggabungkan teks, gambar, audio, dan video secara terintegrasi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis buku teks. Ketiga, dari sisi kemudahan akses, modul dapat dibuka melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun ponsel, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah. Keempat, dari segi peningkatan motivasi dan pemahaman, respon siswa menunjukkan

bahwa penggunaan Digital *Flipbook Maker* membuat mereka lebih antusias, lebih mudah memahami materi abstrak seperti konsep hari akhir, serta terdorong untuk lebih aktif dalam diskusi kelompok. Kelima, produk ini memiliki fitur interaktif seperti latihan soal yang memberikan umpan balik langsung, sehingga memudahkan siswa mengetahui tingkat penguasaan materi secara cepat.

Namun, hasil evaluasi juga menunjukkan adanya beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, dari aspek ketergantungan pada perangkat dan koneksi, penggunaan modul digital memerlukan ketersediaan sarana seperti perangkat komputer atau gawai, proyektor, dan speaker, serta koneksi internet yang stabil untuk mengakses beberapa konten. Pada sekolah dengan keterbatasan infrastruktur, hal ini dapat menjadi kendala. Kedua, dari segi waktu pembelajaran, beberapa guru menilai bahwa integrasi materi, diskusi kelompok, dan penggunaan fitur interaktif membutuhkan manajemen waktu yang lebih ketat agar seluruh tujuan pembelajaran tercapai dalam alokasi yang tersedia. Ketiga, dari perspektif kemampuan literasi digital siswa, sebagian kecil peserta didik memerlukan waktu adaptasi untuk terbiasa mengoperasikan modul, terutama dalam navigasi antarhalaman dan memanfaatkan fitur interaktif. Keempat, terdapat catatan dari ahli materi bahwa meskipun konten sudah sesuai kurikulum, penyajian teks perlu memperhatikan tingkat keterbacaan untuk siswa kelas V, misalnya dengan memecah paragraf panjang menjadi bagian-bagian lebih singkat.

Evaluasi menunjukkan bahwa kelebihan produk jauh lebih menonjol dibandingkan kekurangannya. Produk dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PAI, khususnya materi Bab 7 “Ketika Berhentinya Kehidupan”. Kekurangan yang ditemukan lebih bersifat teknis dan dapat diatasi melalui penyempurnaan pada tahap revisi berikutnya, seperti menambahkan panduan penggunaan yang sederhana, menyediakan versi offline untuk mengantisipasi kendala koneksi, dan menyesuaikan penyajian teks dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara lebih luas di sekolah dasar, khususnya di wilayah yang memiliki fasilitas teknologi memadai.

B. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu mengenai validitas, praktikalitas, dan efektivitas modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* pada materi Bab 7 “Ketika Berhentinya Kehidupan” di kelas V SD Negeri 12 Sanur. Proses analisis dilakukan dengan memadukan hasil validasi ahli, respon guru dan siswa, serta data hasil belajar peserta didik. Analisis disajikan dalam tiga bagian sesuai urutan rumusan masalah.

Validitas modul diukur melalui penilaian ahli materi dan Ahli Desain menggunakan instrumen yang memuat indikator kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa

modul memiliki kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka, materi disajikan secara runtut, dan bahasa yang digunakan komunikatif serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Ahli Desain memberikan penilaian positif terhadap desain visual modul, tata letak yang konsisten, kombinasi warna yang menarik, serta integrasi multimedia berupa gambar, audio, dan video yang relevan

Praktikalitas modul dianalisis melalui respon guru dan siswa setelah modul diimplementasikan dalam pembelajaran. Respon guru menunjukkan bahwa modul ini memudahkan proses pembelajaran karena sudah dilengkapi tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, lembar kerja siswa, dan penilaian yang terintegrasi. Guru juga menilai bahwa penggunaan Digital *Flipbook Maker* mempercepat proses penyampaian materi dan meminimalkan penggunaan media cetak. Dari sisi siswa, data angket menunjukkan mayoritas merasa modul ini menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi abstrak seperti konsep hari akhir. Siswa juga merasakan pembelajaran menjadi lebih interaktif berkat fitur kuis langsung dan materi audio-visual.

Efektivitas modul diukur melalui dua indikator, yaitu hasil belajar dan peningkatan motivasi siswa. Data hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan modul Digital *Flipbook Maker*.

1. Validitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar.

Validitas merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian pengembangan, karena menentukan sejauh mana produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada konteks penelitian ini, validitas modul digital berbasis *Flipbook Maker* difokuskan untuk menilai kesesuaian materi Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Bab 7 “Ketika Berhentinya Kehidupan”, dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, serta kemampuannya dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 12 Sanur Denpasar.

Proses validasi dilakukan melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli Desain yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Agama Islam, teknologi pembelajaran, dan desain media digital. Instrumen validasi disusun berdasarkan indikator yang mengacu pada standar kelayakan media pembelajaran menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan teori pengembangan media interaktif. Penilaian ahli materi mencakup relevansi konten dengan kompetensi inti dan capaian pembelajaran, kebenaran konsep, kesesuaian tingkat kesulitan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta potensi materi untuk menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Sementara itu, penilaian Ahli Desain mencakup kualitas tampilan visual, integrasi multimedia (teks, gambar, audio, dan video), navigasi antarmuka, serta kesesuaian desain dengan prinsip keterbacaan dan keterpahaman bagi siswa usia sekolah dasar.

Validitas modul ini menjadi landasan untuk memastikan bahwa produk yang diimplementasikan tidak hanya sesuai secara akademik dan teknis, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, hasil validasi menjadi tahap krusial sebelum modul diuji coba di kelas, karena memastikan bahwa seluruh komponen pembelajaran yang terdapat di dalamnya telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 12 Sanur Denpasar.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa konten modul pembelajaran PAI berbasis *Digital Flipbook Maker* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang akurat, relevan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Ahli materi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah dosen Pendidikan Agama Islam yang memiliki kepakaran di bidang pengembangan kurikulum dan metodologi pembelajaran PAI, sehingga penilaian yang diberikan memiliki landasan keilmuan dan praktis yang kuat.

Instrumen validasi disusun berdasarkan beberapa aspek utama, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran (CP), relevansi materi dengan kebutuhan serta

karakteristik peserta didik, kebenaran isi sesuai ajaran Islam dan dalil yang sahih, kelengkapan dan kedalaman materi, kebermaknaan dan keterpaduan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan penyajian materi yang sistematis.

Proses validasi dilakukan dengan cara ahli materi mempelajari modul secara menyeluruh, kemudian memberikan skor penilaian pada setiap butir indikator menggunakan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak baik, 5 = sangat baik), disertai masukan atau saran perbaikan jika diperlukan. Hasil validasi ini menjadi dasar untuk menilai kelayakan substansi materi sekaligus memberikan arah perbaikan sebelum modul diimplementasikan di kelas. Berikut tabel hasil perolehan ahli materi

Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Nilai Validasi Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Materi	Skor Max
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan	5	5
2.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	5	5
3.	Materi relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik	5	5
Kebenaran Isi			
4.	Materi yang disampaikan sesuai dengan ajaran Islam yang benar	5	5
5.	Materi didukung oleh dalil Al-Qur'an dan Hadis yang relevan	4	5
Kelengkapan dan Kedalaman Materi			
6.	Materi disajikan secara lengkap dan menyeluruh	4	5
7.	Materi memiliki kedalaman sesuai tingkat perkembangan siswa SD	4	5
Kebermaknaan dan Keterpaduan			

8.	Materi mengandung nilai-nilai moral dan spiritual Islam	5	5
9.	Materi terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	5	5
Bahasa dan Penyajian Materi			
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5
11.	Kalimat disusun dengan struktur yang benar dan tidak menimbulkan tafsir ganda	4	5
12.	Penyajian materi menarik dan sistematis	4	5
Jumlah		55	60

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 91,67\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi yang disajikan pada Tabel 4.6, modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* memperoleh skor total 55 dari skor maksimal 60. Pada aspek kesesuaian materi, ketiga indikator yang dinilai, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), serta relevansi materi dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, masing-masing memperoleh skor penuh 5. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disusun telah relevan dengan arah pembelajaran PAI di sekolah dasar, serta mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara kontekstual.

Pada aspek kebenaran isi, indikator kesesuaian materi dengan ajaran Islam memperoleh skor 5, sedangkan indikator dukungan dalil Al-Qur'an dan Hadis mendapatkan skor 4. Artinya, meskipun secara

umum isi materi telah akurat secara syar'i, terdapat saran untuk menambah atau memperjelas referensi dalil agar penguatan konsep lebih komprehensif.

Aspek kelengkapan dan kedalaman materi memperoleh skor 4 pada kedua indikatornya, yang berarti penyajian materi sudah cukup lengkap dan sesuai tingkat perkembangan siswa SD, namun masih terdapat ruang untuk memperdalam penjelasan atau memberikan variasi contoh agar pemahaman siswa semakin optimal. Pada aspek kebermaknaan dan keterpaduan, kedua indikator, yakni nilai moral-spiritual dan keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, mendapatkan skor sempurna 5. Ini mengindikasikan bahwa modul mampu mengintegrasikan nilai-nilai ajaran Islam dengan realitas kehidupan siswa secara harmonis.

Aspek bahasa dan penyajian materi mendapat skor 5 pada indikator kemudahan bahasa, sementara struktur kalimat dan sistematika penyajian masing-masing memperoleh skor 4. Meskipun bahasa yang digunakan sudah sederhana dan mudah dipahami siswa, penilai memberikan masukan agar memperhatikan struktur kalimat dan alur penyajian untuk meningkatkan keterbacaan.

Jika dihitung menggunakan rumus validitas ahli (V-ah), diperoleh hasil 91,67%, yang termasuk kategori "Sangat Valid". Persentase ini menunjukkan bahwa modul layak digunakan dalam pembelajaran dengan sedikit revisi pada bagian pendalaman materi,

penambahan dalil pendukung, dan penyempurnaan struktur kalimat agar semakin efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 12 Sanur Denpasar.

b. Hasil Validitas Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan untuk menilai aspek tampilan, keterbacaan, dan kesesuaian rancangan modul pembelajaran PAI berbasis *Digital Flipbook Maker* dengan prinsip-prinsip desain media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Ahli desain yang dilibatkan adalah praktisi dan akademisi di bidang teknologi pendidikan yang memiliki pengalaman dalam perancangan media pembelajaran digital interaktif. Penilaian ini bertujuan memastikan bahwa modul tidak hanya layak secara substansi materi, tetapi juga memenuhi standar estetika, fungsionalitas, dan keterpaduan desain yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Instrumen validasi ahli desain memuat indikator penilaian yang mencakup kualitas tata letak (*layout*), pemilihan tipografi dan ukuran huruf, perpaduan warna, kualitas ilustrasi dan gambar, konsistensi ikon dan navigasi, keterpaduan multimedia (teks, gambar, audio, dan video), serta kemudahan penggunaan (*user friendly*). Selain itu, penilaian juga mempertimbangkan daya tarik visual yang mampu memotivasi siswa untuk berinteraksi dengan modul secara berkelanjutan.

Proses validasi dilakukan dengan cara ahli desain mengkaji modul secara menyeluruh, mencoba seluruh fitur interaktif yang

terdapat di dalamnya, serta menilai setiap indikator menggunakan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak baik, 5 = sangat baik). Hasil validasi ini diharapkan dapat memberikan masukan yang konstruktif, baik dari segi estetika maupun teknis, sehingga modul dapat diimplementasikan dengan optimal di kelas. Berikut Tabel Hasil Perhitungan ahli desain.

Tabel 4. 5 Analisis Data Validitas Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Materi	Skor Max
Tampilan Visual dan Desain Grafis			
1.	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	5
2.	Desain dan layout halaman tertata rapi dan tidak membingungkan	5	5
3.	Warna, font, dan elemen visual lainnya konsisten dan serasi	4	5
Fungsi Interaktif dan Navigasi			
4.	Fitur navigasi (next, back, zoom, dsb.) mudah digunakan dan intuitif	3	5
5.	Hyperlink, tombol, dan fitur interaktif lainnya berjalan dengan baik	3	5
6.	Media memberi pengalaman pengguna (user experience) yang nyaman dan responsif	5	5
Kelengkapan dan Kualitas Media			
7.	Gambar/ilustrasi mendukung materi yang disampaikan	5	5
8.	Video dan audio yang disisipkan relevan, jernih, dan berfungsi dengan baik	4	5
9.	Teks, video, suara, dan gambar tersaji secara sinkron dan terpadu	4	5
Teknis dan Keterpakaian Desain			
10.	Modul dapat dibuka/diakses di berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone)	5	5
11.	Modul dapat digunakan secara offline / Online	4	5
12.	Modul mudah disebarluaskan dan tidak memerlukan instalasi khusus	5	5
12.	Penyajian materi menarik dan sistematis	4	5
Jumlah		52	60

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 86.67\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain terhadap modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker*, diperoleh skor total sebesar 52 dari skor maksimal 60. Pada aspek tampilan visual dan desain grafis, indikator “tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik” serta “desain dan layout halaman tertata rapi dan tidak membingungkan” masing-masing memperoleh skor sempurna (5), yang menunjukkan bahwa secara umum modul memiliki daya tarik visual yang tinggi dan penataan konten yang jelas. Namun, pada indikator “warna, font, dan elemen visual lainnya konsisten dan serasi” diperoleh skor 4, yang mengindikasikan perlunya sedikit penyesuaian agar keseragaman elemen visual menjadi lebih optimal.

Pada aspek fungsi interaktif dan navigasi, indikator “fitur navigasi mudah digunakan” dan “hyperlink/tombol interaktif berjalan dengan baik” masing-masing mendapatkan skor 3, yang berarti meskipun fungsi tersebut dapat digunakan, masih terdapat potensi perbaikan terutama dalam hal kecepatan respons atau kejelasan ikon navigasi. Sementara itu, indikator “media memberi pengalaman pengguna yang nyaman dan responsif” mendapat skor sempurna 5,

menandakan bahwa secara keseluruhan penggunaan modul terasa lancar dan memuaskan bagi pengguna.

Aspek kelengkapan dan kualitas multimedia menunjukkan hasil yang cukup baik, di mana indikator “gambar/ilustrasi mendukung materi” mendapat skor penuh 5, sedangkan “video dan audio relevan dan jernih” serta “sinkronisasi teks, video, suara, dan gambar” masing-masing memperoleh skor 4. Hal ini menandakan bahwa meskipun kualitas multimedia sudah memadai, ada peluang untuk meningkatkan resolusi dan sinkronisasi antara media yang digunakan agar pengalaman belajar menjadi lebih maksimal.

Pada aspek teknis dan keterpakaian desain, indikator “modul dapat diakses di berbagai perangkat” dan “mudah disebarluaskan tanpa instalasi khusus” mendapatkan skor penuh 5, yang berarti modul memiliki fleksibilitas tinggi dalam penggunaannya. Sementara itu, indikator “modul dapat digunakan secara offline/online” memperoleh skor 4, yang mengindikasikan bahwa meskipun modul dapat berjalan pada kedua mode, kinerja offline masih bisa dioptimalkan, terutama pada bagian pemanggilan file multimedia.

Jika dihitung menggunakan rumus validitas ahli desain, diperoleh persentase kelayakan sebesar 86,67%, yang berada pada kategori “Valid”. Persentase ini menunjukkan bahwa modul layak digunakan dalam pembelajaran, dengan rekomendasi perbaikan pada konsistensi elemen visual, optimalisasi fitur navigasi, dan

penyempurnaan kualitas serta sinkronisasi multimedia agar pengalaman belajar siswa menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

c. Hasil Analisis Validitas Materi dan Desain

Validasi produk merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker*, karena pada tahap ini dilakukan penilaian kelayakan produk oleh para ahli sebelum diimplementasikan di lapangan. Validasi yang dilakukan mencakup dua aspek utama, yaitu validasi isi oleh ahli materi dan validasi tampilan serta fungsionalitas oleh ahli desain. Keduanya saling melengkapi untuk memastikan bahwa modul tidak hanya akurat dan relevan secara substansi, tetapi juga menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Hasil validasi ini menjadi dasar untuk menilai kelayakan modul dan memberikan rekomendasi perbaikan agar produk yang dihasilkan memiliki mutu optimal.

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi modul dengan tujuan pembelajaran, relevansi terhadap kurikulum yang berlaku, kebenaran konsep sesuai ajaran Islam, kelengkapan dan kedalaman materi, kebermaknaan nilai-nilai yang terkandung, serta bahasa dan penyajian materi. Ahli materi yang terlibat adalah seorang dosen Pendidikan Agama Islam yang memiliki keahlian dalam pengembangan kurikulum dan metodologi pembelajaran PAI, sehingga memiliki kompetensi untuk menilai kelayakan substansi dan strategi penyajian materi.

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, skor total yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi adalah 55 dari skor maksimal 60, dengan persentase kelayakan sebesar 91,67%. Persentase ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, yang berarti modul telah memenuhi standar kelayakan isi dan layak digunakan tanpa revisi besar, meskipun tetap terdapat beberapa saran perbaikan minor.

Pada aspek kesesuaian materi, tiga indikator yang dinilai yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), serta relevansi materi dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, semuanya memperoleh skor penuh (5). Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam modul sudah dirancang selaras dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran PAI di sekolah dasar, serta mempertimbangkan karakteristik siswa yang berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret. Materi yang disajikan tidak hanya memuat informasi faktual, tetapi juga mengaitkan konsep dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga memudahkan mereka memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Pada aspek kebenaran isi, indikator kesesuaian materi dengan ajaran Islam memperoleh skor sempurna (5), yang menandakan bahwa seluruh isi modul telah diverifikasi kesesuaiannya dengan prinsip-prinsip syariat Islam yang sah. Namun, pada indikator dukungan dalil Al-Qur'an dan Hadis yang relevan, skor yang diperoleh adalah 4. Hal

ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar materi telah dilengkapi dengan dalil, terdapat saran untuk menambahkan atau memperkuat referensi teks dalil pada beberapa bagian materi agar siswa mendapatkan landasan yang lebih kokoh, baik dari segi akidah maupun praktik ibadah.

Aspek kelengkapan dan kedalaman materi memperoleh skor 4 pada kedua indikatornya, yaitu kelengkapan penyajian materi dan kedalaman materi sesuai tingkat perkembangan siswa SD. Penilai memberikan catatan bahwa materi sudah cukup lengkap, namun pendalaman pada beberapa topik misalnya detail tahapan peristiwa hari akhir atau hikmah dari masing-masing peristiwa masih dapat ditambah. Kedalaman materi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa penting untuk menjaga keseimbangan antara tantangan belajar dan kemampuan berpikir siswa, sehingga mereka tetap termotivasi dan tidak merasa terbebani.

Pada aspek kebermaknaan dan keterpaduan, kedua indikator yaitu kandungan nilai moral dan spiritual Islam, serta keterpaduan materi dengan kehidupan sehari-hari mendapatkan skor penuh (5). Ini menegaskan bahwa modul tidak hanya menyampaikan materi sebagai pengetahuan, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai akhlak dan spiritual yang dapat diamalkan siswa dalam kehidupan nyata. Contoh konkret dan aktivitas refleksi yang disajikan di modul membantu siswa mengaitkan materi tentang iman kepada hari akhir dengan perilaku

sehari-hari, seperti kejujuran, tolong-menolong, dan menghindari perbuatan tercela.

Aspek terakhir, yaitu bahasa dan penyajian materi, menunjukkan hasil yang baik. Bahasa yang digunakan mendapat skor sempurna (5), menunjukkan bahwa penulisan materi sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD, menggunakan kalimat sederhana, jelas, dan komunikatif. Namun, pada indikator struktur kalimat dan sistematika penyajian materi, masing-masing mendapat skor 4. Artinya, meskipun penyajian sudah runtut dan mudah dipahami, penilai menyarankan untuk melakukan sedikit perbaikan pada struktur kalimat agar lebih ringkas dan memperjelas alur penyajian materi sehingga pembaca dapat mengikuti materi tanpa kebingungan.

hasil validasi ahli materi menegaskan bahwa modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* telah memenuhi kriteria kelayakan isi secara akademik dan pedagogis. Revisi minor yang disarankan bersifat memperkuat kualitas materi, terutama pada penambahan dalil pendukung, pendalaman konten pada subtopik tertentu, serta perbaikan minor pada struktur kalimat.

Validasi ahli desain dilakukan untuk menilai kualitas tampilan visual, konsistensi desain, kemudahan navigasi, kualitas multimedia, serta fleksibilitas teknis modul. Ahli desain yang dilibatkan adalah seorang praktisi di bidang teknologi pendidikan yang berpengalaman

dalam pengembangan media pembelajaran digital, khususnya media interaktif berbasis *Flipbook Maker*.

Berdasarkan data yang disajikan, hasil validasi ahli desain menunjukkan skor total 52 dari skor maksimal 60, dengan persentase kelayakan 86,67%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum modul sudah memenuhi kriteria kelayakan desain, meskipun terdapat beberapa aspek teknis yang masih dapat disempurnakan.

Pada aspek tampilan visual dan desain grafis, indikator “tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik” serta “desain dan layout halaman tertata rapi dan tidak membingungkan” memperoleh skor penuh (5). Hal ini menunjukkan bahwa modul berhasil menghadirkan tampilan yang sesuai dengan usia dan minat siswa SD, dengan tata letak yang memudahkan mereka mengikuti alur pembelajaran. Indikator “warna, font, dan elemen visual lainnya konsisten dan serasi” memperoleh skor 4, yang mengindikasikan bahwa meskipun konsistensi visual sudah baik, ada ruang perbaikan dalam hal keseragaman jenis huruf dan penyesuaian kontras warna pada beberapa halaman agar lebih nyaman dilihat.

Aspek fungsi interaktif dan navigasi merupakan salah satu yang mendapat sorotan untuk perbaikan. Indikator “fitur navigasi mudah digunakan” dan “hyperlink/tombol interaktif berjalan dengan baik” masing-masing memperoleh skor 3, yang berarti meskipun fungsi

tersebut dapat digunakan, terdapat kendala kecil seperti ikon navigasi yang kurang jelas atau respon tombol yang sedikit lambat pada perangkat tertentu. Sementara itu, indikator “media memberi pengalaman pengguna yang nyaman dan responsif” memperoleh skor penuh (5), menunjukkan bahwa secara keseluruhan modul memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Aspek kelengkapan dan kualitas multimedia menunjukkan hasil baik, dengan indikator “gambar/ilustrasi mendukung materi” mendapatkan skor 5, sedangkan “video dan audio relevan, jernih, dan berfungsi dengan baik” serta “sinkronisasi teks, video, suara, dan gambar” masing-masing memperoleh skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi multimedia sudah efektif, namun penilai menyarankan untuk memastikan kualitas video dan audio tetap optimal pada mode offline dan meningkatkan sinkronisasi antar unsur media agar lebih presisi.

Aspek terakhir, teknis dan keterpakaian desain, menunjukkan hasil yang sangat baik. Indikator “modul dapat diakses di berbagai perangkat” dan “modul mudah disebarluaskan dan tidak memerlukan instalasi khusus” memperoleh skor penuh (5), menunjukkan fleksibilitas tinggi dalam penggunaan. Indikator “modul dapat digunakan secara offline/online” memperoleh skor 4, yang berarti fungsi ini sudah berjalan baik, namun kinerja pada mode offline dapat

dingkatkan, terutama terkait akses cepat pada konten multimedia yang disematkan.

Hasil validasi ahli desain menunjukkan bahwa modul sudah memenuhi kriteria kelayakan desain media pembelajaran digital. Rekomendasi perbaikan difokuskan pada penyempurnaan konsistensi visual, optimalisasi fitur navigasi, peningkatan kecepatan respon tombol interaktif, dan penyempurnaan kualitas sinkronisasi multimedia.

Jika hasil validasi ahli materi dan ahli desain dibandingkan, terlihat bahwa keduanya sama-sama menempatkan modul dalam kategori “Sangat Valid”, dengan persentase 91,67% pada validasi materi dan 86,67% pada validasi desain. Dari sisi isi, modul sudah sepenuhnya selaras dengan tujuan pembelajaran PAI dan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dari sisi desain, modul sudah menarik, interaktif, dan mudah digunakan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Kedua hasil validasi juga menunjukkan adanya titik temu dalam rekomendasi perbaikan, yaitu pada penyempurnaan unsur visual dan multimedia agar lebih konsisten dan sinkron. Pada validasi materi, penambahan dalil dan pendalaman konten menjadi prioritas, sedangkan pada validasi desain, optimalisasi navigasi dan konsistensi visual menjadi fokus perbaikan. Dengan menggabungkan kedua masukan ini, revisi modul dapat diarahkan pada penyempurnaan aspek substansi

sekaligus aspek teknis, sehingga produk akhir yang dihasilkan akan memiliki mutu yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil validasi ini, modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* dinyatakan layak untuk diimplementasikan di kelas dengan revisi minor. Revisi yang dilakukan tidak bersifat mendasar, melainkan bertujuan memperkuat mutu produk, baik dari segi isi maupun desain, agar mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Desain

No.	Aspek Validasi	Skor Diperoleh	Skor Max	(%)	Kategori
1.	Ahli Materi	55	60	91.67%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	52	60	86.67%	Valid

2. Praktikalitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar.

Praktikalitas merupakan aspek penting dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, karena menunjukkan sejauh mana produk yang dihasilkan mudah digunakan, dapat diimplementasikan sesuai rencana pembelajaran, serta memberikan manfaat nyata bagi pengguna. Dalam konteks penelitian ini, praktikalitas modul digital berbasis *Flipbook Maker* diukur untuk mengetahui kemudahan dan kenyamanan penggunaannya oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran

Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 12 Sanur Denpasar, khususnya pada materi Bab 7 “Ketika Berhentinya Kehidupan”.

Pengukuran praktikalitas dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru mata pelajaran PAI dan seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan modul ini. Instrumen angket disusun untuk mengevaluasi beberapa aspek, antara lain kemudahan akses dan penggunaan modul, kesesuaian dengan langkah-langkah pembelajaran, keterpaduan materi dengan aktivitas belajar, daya tarik tampilan, serta kontribusinya terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Skala penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju) untuk setiap indikator, sehingga hasilnya dapat dianalisis secara kuantitatif.

Penilaian praktikalitas oleh guru difokuskan pada kemudahan mengintegrasikan modul ke dalam pembelajaran, kesesuaian isi dan media dengan RPP, efektivitas modul dalam memfasilitasi interaksi kelas, serta kebermanfaatannya dalam menghemat waktu dan sumber daya. Sementara itu, penilaian praktikalitas oleh peserta didik menitikberatkan pada sejauh mana modul mudah digunakan, membantu pemahaman materi, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Hasil penilaian praktikalitas ini tidak hanya memberikan gambaran mengenai kelayakan modul dari sudut pandang pengguna, tetapi juga menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan dan penyempurnaan produk

sebelum digunakan secara lebih luas. Dengan demikian, praktikalitas menjadi tolok ukur penting yang memastikan bahwa modul digital berbasis *Flipbook Maker* tidak hanya valid secara isi dan desain, tetapi juga efektif, efisien, dan nyaman digunakan dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 12 Sanur Denpasar. Berikut peneliti paparkan hasil perolehan skor angket peserta didik:

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama	Indikator		<i>Total Score Obtained</i>	<i>Last Score</i>
		Yes	No		
1.	R1	10	0	10	100
2.	R2	10	0	10	100
3.	R3	10	0	10	100
4.	R4	9	1	9	90
5.	R5	10	0	10	100
6.	R6	10	0	10	100
7.	R7	8	2	8	80
8.	R8	10	0	10	100
9.	R9	9	1	9	90
10.	R10	10	0	10	100
11.	R11	10	0	10	100
12.	R12	10	0	10	100
13.	R13	8	2	8	80
14.	R14	10	0	10	100
15.	R15	10	0	10	100
16.	R16	10	0	10	100
Total Skor					1540

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{1540}{1800} \times 100\% = 85.66\%$$

Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* oleh guru dan peserta didik yang disajikan pada tabel, diperoleh total skor 1.540 dari skor maksimal 1.800. Hasil ini

menunjukkan bahwa secara keseluruhan tingkat praktikalitas modul mencapai 85,66%, yang berada pada kategori “Sangat Praktis”.

Jika dilihat secara individual, sebagian besar responden memberikan penilaian maksimal dengan skor 10 dari skor maksimal 10, yang menandakan bahwa mereka menilai modul ini sangat mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta membantu meningkatkan motivasi belajar. Sebagai contoh, responden R1, R2, R3, R5, R6, R8, R10, R11, R12, R14, R15, dan R16 memberikan skor penuh (100%), yang menunjukkan apresiasi tinggi terhadap kemudahan akses, kejelasan tampilan, dan kesesuaian isi modul dengan tujuan pembelajaran.

Sementara itu, terdapat beberapa responden yang memberikan skor sedikit di bawah maksimal, seperti R4 dan R9 (90%), serta R7 dan R13 (80%). Perbedaan skor ini umumnya disebabkan oleh adanya catatan atau masukan, misalnya terkait kebutuhan penyesuaian kecil pada navigasi atau kecepatan memuat konten multimedia pada perangkat tertentu. Namun, skor yang masih berada di atas 80% tetap mengindikasikan bahwa modul dinilai praktis dan layak digunakan.

Percentase praktikalitas yang mencapai 85,66% membuktikan bahwa modul ini tidak hanya valid secara isi dan desain, tetapi juga memiliki kemudahan penggunaan yang tinggi, baik bagi guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran, maupun bagi siswa dalam mengakses dan mempelajari materi. Hasil ini memperkuat bahwa *Flipbook Maker* sebagai media pembelajaran mampu menjembatani

kebutuhan pembelajaran PAI di era digital, dengan menggabungkan materi yang relevan, tampilan menarik, dan fitur interaktif yang memudahkan proses belajar.

3. Efektivitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar

Setelah produk modul pembelajaran PAI berbasis Digital *Flipbook Maker* direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan Ahli Desain, peneliti melaksanakan uji coba skala kecil untuk mengukur tingkat efektivitasnya. Uji coba ini melibatkan 18 siswa kelas V SDN 12 Sanur Denpasar sebagai subjek penelitian, yang dipilih untuk mewakili karakteristik sasaran pengguna modul. Kegiatan uji coba dilaksanakan dalam dua kali pertemuan sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yang berlaku di sekolah.

Pengujian efektivitas menggunakan desain eksperimen *One Group Pretest–Posttest Design*, di mana peneliti memberikan *pretest* (tes awal) untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi PAI yang diajarkan, dilanjutkan dengan treatment berupa pembelajaran menggunakan modul Digital *Flipbook Maker*, dan diakhiri dengan *posttest* (tes akhir) untuk menilai perubahan hasil belajar.

Pada pertemuan pertama, siswa terlebih dahulu mengerjakan *pretest* untuk mengetahui tingkat penguasaan awal mereka terhadap materi yang disajikan. Selanjutnya, peneliti memberikan pembelajaran dengan

memanfaatkan modul berbasis *Digital Flipbook Maker* yang berisi teks, ilustrasi, animasi, dan elemen interaktif yang dirancang untuk mempermudah pemahaman konsep. Siswa diarahkan untuk membaca materi, mengamati gambar dan ilustrasi, serta mengerjakan latihan interaktif yang terdapat di dalam modul. Aktivitas pembelajaran dilakukan secara kolaboratif, di mana siswa dapat berdiskusi dan berbagi pemahaman terkait isi materi.

Pertemuan kedua difokuskan pada evaluasi hasil belajar, di mana siswa diberikan posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan setelah menggunakan modul. Data dari pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk menentukan sejauh mana penggunaan modul pembelajaran berbasis *Digital Flipbook Maker* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui uji ini, peneliti memperoleh gambaran objektif mengenai perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan apakah modul yang dikembangkan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Tabel 4. 8 Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	Pre-Test Score	Post-Test Score
1.	R1	90	100
2.	R2	80	95
3.	R3	75	85
4.	R4	75	85
5.	R5	70	85
6.	R6	65	100
7.	R7	65	80
8.	R8	65	85
9.	R9	65	80

10.	R10	55	65
11.	R11	55	65
12.	R12	70	80
13.	R13	75	100
14.	R14	70	90
15.	R15	70	85
16.	R16	75	100

Untuk mengetahui tingkat keefektifan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Digital *Flipbook Maker* yang telah dikembangkan, peneliti melakukan analisis menggunakan perhitungan N-Gain. Perhitungan ini bertujuan mengukur besarnya peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai pretest dan posttest sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan modul. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran kuantitatif yang jelas mengenai peningkatan penguasaan materi, sekaligus menunjukkan efektivitas penggunaan modul dalam konteks pembelajaran di kelas.

Tabel 4. 9 Hasil Uji N-Gain

No.	Kode Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Selisih Skor	N-Gain	Kategori
1.	R1	90	100	10	1,00	Tinggi
2.	R2	80	95	15	0,75	Tinggi
3.	R3	75	85	10	0,40	Sedang
4.	R4	75	85	10	0,40	Sedang
5.	R5	70	85	15	0,50	Sedang
6.	R6	65	100	35	1,00	Tinggi
7.	R7	65	80	15	0,43	Sedang
8.	R8	65	85	20	0,57	Sedang
9.	R9	65	80	15	0,43	Sedang
10.	R10	55	65	10	0,22	Rendah
11.	R11	55	65	10	0,22	Rendah
12.	R12	70	80	10	0,33	Sedang
13.	R13	75	100	25	1,00	Tinggi
14.	R14	70	90	20	0,67	Sedang
15.	R15	70	85	15	0,50	Sedang

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	16	.22	1.00	.5982	.23089
Ngain_persen	16	22.22	100.00	59.7501	23.08943
Valid N (listwise)	16				
16.	R16	75	100	25	1,00
Rata-rata	-	70.31	87.19	16.88	0.5975
					Tinggi
					Sedang

Berdasarkan hasil pengolahan data pretest dan posttest dari 16 siswa kelas V SDN 12 Sanur Denpasar, yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 23, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,59. Menurut kriteria klasifikasi Hake, nilai ini termasuk dalam kategori sedang (medium). Artinya, pembelajaran menggunakan modul *Digital Flipbook Maker* mampu meningkatkan pemahaman siswa pada tingkat yang cukup signifikan, walaupun belum mencapai kategori tertinggi. Temuan ini diperkuat dengan hasil persentase efektivitas N-Gain yang mencapai 59,75%, yang masuk kategori “cukup efektif”.

Hasil ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran dengan modul *Digital Flipbook Maker*, mayoritas siswa mengalami peningkatan skor yang cukup berarti. Beberapa siswa bahkan menunjukkan lonjakan nilai yang sangat tinggi, seperti siswa dengan nilai awal 65 yang mampu mencapai nilai 100 pada posttest, serta siswa dengan nilai pretest rendah yang tetap mengalami peningkatan meskipun belum mencapai skor maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan mampu menjangkau

berbagai tingkat kemampuan siswa dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Meskipun kategori efektivitas berada pada tingkat sedang, hasil ini tetap menjadi indikator penting bahwa modul pembelajaran Digital *Flipbook Maker* sudah memiliki kualitas yang memadai untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Fitur interaktif, ilustrasi yang menarik, serta penyajian materi yang terstruktur dalam modul diyakini menjadi faktor yang mendorong peningkatan pemahaman siswa. Namun demikian, hasil ini juga mengindikasikan bahwa masih terdapat ruang untuk perbaikan, seperti penyempurnaan konten, penambahan variasi latihan, atau integrasi media pendukung lain agar efektivitasnya dapat meningkat ke kategori “sangat efektif” pada tahap implementasi yang lebih luas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis Digital *Flipbook Maker* yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam, khususnya pada tema yang diajarkan. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,59 dan efektivitas 59,82% menjadi bukti kuantitatif bahwa modul ini telah memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan ini juga sekaligus memberikan dasar yang objektif dan terukur untuk merekomendasikan penggunaan modul ini dalam proses pembelajaran PAI di sekolah dasar, dengan tetap mempertimbangkan peluang perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih optimal di masa mendatang.

C. Revisi Produk

Revisi terhadap modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Digital *Flipbook Maker* dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para validator. Sebagaimana telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, proses validasi melibatkan dua orang dosen ahli di bidang Pendidikan Agama Islam dari UIN KH Achmad Siddiq Jember yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran.

Masukan yang diberikan oleh para validator menjadi acuan utama dalam penyempurnaan modul, baik dari segi isi materi maupun desain penyajiannya.

Perbaikan difokuskan pada peningkatan kualitas konten, penyesuaian bahasa agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, serta penataan tata letak dan elemen visual agar lebih menarik dan mudah dipahami. Seluruh saran tersebut kemudian diimplementasikan dalam bentuk perbaikan materi, pengaturan ulang tampilan halaman, serta penambahan elemen interaktif yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Hasil revisi ini diharapkan membuat modul pembelajaran lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SDN 12 Sanur Denpasar, sekaligus meningkatkan efektivitas penggunaannya dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.

1. Belum Ada Profil Pengembang

Sebelum Direvisi



Sesudah Direvisi

Ketika Kehidupan Telah Berhenti

Untuk kelas 5

 Heyzine
Flipbooks



PROFIL PENGEMBANG



Nama : Lutfiatul Istianah
NIM : 2423096030026
Prodi : PAI kelas C Pasca Sarjana
UIN KHAS Jember

Dosen Pembimbing:
1. Dr. Sugarnioto Sapto Wahono, M.Pd.
2. Dr. Mu alimun, S.Aq., M.Pd.I.

Tujuan Pembelajaran

1. Memahami makna hari kiamat
2. Memahami hikmah beriman kepada hari kiamat
3. Menunjukkan contoh beriman kepada hari kiamat

Kelas V



Pendahuluan



Halo anak-anak kelas 5! Hari ini kita akan belajar tentang sesuatu yang sangat penting dalam agama kita, yaitu Hari Kiamat. Mungkin kalian pernah dengar tentang ini, tapi apa sebenarnya Hari Kiamat itu? Dan kenapa kita harus mempersiapkan diri? Yuk, kita cari tahu bersama!

Hari Kiamat adalah hari terakhir bagi seluruh alam semesta. Ini adalah hari di mana dunia yang kita tinggali sekarang ini akan berakhir. Bayangan, semua gunung akan runtuh, lautan akan kering, dan bintang-bintang akan berjatuh. Sesuatu yang tidak di dunia ini akan muncul.

Tapi, Hari Kiamat bukan hanya tentang kehancuran, loh! Hari Kiamat juga adalah hari di mana semua makhluk hidup, dari zaman Nabi Adam sampai manusia terahir, akan dibangkitkan kembali. Setelah dilangsungkan, kita semua akan dikumpulkan di sebuah tempat yang luas sekali.

2. Tidak Ada Kuis atau Video Pembelajaran Interaktif

Sebelum Direvisi

Sesudah Direvisi



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. KAJIAN PRODUK YANG DIREVISI

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Flipbook Maker* yang ditujukan untuk siswa kelas V SDN 12 Sanur Denpasar. Modul ini difokuskan pada materi “Ketika Kehidupan Telah Berhenti” sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli desain, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan masukan yang diberikan. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan kualitas isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan modul sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

1. Validitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar.

Fokus kajian pada tahap ini adalah menilai tingkat validitas modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Flipbook Maker* setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari para ahli. Modul ini dikembangkan untuk siswa kelas V SDN 12 Sanur Denpasar dengan materi “Ketika Kehidupan Telah Berhenti” yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Pada tahap awal, produk yang telah dirancang melalui prosedur model ADDIE mulai dari tahap *analysis* hingga

development divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran guna memastikan kesesuaian isi dan kelayakan tampilan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa modul memperoleh skor 91,67% dari ahli materi dan 86,67% dari ahli desain pembelajaran. Berdasarkan kriteria kelayakan, keduanya termasuk kategori sangat valid, yang berarti produk layak digunakan setelah dilakukan revisi minor. Proses validasi ini tidak hanya menilai kebenaran materi dan keakuratan konten, tetapi juga mencakup kesesuaian antara tujuan pembelajaran, alur materi, serta karakteristik siswa. Menurut Nieveen, validitas sebuah media pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek utama, yaitu validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*) yang keduanya harus memenuhi kesesuaian dengan tujuan yang telah ditetapkan dan kebutuhan peserta didik.⁵⁵

Revisi produk dilakukan dengan mengacu langsung pada catatan yang diberikan oleh para ahli. Dari sisi materi, beberapa perbaikan mencakup: (1) penyusunan ulang urutan penyajian materi agar mengikuti prinsip hierarki konsep; (2) penambahan ilustrasi kontekstual yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa di Denpasar, sehingga materi menjadi lebih dekat dan mudah dipahami; (3) penyederhanaan bahasa dan istilah teknis agar komunikatif sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa SD;

⁵⁵ Nienke Nieveen, *An Introduction to Educational Design Research* (Enschede: SLO – Netherlands Institute for Curriculum Development, 2013). 12

dan (4) penyesuaian contoh soal dan aktivitas pembelajaran agar mencerminkan situasi sosial-budaya setempat.

Sementara itu, dari sisi desain pembelajaran, revisi meliputi: (1) perbaikan tata letak halaman agar lebih rapi dan terstruktur; (2) penyesuaian kontras warna antara latar belakang dan teks untuk meningkatkan keterbacaan; (3) pembesaran ukuran huruf pada bagian-bagian tertentu, khususnya judul dan poin penting; (4) penambahan ikon navigasi dan efek animasi transisi untuk memanfaatkan potensi *Flipbook Maker* sebagai media interaktif; dan (5) penegasan visual pada bagian ringkasan materi dan latihan soal agar siswa lebih mudah melakukan refleksi pembelajaran.

Perbaikan ini sejalan dengan prinsip pengembangan media pembelajaran menurut Heinich et al., bahwa media yang baik harus memiliki kesesuaian isi, tampilan yang menarik, serta kemudahan penggunaan sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.⁵⁶ Di sisi lain, Borg & Gall juga menegaskan pentingnya tahap revisi sebagai proses iteratif untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan siap untuk diuji di lapangan.⁵⁷

Hasil revisi yang dilakukan dalam penelitian ini menguatkan temuan penelitian terdahulu. Misalnya, penelitian oleh Pratiwi & Kuswanto menemukan bahwa modul interaktif berbasis digital yang telah direvisi sesuai saran ahli mengalami peningkatan skor validitas dari 82% menjadi

⁵⁶ Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russell, and Sharon E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning* (New Jersey: Pearson, 2016). 30

⁵⁷ Walter R. Borg and Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction* (New York: Longman, 1983). 19

91%, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran⁴. Demikian pula, penelitian Hidayati, Nuraini, & Munir menunjukkan bahwa media PAI berbasis flipbook yang direvisi memperoleh kategori “sangat valid” dengan skor di atas 85% dan terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa SD.⁵⁸ Penelitian oleh Suryana & Fatimah juga menegaskan bahwa revisi yang fokus pada aspek keterbacaan dan ilustrasi kontekstual mampu meningkatkan validitas media sekaligus mempermudah guru dalam mengimplementasikannya.⁵⁹

Tahap revisi produk dalam penelitian ini tidak hanya sekadar memenuhi persyaratan administratif kelayakan media, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas isi dan tampilan modul. Hasilnya adalah produk yang valid secara konten, relevan dengan karakteristik peserta didik, serta siap digunakan dalam pembelajaran PAI untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SDN 12 Sanur Denpasar.

2. Praktikalitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar.

Fokus kajian pada bagian ini adalah menilai tingkat kepraktisan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Flipbook*

⁵⁸ N. Pratiwi and H. Kuswanto, “Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa,” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 12, no. 1 (2022): 45–56.

⁵⁹ N. Hidayati, S. Nuraini, and M. Munir, “Pengembangan Media Flipbook PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2021): 112–120.

Maker setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Kepraktisan dalam konteks pengembangan media pembelajaran tidak hanya merujuk pada kemudahan teknis penggunaannya, tetapi juga mencakup kesesuaian isi dengan kebutuhan pembelajaran, kejelasan navigasi, keterbacaan, daya tarik tampilan, serta efektivitas penggunaannya dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Dalam penelitian ini, kepraktisan diukur melalui uji coba terbatas yang melibatkan guru PAI dan siswa kelas V SDN 12 Sanur Denpasar. Guru diminta untuk menilai sejauh mana modul ini membantu proses mengajar, sedangkan siswa menilai kemudahan dalam menggunakan modul, kenyamanan membaca, daya tarik visual, dan sejauh mana modul membantu memahami materi. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa penilaian guru menempatkan modul pada kategori sangat praktis, dengan skor yang tinggi pada indikator kemudahan mengoperasikan modul, kesesuaian isi dengan alur pembelajaran di kelas, dan daya tarik desain.

Penilaian siswa juga menunjukkan respon positif, di mana sebagian besar merasa modul mudah diakses, instruksi penggunaan jelas, tampilan menarik, dan fitur interaktif membantu memahami materi lebih cepat.

Kepraktisan yang tinggi ini merupakan hasil dari serangkaian revisi yang dilakukan setelah tahap validasi. Dari sisi teknis, revisi mencakup: (1) penambahan home button di setiap halaman agar siswa dapat kembali ke menu utama dengan mudah; (2) pengaturan tata letak yang konsisten, sehingga setiap halaman memiliki struktur yang serupa dan memudahkan

orientasi pengguna; (3) pembesaran ukuran font pada judul dan teks utama untuk mengakomodasi kenyamanan membaca di layar gawai maupun laptop; (4) optimalisasi resolusi gambar agar tetap jelas meskipun diperbesar; dan (5) penyesuaian warna latar belakang untuk meningkatkan kontras dan keterbacaan.

Dari sisi fungsional, revisi meliputi: (1) penambahan petunjuk penggunaan modul yang jelas di bagian awal, dilengkapi ikon dan simbol yang familiar bagi siswa; (2) penyederhanaan instruksi pada bagian latihan soal sehingga mudah dipahami tanpa bimbingan intensif guru; (3) integrasi hyperlink yang mengarahkan ke penjelasan tambahan, video pembelajaran, atau sumber bacaan pendukung; serta (4) penempatan ringkasan materi pada akhir setiap subbab untuk memudahkan siswa melakukan refleksi dan penguatan konsep.

Hasil ini selaras dengan pendapat Plomp, yang menegaskan bahwa suatu produk pembelajaran dapat dinyatakan praktis apabila pengguna (guru maupun siswa) dapat mengoperasikannya dengan baik dalam kondisi nyata, tanpa memerlukan adaptasi atau bantuan teknis yang rumit.⁶⁰ Kepraktisan juga ditentukan oleh kesesuaian format media dengan karakteristik pengguna, sebagaimana diungkapkan Arsyad, bahwa media yang praktis adalah media yang dapat digunakan dengan mudah, sesuai dengan kondisi

⁶⁰ Tjeerd Plomp, *Educational Design Research: An Introduction* (Enschede: SLO, 2013). 26

dan fasilitas yang tersedia, serta mampu meminimalkan hambatan teknis dalam penggunaannya.⁶¹

Sejumlah penelitian terdahulu memperkuat temuan ini. Penelitian Fitriani dan Lestari menunjukkan bahwa modul digital berbasis Flipbook yang telah direvisi dengan fokus pada penyempurnaan navigasi, pengaturan tata letak, dan penambahan petunjuk penggunaan mengalami peningkatan skor praktikalitas dari kategori “praktis” menjadi “praktis”.⁶² Penelitian oleh Ramadhani, Supraba, dan Setiawan juga menemukan bahwa media pembelajaran digital yang mengintegrasikan kemudahan akses, keterbacaan optimal, dan fitur interaktif cenderung mendapatkan skor tinggi pada aspek praktikalitas, serta mempermudah guru dalam memfasilitasi pembelajaran.⁶³

Sementara itu, studi oleh Hidayati, Nuraini, dan Munir membuktikan bahwa revisi media berbasis flipbook yang berfokus pada penyempurnaan aspek teknis dan fungsional dapat meningkatkan kenyamanan siswa dalam belajar, sekaligus memperbaiki efektivitas pembelajaran di kelas.⁶⁴

Proses revisi yang dilakukan pada modul PAI berbasis *Flipbook Maker* dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan kepraktisan

⁶¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019).

⁶² Fitriani and Dewi Lestari, “Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Maker untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2022): 101–112.

⁶³ Dwi Ramadhani, Putu Ayu Supraba, and Andi Setiawan, “Pengaruh Kemudahan Akses dan Fitur Interaktif terhadap Kepraktisan Media Pembelajaran Digital,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 14, no. 1 (2023): 55–67.

⁶⁴ N. Hidayati, S. Nuraini, and M. Munir, “Pengembangan Media Flipbook PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2021): 112–120.

secara signifikan. Produk akhir tidak hanya memenuhi kriteria validitas, tetapi juga memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, baik dari perspektif guru maupun siswa. Kepraktisan ini akan menjadi modal penting bagi keberhasilan implementasi modul di kelas, karena media yang praktis cenderung digunakan secara konsisten oleh guru dan diterima dengan baik oleh siswa.

3. Efektivitas Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar.

Rumusan masalah ketiga dalam penelitian ini berfokus pada efektivitas modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Flipbook Maker* yang telah melalui tahap revisi. Efektivitas dalam konteks ini diartikan sebagai kemampuan media untuk menghasilkan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa sesuai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Penilaian efektivitas dilakukan dengan mengukur perubahan skor tes siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan modul hasil revisi, sehingga dapat terlihat secara kuantitatif seberapa besar pengaruh media terhadap pemahaman siswa.

Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* yang melibatkan siswa kelas V SDN 12 Sanur Denpasar. Sebelum modul digunakan, siswa mengikuti pretest untuk mengukur kemampuan awal pada materi “Ketika Kehidupan Telah Berhenti. Nilai ini menjadi baseline untuk membandingkan pencapaian setelah pembelajaran. Selanjutnya, guru

mengimplementasikan modul yang telah direvisi, memanfaatkan fitur-fitur interaktif *Flipbook Maker* seperti navigasi otomatis, tampilan visual berwarna, penyematan ilustrasi kontekstual, dan video singkat yang relevan dengan materi. Setelah seluruh materi diselesaikan, siswa mengikuti posttest dengan indikator soal yang identik dengan tes awal.

Data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara skor rata-rata pretest dan posttest. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada siswa dengan nilai awal rendah, tetapi juga pada siswa yang sudah berada di atas KKM. Distribusi skor menunjukkan perbaikan pada semua indikator capaian pembelajaran, mulai dari kemampuan mengingat fakta, memahami konsep, hingga menerapkan materi dalam situasi kontekstual.

Hal ini menunjukkan bahwa modul hasil revisi tidak hanya membantu siswa menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*).

Ketercapaian ini erat kaitannya dengan langkah-langkah revisi yang dilakukan sebelumnya. Dari sisi materi, revisi mencakup penyusunan ulang alur pembelajaran agar mengikuti prinsip *scaffolding*, penambahan contoh kehidupan sehari-hari yang dekat dengan lingkungan siswa Denpasar, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Dari sisi desain, revisi meliputi perbaikan *layout* agar konsisten, penambahan ikon dan petunjuk navigasi, serta penempatan *highlight* pada istilah penting. Dari sisi fungsional, revisi juga menambahkan *hyperlink* ke sumber tambahan seperti

video pembelajaran dan artikel singkat, sehingga siswa dapat memperluas pemahaman secara mandiri.

Temuan ini selaras dengan model pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick, Carey, dan Carey, yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, strategi penyajian yang tepat, dan fasilitas yang memungkinkan siswa untuk belajar aktif.⁶⁵ Media yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa serta diintegrasikan dengan teknologi yang tepat akan lebih efektif dalam membantu pencapaian hasil belajar.

Penelitian-penelitian terdahulu memberikan dukungan kuat terhadap temuan ini. Rahayu dan Wulandari membuktikan bahwa penggunaan *Flipbook Maker* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan, terutama karena kemampuannya menggabungkan teks, gambar, dan multimedia interaktif dalam satu platform.⁶⁶ Pratama dan Lestari dalam penelitiannya menemukan bahwa revisi pada media digital berbasis flipbook yang mencakup perbaikan navigasi, visualisasi konsep, dan latihan soal berbasis aplikasi dapat meningkatkan skor posttest siswa hingga 25% dibandingkan produk sebelum revisi.⁶⁷ Selanjutnya, studi oleh Hidayati, Nuraini, dan Munir menunjukkan bahwa media PAI berbasis flipbook yang dirancang

⁶⁵ Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction* (New York: Pearson, 2015). 33

⁶⁶ Fitri Rahayu and Dwi Wulandari, “Penggunaan Flipbook Maker dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 7, no. 2 (2021): 134–142.

⁶⁷ R. Pratama and S. Lestari, “Efektivitas Media Digital Berbasis Flipbook terhadap Peningkatan Hasil Belajar,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13, no. 1 (2022): 88–97.

kontekstual dan dilengkapi elemen interaktif bukan hanya berdampak pada motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan hasil belajar secara signifikan, dengan kenaikan rata-rata skor lebih dari 20%.⁶⁸

Kekuatan modul ini terletak pada kemampuannya mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Bagi siswa yang dominan visual, modul menyajikan gambar, skema, dan infografis yang memudahkan pemahaman. Bagi siswa yang cenderung auditori, terdapat narasi audio dan tautan ke sumber video pembelajaran. Sedangkan bagi siswa yang kinestetik, modul memuat aktivitas interaktif yang memungkinkan eksplorasi langsung melalui klik, navigasi, dan latihan mandiri. Integrasi berbagai format ini selaras dengan prinsip multimodal learning, yang menurut Mayer, dapat meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan karena informasi disajikan melalui lebih dari satu jalur pemrosesan kognitif.⁶⁹

Modul PAI berbasis *Flipbook Maker* yang telah direvisi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini merupakan bukti nyata bahwa revisi berbasis masukan ahli dan uji coba pengguna sangat berpengaruh terhadap kualitas akhir produk. Produk yang valid secara konten, praktis digunakan, dan terbukti efektif seperti ini memiliki peluang besar untuk diimplementasikan secara luas di sekolah dasar,

⁶⁸ N. Hidayati, S. Nuraini, and M. Munir, “Pengembangan Media Flipbook PAI untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2021): 112–120.

⁶⁹ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. (New York: Cambridge University Press, 2021), 13.

khususnya dalam pembelajaran PAI yang memerlukan integrasi nilai, pemahaman konsep, dan pembentukan sikap.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Penelitian ini menghasilkan modul pembelajaran digital berbasis *Flipbook Maker* yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi Ketika Kehidupan Telah Berhenti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SD. Berdasarkan hasil validasi dari Ahli Desain, ahli materi, serta tanggapan guru dan siswa, modul ini dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, modul digital ini direkomendasikan untuk dimanfaatkan oleh guru PAI baik sebagai media pembelajaran interaktif di kelas maupun sebagai bahan belajar mandiri yang dapat diakses peserta didik melalui perangkat digital mereka, kapan pun dan di mana pun.

2. Diseminasi Produk

Modul digital berbasis *Flipbook Maker* ini memiliki potensi untuk didiseminasi secara lebih luas, tidak hanya di SD Negeri 12 Sanur Denpasar, tetapi juga ke sekolah dasar lainnya maupun madrasah ibtidaiyah yang memiliki kebutuhan pembelajaran serupa. Kegiatan diseminasi dapat dilakukan melalui pelatihan guru, workshop pengembangan media pembelajaran digital, atau melalui forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI di tingkat kabupaten/kota. Dalam proses penyebarluasan, perlu diperhatikan karakteristik peserta didik, konteks kurikulum, dan

ketersediaan sarana prasarana digital di masing-masing sekolah, agar pemanfaatan modul ini benar-benar optimal dan tidak terkendala secara teknis. Berikut Link dari Flipbook Maker: <https://heyzine.com/flip-book/eedad4f6b0c.html>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Meskipun modul yang dikembangkan telah melalui proses validasi dan revisi, pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan jangkauannya. Beberapa saran pengembangan antara lain:

- a. Modul ini dapat dikembangkan dalam bentuk *platform e-learning* atau diintegrasikan ke dalam *Learning Management System* (LMS), sehingga mendukung pembelajaran jarak jauh maupun hybrid learning.
- b. Guru diharapkan terus berinovasi dalam memanfaatkan modul digital ini dengan memadukan berbagai strategi pembelajaran kreatif agar materi PAI lebih mudah dipahami, memotivasi siswa untuk aktif, dan membangun suasana belajar yang menyenangkan.
- c. Penelitian ini baru mengembangkan modul pada satu tema, yaitu Ketika Kehidupan Telah Berhenti. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan modul digital *Flipbook Maker* untuk materi PAI lainnya, seperti Aqidah, Akhlak, Fikih, atau Al-Qur'an Hadis, sehingga tercipta sumber belajar tematik digital yang komprehensif di tingkat sekolah dasar.

Sebagai penutup, peneliti menyadari bahwa produk dan penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan masukan

konstruktif dari berbagai pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan produk di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini memberi manfaat tidak hanya bagi peneliti, tetapi juga bagi guru, peserta didik, dan pengembang pendidikan secara umum.



DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2013). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung

Aminatun, Alviah, (2023). Pengembangan E-modul Terintegrasi Keislaman Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Perbandingan Kelas VII MTs. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Aminudin,H, dan Syuhada, Harjan. 2021. *Al-Qur'an Hadis Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII* Jakarta: Bumi Aksara.

Anam,Syaiful, Nashihin Husna dkk, (2023). Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D). Padang: Global Eksekutif Teknologi.

Astari, Ayu Chandra,2023. Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Berbasis PDF (MODESIP) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SDN Oro-Oro Ombo 02 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* Vol. 2. No. 3, Mei, hlm. 1417-1441 e-ISSN: 2829-3681. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>

Daryanto, 2013. Menyusun Modul: Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar, Yogyakarta: Gava Media.

Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.

Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar.

Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148.

Kurniawan, Citra dan Dedi Kuswandi, 2021. Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21. Lamongan: Academia Publication.

Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.

Maqbul, M., Hamid, A., Solehuddin, M., & Wahyudi, W. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Al-Quran Hadits Berbasis E-Modul Melalui Sastra

Puisi Pada Materi Bacaan Gharib. POTENSI: Jurnal Kependidikan Islam, 7(2), 123-134.

MEDIA DIGITAL untuk Pembelajaran. (2023). (n.p.): Cahya Ghani Recovery.

Mustafid, A. S., Marhumah, M., & Zarkasi, Z. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadits Menggunakan Pendekatan Tahapan Perkembangan Anak untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam, 8(1).

Nasruddin, Dina Merris Maya Sari dkk, 2022. Pengembangan Bahan Ajar. Padang: Get press.

Normanzah, 2019. Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/sempiba>

Prihwanto, Puji. Qur'an Hadits untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VIIIA. Modul Bahan Ajar KMA 183 Tahun 2019 Edisi Revisi 2020.

Putri, Weri Diana, Kasman Rukun dan Nurhasansyah. Efektifitas Multimedia Interaktif. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran p-ISSN: 1858-4543 e-ISSN: 2615-6090, Volume 3 Nomor 3 Oktober 2019. Universitas Negeri Padang.

Rayanto, Y.H., Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Robert Maribe Branch, 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach Sadjati, I. M. (2012). Pengembangan bahan ajar.

Septi, Yulisetiani dkk. (2022). Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Yogyakarta: Jejak Pustaka.

SEPTINA, H. (2022). pengembangan bahan ajar modul berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran al-qur'an hadist materi "toleransi dalam kehidupan" kelas vii mts nurul iman sekincaulampung barat.

Sinar, (2018). Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono, (2017). Metode Penelitian dan pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta

Sugiyono, (2018). Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sumardi, (2020). Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar. Yogyakarta : Deepublish.

Sumarni, Sri. 2019. Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Susilawati, Siti Azizah dkk. 2021. Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar. : Muhammadiyah University Press.

Tim Penyusun, (2021). Pedoman Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Jember: UIN Khas Jember Pers.

Triyono, Slamet, 2021. Dinamika Penyusunan E-Modul. Indramayu: Penerbit Adab.



SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Nomor : 3023/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/10/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah Tesis mahasiswa sebagai berikut :

Nama	:	Ludfiatul Istianah
NIM	:	243206030026
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	Magister (S2)

Telah dilakukan *Similarity Check* menggunakan aplikasi Turnitin pada tanggal 27 Oktober 2025 dengan hasil sebagai berikut : Tingkat Kesamaan diseluruh Tesis (*Similarity Indeks*) adalah 11 %.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tesis.



*Menggunakan Aplikasi Turnitin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1

SURAT KEASLIAN TULISAN**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ludfiatul Istianah S.Pd.I
NIM : 243206030026
Program : Magister
Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis/disertasi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Denpasar,
yang menyatakan,



Ludfiatul Istianah S.Pd.I
NIM. 243206030026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 2

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68138 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
 e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : <http://pascasarjana.uinkhas.ac.id>



No : B.1028/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/05/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.
 Kepala SDN 12 Sanur Denpasar
 Ni Luh Purningsih S.Pd,M.Pd
 Di -
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Ludfiatul Istianah
 NIM : 243206030026
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : Magister (S2)
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat)
 Judul : * Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jember, 4 Mei 2025
 An. Direktur,
 Wakil Direktur



Saihan

Tembusan :
 Direktur Pascasarjana



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik.
 Token : PSKo@0Wn



Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 12 Sanur Denpasar

Peneliti : Ludfiatul Istianah

Ahli Materi : Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd

Petunjuk:

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap komponen materi dalam modul digital berbasis *Flipbook Maker* dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, berdasarkan skala berikut:

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan					
2.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)					
3.	Materi relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik					
Kebenaran Isi						
4.	Materi yang disampaikan sesuai dengan ajaran Islam yang benar					
5.	Materi didukung oleh dalil Al-Qur'an dan Hadis yang relevan					
Kelengkapan dan Kedalaman Materi						
6.	Materi disajikan secara lengkap dan menyeluruh					
7.	Materi memiliki kedalaman sesuai tingkat perkembangan siswa SD					
Kebermaknaan dan Keterpaduan						

8.	Materi mengandung nilai-nilai moral dan spiritual Islam					
9.	Materi terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik					
Bahasa dan Penyajian Materi						
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
11.	Kalimat disusun dengan struktur yang benar dan tidak menimbulkan tafsir ganda					
12.	Penyajian materi menarik dan sistematis					

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kelamin	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,
Ahli Materi

Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

Judul Penelitian	: Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital <i>Flipbook Maker</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 12 Sanur Denpasar
Peneliti	: Ludfiatul Istianah
Ahli Materi	: Dr. H. Moh Anwar, M.Pd

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Mohon memberikan respon pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom angka yang sesuai.

Keterangan Skala:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
KS	= Kurang Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan Visual dan Desain Grafis						
1.	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik					
2.	Desain dan layout halaman tertata rapi dan tidak membingungkan					
3.	Warna, font, dan elemen visual lainnya konsisten dan serasi					
Fungsi Interaktif dan Navigasi						
4.	Fitur navigasi (next, back, zoom, dsb.) mudah digunakan dan intuitif					
5.	Hyperlink, tombol, dan fitur interaktif lainnya berjalan dengan baik					
6.	Media memberi pengalaman pengguna (user experience) yang nyaman dan responsif					
Kelengkapan dan Kualitas Multimedia						
7.	Gambar/ilustrasi mendukung materi yang disampaikan					

8.	Video dan audio yang disisipkan relevan, jernih, dan berfungsi dengan baik					
9.	Teks, video, suara, dan gambar tersaji secara sinkron dan terpadu					
Teknis dan Keterpakaian Media						
10.	Media dapat dibuka/diakses di berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone)					
11.	Media dapat digunakan secara offline / Online					
12.	Media mudah disebarluaskan dan tidak memerlukan instalasi khusus					

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kelamin	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,
Ahli Materi

Dr. H. Moh Anwar, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 5

HASIL LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 12 Sanur Denpasar

Peneliti : Ludfiatul Istianah

Ahli Materi : Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd

Petunjuk:

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap komponen materi dalam modul digital berbasis *Flipbook Maker* dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, berdasarkan skala berikut:

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan					✓
2.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)					✓
3.	Materi relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik					✓
Kebenaran Isi						
4.	Materi yang disampaikan sesuai dengan ajaran Islam yang benar					✓
5.	Materi didukung oleh dalil Al-Qur'an dan Hadis yang relevan				✓	
Kelengkapan dan Kedalaman Materi						
6.	Materi disajikan secara lengkap dan menyeluruh				✓	

7.	Materi memiliki kedalaman sesuai tingkat perkembangan siswa SD					√	
Kebermaknaan dan Keterpaduan							
8.	Materi mengandung nilai-nilai moral dan spiritual Islam						√
9.	Materi terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik						√
Bahasa dan Penyajian Materi							
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa						√
11.	Kalimat disusun dengan struktur yang benar dan tidak menimbulkan tafsir ganda					√	
12.	Penyajian materi menarik dan sistematis					√	

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Modul Ajar Sudah Bagus	

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 21 Mei 2025

Ahli Materi



Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd

Lampiran 6

HASIL LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital <i>Flipbook Maker</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 12 Sanur Denpasar
Peneliti	: Ludfiatul Istianah
Ahli Materi	: Dr. H. Moh Anwar, M.Pd

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Mohon memberikan respon pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom angka yang sesuai.

Keterangan Skala:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
KS	= Kurang Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan Visual dan Desain Grafis						
1.	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
2.	Desain dan layout halaman tertata rapi dan tidak membingungkan					✓
3.	Warna, font, dan elemen visual lainnya konsisten dan serasi				✓	
Fungsi Interaktif dan Navigasi						
4.	Fitur navigasi (next, back, zoom, dsb.) mudah digunakan dan intuitif			✓		
5.	Hyperlink, tombol, dan fitur interaktif lainnya berjalan dengan baik		✓			
6.	Media memberi pengalaman pengguna (user experience) yang nyaman dan responsif					✓
Kelengkapan dan Kualitas Multimedia						
7.	Gambar/ilustrasi mendukung materi yang disampaikan					✓

8.	Video dan audio yang disisipkan relevan, jernih, dan berfungsi dengan baik				✓	
9.	Teks, video, suara, dan gambar tersaji secara sinkron dan terpadu				✓	
Teknis dan Keterpakaian Media						
10.	Media dapat dibuka/diakses di berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone)					✓
11.	Media dapat digunakan secara offline / Online				✓	
12.	Media mudah disebarluaskan dan tidak memerlukan instalasi khusus					✓

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Belum ada profil pengembang	Tambahkan profil pengembang
2.	Belum ada video interaktif dan kuis	Belum ada video interaktif dan kuis

C. Komentar/Saran

.....

.....

Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 03 Juni 2025
Ahli Materi



Dr. H. Moh Anwar, M.Pd

Lampiran 7

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Mohamad TRISTAN , A P*Kelas : *VA***Petunjuk:**

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
7. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> interaktif.	✓	
2.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya memahami materi shalat berjamaah dengan lebih mudah.		
3.	Saya memahami materi dan sendiri setelah menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.	✓	
4.	Saya dapat menggunakan media ini secara mandiri di rumah.	✓	
5.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar PAI.	✓	
6.	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.		
7.	Materi dalam Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini sesuai dengan pelajaran yang diajarkan guru.		
8.	Saya bisa menjawab soal latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.	✓	
9.	Saya ingin menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> seperti ini di pelajaran PAI lainnya.	✓	
10.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya untuk meningkatkan nilai dalam pelajaran PAI.	✓	

Komentar/Saran*bagus dan senang*

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Rafsnaya*

Kelas : *VA*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasianya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
7. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> interaktif.	✓	
2.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya memahami materi shalat berjamaah dengan lebih mudah.	✓	
3.	Saya memahami materi dan sendiri setelah menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.	✓	
4.	Saya dapat menggunakan media ini secara mandiri di rumah.	✓	
5.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar PAI.	✓	
6.	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.	✓	
7.	Materi dalam Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini sesuai dengan pelajaran yang diajarkan guru.	✓	
8.	Saya bisa menjawab soal latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.	✓	
9.	Saya ingin menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> seperti ini di pelajaran PAI lainnya.	✓	
10.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya untuk meningkatkan nilai dalam pelajaran PAI.	✓	

Komentar/Saran

Dasar senang dan mudah untuk diingat

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Elsa Ramadhani putri

Kelas : VA

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasianya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
7. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> interaktif.	✓	
2.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya memahami materi shalat berjamaah dengan lebih mudah.	✓	
3.	Saya memahami materi dan sendiri setelah menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.	✓	
4.	Saya dapat menggunakan media ini secara mandiri di rumah.	✓	
5.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar PAI.	✓	
6.	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.	✓	✓
7.	Materi dalam Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini sesuai dengan pelajaran yang diajarkan guru.	✓	
8.	Saya bisa menjawab soal latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.	✓	
9.	Saya ingin menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> seperti ini di pelajaran PAI lainnya.	✓	
10.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya untuk meningkatkan nilai dalam pelajaran PAI.	✓	

Komentar/Saran

.....lebih Mudah.....

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Vasmanya*

Kelas : *VA*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasianya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
7. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> interaktif.	✓	
2.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya memahami materi shalat berjamaah dengan lebih mudah.	✓	
3.	Saya memahami materi dan sendiri setelah menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.	✓	
4.	Saya dapat menggunakan media ini secara mandiri di rumah.	✓	
5.	Media ini membuat saya lebih semangat belajar PAI.	✓	
6.	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini.	✓	
7.	Materi dalam Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini sesuai dengan pelajaran yang diajarkan guru.	✓	
8.	Saya bisa menjawab soal latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.	✓	
9.	Saya ingin menggunakan Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> seperti ini di pelajaran PAI lainnya.	✓	
10.	Modul digital berbasis <i>Flipbook Maker</i> ini membantu saya untuk meningkatkan nilai dalam pelajaran PAI.	✓	

Komentar/Saran

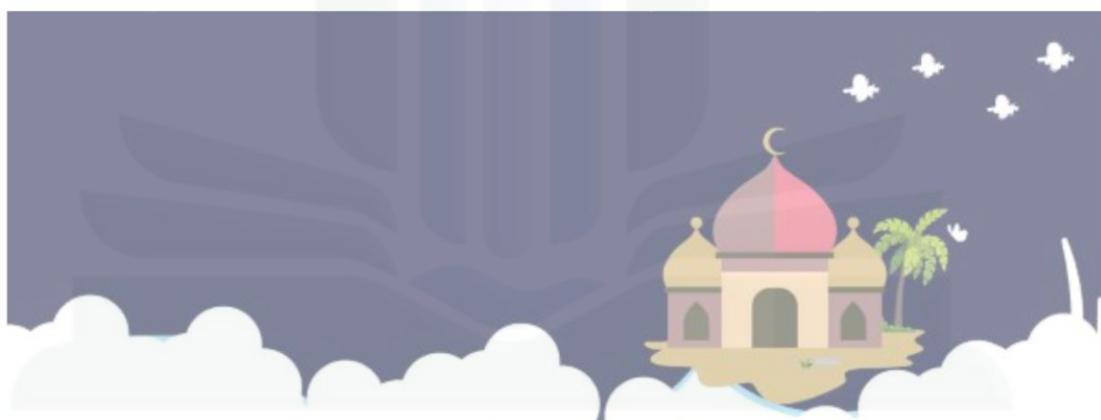
Saya senang karna bisa untuk belajar

Lampiran 8

MODUL AJAR

MODUL AJAR

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti



Bab 7 Ketika Kehidupan Telah Berhenti



UNIVERSITAS
KH. ACHMAD DDIQ
JEMBER

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Ludfiatul Istianah S.Pd.I
Instansi/Sekolah	: SDN 12 Sanur
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 3 X 4 Jam Pertemuan
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir Fase C, pada elemen Al-Qur'an Hadits peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar. Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peritiwa hari akhir, *qada'* dan *qadr*. Pada elemen akhlak, peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (*kalimah sawa'*) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi. Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah. Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah *al-khulafa al-rasyidin*.

Fase B Berdasarkan Elemen

Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surahsurah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar.
Aqidah	Peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peritiwa hari akhir, <i>qada'</i> dan <i>qadr</i> .
Akhlik	Peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga

	kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (<i>kalimah sawa'</i>) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi.
Fikih	Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah.
Sejarah Peradaban Islam	Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah <i>alkhulafa al-rasyidin</i> .
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meyakini adanya hari akhir dengan benar. 2. Menumbuhkan sikap gotong-royong dan mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada hari akhir dengan benar. 3. Menjelaskan makna iman kepada hari akhir dengan benar. 4. Menceritakan perjalanan peristiwa hari akhir dengan benar. 5. Menjelaskan makna kalimat tarji' dengan benar. 6. Menemukan hikmah beriman kepada hari akhir dengan benar. 7. Membuat peta konsep perjalanan di hari akhir secara berkelompok dengan benar.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata kunci	Iman, hari akhir, kalimat tarji', hikmah.

Target Peserta Didik :

Peserta didik Reguler

Siswa :

Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)

Asesmen : Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran - Asesmen individu - Asesmen kelompok
Jenis Asesmen : • Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran • Tatap muka
Ketersediaan Materi : • Pengayaan untuk peserta didik berpencapaian tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik : • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Metode dan Model Pembelajaran : Diskusi, Market place activity, Make a match, Mind Mapping
Media Pembelajaran 1. Laptop 2. Alat bantu audio (speaker) 3. Proyektor 4. Jaringan internet 5. Audio atau video Al-Qur'an 6. Asmaulhusna dan artinya (youtube atau dokumen pribadi) yang iramakan. 7. <i>Matching Card</i> (Kartu Pasangan) untuk pembelajaran <i>make a match</i> . 8. Media <i>Flipbook Maker</i> interaktif.
Materi Pembelajaran Bab 7 Ketika Berhentinya Kehidupan • Makna iman kepada hari akhir • Perjalanan kejadian hari akhir • Hikmah beriman kepada hari akhir
Sumber Belajar : 1. Sumber Utama • Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemdikbud RI tahun 2021. • Al-Qur'an dan Terjemah Kementerian Agama RI

2. Sumber Alternatif

Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

Persiapan Pembelajaran :

Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia

Memastikan kondisi kelas kondusif

Mempersiapkan bahan tayang

Mempersiapkan lembar kerja siswa

Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :

1. Iman Kepada Hari Akhir (waktu 1 x 4 JP)

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan pengertian hari akhir, jenis dan tanda-tanda hari akhir dengan benar.

Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan Al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing

Apersepsi

Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus AlQur'an dan berdoa. Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk mengamati gambar 7.1 (jenazah di keranda dibawa kepemakaman untuk dikuburkan). Guru menjelaskan tentang kematian yang pasti akan terjadi kepada siapa saja dan kapan saja. Kematian merupakan bagian dari kiamat kecil.

Pemantik

Apakah kalian pernah melihat bencana alam, seperti gempa bumi, tanah longsor atau tsunami? Apakah Kalian pernah melihat peristiwa kematian seseorang? Bagaimanakah perasaanmu melihat bencana alam dan kematian tersebut ? Guru dapat memanfaatkan kalimat-kalimat pemantik yang ada pada buku siswa dan mengembangkan sesuai dengan materi.

Kegiatan Inti

Guru mengantarkan pembelajaran diawali dengan mengamati gambar (gambar 7.1) sebagai stimulus. Dapat pula guru memberikan stimulus pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan disajikan.



Gambar 7.1 Ketika kehidupan terhenti

Guru dapat pula mengembangkan stimulus pembelajaran dengan mengeksporasi kebutuhan siswa berdasarkan kebutuhan dan wawasan lingkungan siswa.

Selanjutnya guru dapat memberikan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dalam bentuk tulisan ataupun pendapat sebagai respon yang tertulis pada kotak **Aktivitasku**.

- Guru meminta peserta didik secara individu untuk membaca materi yang terdapat pada buku siswa tentang iman kepada hari akhir.
- Peserta didik diminta untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dalam materi tersebut.
- Guru meminta peserta didik yang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- Guru memberikan jawaban dan kesimpulan.
- Sebagai alternatif guru bisa menjelaskan materi dengan menggunakan power point yang dibuat sendiri oleh guru.
- Kemudian guru meminta peserta didik untuk menuliskan hal-hal penting dari penjelasan guru.
- Guru dapat juga menggunakan Model *Saintifik* (Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi, Mengasosiasi, Mengkomunikasikan).

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah

2. Kejadian Hari Akhir (1 x 4 JP)

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menceritakan urutan kejadian dan peristiwa yang dialami pada hari akhir yaitu yaumul ba'as, yaumulmahsyar, yaumulhisab, yaumulmizan, yaumuljaza.

Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan Al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing

Apersepsi

Guru bertanya kepada peserta didik tentang materi yang lalu. Meminta kepada beberapa peserta didik untuk menjelaskan makna iman kepada hari akhir. Guru menjelaskan bahwa setelah kematian manusia akan menjalani beberapa kejadian pada hari akhir.

Pemantik

Tahukah kalian, apakah yang terjadi ketika manusia telah meninggal? Apakah kalian mengetahui perjalanan manusia di akhirat setelah kematian? Apakah kalian siap menghadapi setiap peristiwa di akhirat nanti? Pertanyaan dapat dikembangkan pada saat kondisi aktual pembelajaran. Juga dapat dikembangkan dalam tanya jawab.

Kegiatan Inti

Guru membuka pembelajaran seperti kebiasaan yang berlangsung di sekolah, bisa dimulai dengan salam dan berdoa dipandu salah seorang peserta didik kemudian bersama-sama membaca alQur'an surah/ayat pilihan, mengecek kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

Guru membangun minat dan motivasi belajar peserta didik melalui motivasi atau permainan (ice breaking) sederhana. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang lalu, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini, dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.

- Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok.
- Setiap kelompok dibagikan materi yang akan dibahas, yaitu: *yaumul ba'as*, *yaumulmahsyar*, *yaumulhisab*, *yaumulmizan*, *yaumuljaza*.
- Setiap kelompok mendiskusikan dan membuat karya di karton tentang materinya.
- Setelah selesai berdiskusi masing-masing kelompok membagi tugas. Sebagian mencari informasi ke kelompok lain atau berbelanja informasi ke kelompok lain. Sebagian lagi bertugas menjaga stand untuk memberikan penjelasan kepada kelompok lain yang datang.
- Setelah mengunjungi kelompok lain, setiap orang kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan hasil kunjungannya.
- Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah

3. Hikmah beriman Kepada Hari Akhir (4 JP)

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan hikmah beriman kepada hari akhir.

Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan Al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing

Apersepsi

Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk menjelaskan materi pada pertemuan sebelumnya, kemudian menjelaskan bahwa dengan beriman kepada hari akhir akan mendatangkan hikmah yang besar.

Pemantik

Apakah yang memotivasi kalian melaksanakan ibadah dan beramal soleh? Apakah yang membuat kalian takut berbuat dosa? Apakah yang kalian rasakan dengan beriman kepada hari akhir? Pertanyaan pemantik dicontohkan dalam buku siswa, guru dapat mengembangkannya.

Kegiatan Inti

Guru membuka pembelajaran seperti kebiasaan sekolah, bisa dimulai dengan salam dan berdoa dipandu salah seorang peserta didik, bersama-sama membaca al-Qur'an surah/ayat pilihan, mengecek kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

Guru membangun minat dan motivasi belajar peserta didik melalui motivasi atau permainan (ice breaking) sederhana. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang lalu, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini, dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.

- Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok.
- Guru menggunakan model pembelajaran *inquiry*.
- Guru bersama peserta didik mengidentifikasi masalah yaitu hikmah beriman kepada hari akhir.
- Peserta didik merumuskan hipotesis bahwa dengan beriman kepada hari akhir akan meningkatkan ketakwaan kepada Allah Swt.
- Peserta didik mengumpulkan data dari buku teks dan berbagai sumber lain yang tersedia.
- Peserta didik menganalisis dan menginterpretasikan data.
- Peserta didik mengambil kesimpulan.
- Guru menguatkan jawaban peserta didik dan memberikan kesimpulan.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah

Pelaksanaan Asesmen

Sikap

- ✍ Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
- ✍ Melakukan penilaian antarteman.
- ✍ Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

- 📖 Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

Keterampilan

- 💻 Presentasi
- 💻 Proyek
- 💻 Portofolio

Pengayaan dan Remedial

Pengayaan:

- 📖 Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi

Remedial

- 📖 Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya

<p>pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).</p> <p>■ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.</p> <p>■ Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi</p>	<p>(KD) belum tuntas.</p> <p>■ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.</p> <p>■ Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.</p>																													
<p>Kriteria Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok. • Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100 																														
<p>1. Penilaian Sikap :</p>																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th><th>Uraian</th><th>Sangat Sering</th><th>Sering</th><th>Jarang</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>Saya meyakini hari akhir pasti terjadi</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td>Saya yakin segala sesuatu ciptaan Allah dan akan kembali kepada Allah</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td>Saya yakin hari kenagkitan akan terjadi</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td>Saya yakin semua perbuatan akan dihitung pada hari akhir</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>5</td><td>Saya yakin adanya surga dan neraka sebagai balasan perbuatan manusia di dunia</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	No	Uraian	Sangat Sering	Sering	Jarang	1	Saya meyakini hari akhir pasti terjadi				2	Saya yakin segala sesuatu ciptaan Allah dan akan kembali kepada Allah				3	Saya yakin hari kenagkitan akan terjadi				4	Saya yakin semua perbuatan akan dihitung pada hari akhir				5	Saya yakin adanya surga dan neraka sebagai balasan perbuatan manusia di dunia			
No	Uraian	Sangat Sering	Sering	Jarang																										
1	Saya meyakini hari akhir pasti terjadi																													
2	Saya yakin segala sesuatu ciptaan Allah dan akan kembali kepada Allah																													
3	Saya yakin hari kenagkitan akan terjadi																													
4	Saya yakin semua perbuatan akan dihitung pada hari akhir																													
5	Saya yakin adanya surga dan neraka sebagai balasan perbuatan manusia di dunia																													
<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. SS : Sangat sering 2. S : Sering 3. J : Jarang 4. TP : Tidak pernah <p>Contoh format observasi</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th><th>Hari, Tanggal</th><th>Nama Siswa</th><th>Kejadian</th><th>Ket.</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Kejadian	Ket.																									
No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Kejadian	Ket.																										

2. Penilaian Pengetahuan

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

1. Orang yang beriman wajib menyakini adanya hari akhir, sedangkan orang yang mengingkari adanya hari akhir termasuk golongan orang

A. musyrik	C. munafik
B. kafir	D. murtad
2. Terjadinya kehancuran sebagai akibat dari bencana alam, sehingga banyak manusia yang meninggal dunia. Peristiwa tersebut dinamakan....

A. kiamat kubra	C. <i>yaumul ba'as</i>
B. kiamat sugra	D. <i>yaumulhisab</i>
3. Hari kiamat merupakan peristiwa yang sangat mengerikan, karena pada hari itu manusia akan berserakan, gunung-gunung akan berhamburan. Peristiwa ini dijelaskan oleh Allah Swt di dalam surah.... .

A. al-Qadr	C. al-Zalzalah
B. al-Fil	D. al-Qāri'ah
4. Salah satu kejadian di hari akhir adalah dikumpulkannya seluruh makhluk di suatu tempat. Manusia akan menunggu untuk mempertanggungjawabkan seluruh amal perbuatan selama di dunia. Kejadian tersebut dinamakan....

A. Yaumulmizan	C. <i>yaumul Ba'as</i>
B. Yaumulhisab	D. <i>yaumulmahsyar</i>
5. Perhatikan beberapa pernyataan berikut:
 - 1) Berusaha secara maksimal untuk hasil yang besar
 - 2) Menjauhi kemaksiatan dan perbuatan yang buruk
 - 3) Membuat kita memperbanyak amal ibadah
 - 4) Membuat bersemangat mencari rezeki
 Penyataan di atas yang merupakan hikmah beriman kepada hari akhir adalah...

A. 1) dan 2)	C. 2) dan 3)
B. 1) dan 3)	D. 3) dan 4)
6. Pada hari akhir nanti seluruh amal perbuatan yang pernah dilakukan manusia akan ditimbang di hadapan Allah Swt. Sekecil apapun perbuatan manusia tidak akan luput dari timbangan tersebut. Peristiwa tersebut dinamakan juga....

A. <i>yaumul Ba'as</i>	C. <i>yaumulhisab</i>
B. <i>yaumulmizan</i>	D. <i>yaumulmahsyar</i>

7. Perhatikan beberapa contoh-contoh kiamat berikut!

- 1) Terjadinya gempa bumi dan tsunami di Aceh, banyak korban meninggal dunia.
- 2) Meletusnya gunung Krakatau yang memakan korban puluhan ribu jiwa.
- 3) Seluruh gunung di dunia ini meletus bagaikan kapas yang tertiar angina.
- 4) Terjadinya perang dunia II yang menewaskan jutaan korban jiwa.
- 5) Ditiupnya sangkakala kemudian langit runtuh.

Contoh kejadian yang merupakan bagian kiamat kubra adalah nomor.... .

A. 1) dan 4)	C. 3) dan 5)
B. 2) dan 3)	D. 4) dan 5)

8. Pada hari itu semua manusia akan dihitung segala amal perbuatannya ketika di dunia. Segala perbuatan baik maupun perbuatan buruk yang pernah dilakukan akan diperlihatkan.

Peristiwa di atas pada hari akhir disebut.... .

A. Yaumulhisab	C. yaumulmahsyar
B. Yaumuljaza	D. <i>yaumul Ba'as</i>

9. Perhatikan tabel berikut:

No	Hari akhir	No	Artinya
1.	<i>yaumul ba'as</i>	a.	hari kebangkitan
2.	yaumulmasyar	b.	hari pembalasan
3.	Yaumulhisab	c.	hari penimbangan
4.	yaumulmizan	d.	hari perhitungan
5.	Yaumuljaza	e.	hari berkumpul

Pasangan yang tepat antara hari akhir dan artinya adalah....

- A. (1 dan a), (2 dan e), (3 dan d), (4 dan b), (5 dan c)
- B. (1 dan a), (2 dan e), (3 dan c), (4 dan b), (5 dan d)
- C. (1 dan b), (2 dan e), (3 dan a), (4 dan c), (5 dan d)
- D. (1 dan a), (2 dan e), (3 dan d), (4 dan c), (5 dan b)

10. Perhatikan beberapa pernyataan berikut ini!

- 1) rusaknya ka'bah
- 2) pembunuhan merajalela
- 3) matahari terbit dari arah barat
- 4) banyak terjadi gempa bumi

Tanda-tanda kiamat kubra ditunjukkan pada nomor.... .

A. 1) dan 2)	C. 2) dan 4)
B. 1) dan 3)	D. 3) dan 4)

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Hari kehancuran alam semesta secara menyeluruhi disebut....
2. Hari kiamat terjadi ketika terompot/sangkakala ditutup oleh malaikat....
3. Manusia yang pertama kali dibangkitkan pada hari akhir adalah ...
4. Segala sesuatu adalah milik Allah dan ciptaan Allah, suatu saat akan kembali kepadaNya. Merupakan makna kalimat
5. Amalan yang paling berat timbangannya pada hari akhir adalah....

C. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Jelaskan makna beriman kepada hari akhir?
2. Tuliskan kalimat yang harus diucapkan manusia ketika melihat kematian!
3. Tuliskan tiga tanda-tanda kiamat yang sudah terlihat saat ini!
4. Jelaskan mengapa beriman kepada hari akhir menjadikan manusia mawar diri dalam bertindak!
5. Jelaskan, mengapa hari terjadinya kiamat dirahasiakan oleh Allah Swt?

3. Penilaian Keterampilan

Peserta didik diminta membuat mind mapping tentang iman kepada hari akhir.
Contoh Rubrik Penilaian Produk:

Nama Kelompok :

Anggota :

Kelas :

Nama Produk :

No	Aspek	Skor (1-5)				
		1	2	3	4	5
1	Perencanaan					
	a. Persiapan					
	b. Jenis Produk					
2	Tahapan Proses Pembuatan					
	a. Persiapan alat dan bahan					
	b. Teknik Pengolahan					
	c. Kerjasama kelompok					
3	Tahap Akhir					
	a. Bentuk Penayangan					
	b. Inovasi					
	c. Kreatifitas					
Total Skor						

Keterangan penilaian:

- 1 = sangat tidak baik
- 2 = tidak baik
- 3 = cukup baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

Petunjuk Penskoran

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran relevan dengan upaya pencapaian tujuan pembelajaran?	
2	Apakah model pembelajaran yang digunakan mampu mencapai tujuan pembelajaran?	
3	Apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat mengembangkan kompetensi sikap spiritual peserta didik?	
4	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
5	Apakah pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

Refleksi Peserta Didik:



Refleksi

Apakah kebaikan-kebaikan yang akan kalian lakukan setelah mengikuti pelajaran ini?

C. LAMPIRAN

Lembar Kerja :



Aktivitasku

Jawablah pertanyaan berikut!

- Mengapa kita harus beriman kepada hari akhir?
- Apakah akibatnya jika kita tidak beriman kepada hari akhir?
- Bagaimanakah sikap kalian terhadap orang yang tidak beriman kepada Allah dan hari akhir?



Aktivitasku

Jawablah dan ceritakanlah di depan kelasmu secara bergantian.

- Apakah yang kamu rasakan ketika mengetahui bahwa suatu saat kamu akan meninggal?
- Apakah kamu telah siap, jika suatu saat kamu meninggal? Coba jelaskan!
- Apakah yang sudah kamu lakukan sebagai persiapan menghadapi kematian?



Aktivitasku

Ceritakanlah dengan bahasamu sendiri perjalanan manusia di alam akhirat setelah meninggal!



Aktivitasku

Tuliskan 5 perbuatan yang telah kalian lakukan sebagai bentuk wujud beriman kepada hari akhir!

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**Mari Berfikir**

1. Buatlah 5 kelompok siswa di dalam kelasmu!
Setiap kelompok akan membuat peta konsep tentang beriman kepada hari akhir.
2. Buatlah peta konsep tersebut dengan menarik dan kreatif sesuai bimbingan dari guru.
3. Presentasikan hasil kerja kelompokmu di depan kelas!

Bahan Bacaan Peserta Didik :

- Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas V
- Al quran dan terjemahannya

Glosarium

Adat istiadat : aturan (perbuatan dan sebagainya) yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala

Akhlak : budi pekerti; kelakuan

Amanah : sesuatu yang dipercayakan (dititipkan) kepada orang lain

Arif : bijaksana; cerdik dan pandai; berilmu

Berita : keterangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat

Bijaksana : selalu menggunakan akal budinya (pengalaman dan pengetahuannya); arif; tajam pikiran

Dakwah : penyiaran agama dan pengembangannya di kalangan masyarakat; seruan untuk memeluk, mempelajari, dan mengamalkan ajaran agama

Damai : tidak ada perang; tidak ada kerusuhan; aman

Duafa : orang-orang lemah (ekonominya dan sebagainya)

Empati : Keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain

Fakir : orang yang sangat berkekurangan; orang yang terlalu miskin

Firman : kata (perintah) Tuhan

Fisik : jasmani; badan

Fitnah : perkataan bohong atau tanpa berdasarkan kebenaran yang disebarluaskan dengan maksud menjelekkan orang (seperti menodai nama baik, merugikan kehormatan orang)

Fitrah : sifat asal; kesucian; bakat; pembawaan

Generasi : sekalian orang yang kira-kira sama waktu hidupnya; angkatan; turunan

Gerhana : bulan (matahari) gelap sebagian atau seluruhnya dilihat dari bumi

Gotong royong : bekerja bersama-sama

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Hadis : sabda, perbuatan, takrir (ketetapan) Nabi Muhammad saw. yang diriwayatkan atau diceritakan oleh sahabat untuk menjelaskan dan menentukan hukum Islam

Harmonis : seja sekata

Haul : jangka waktu satu tahun yang menjadi batas kewajiban membayar zakat bagi pemilikan harta kekayaan, seperti perniagaan, emas, perak, ternak

Hikmah : kebijaksanaan (dari Allah)

Hisab : hitungan; perhitungan; perkiraan

Idul Adha : hari raya haji yang disertai dengan penyembelihan hewan kurban

Ijmak : kesepakatan atau kesesuaian pendapat dari para ulama mengenai suatu hal atau peristiwa

Ikhlas : bersih hati; tulus hati

Iman : kepercayaan (yang berkenaan dengan agama)

Inspirasi : ilham; kondisi saat manusia menemukan berbagai kreativitas

Kabilah : suku bangsa; kaum yang berasal dari satu ayah

Kafir : orang yang tidak percaya kepada Allah dan Rasul-Nya

Kikir : pelit

Konflik : percekikan; perselisihan; pertentangan

Kreatif : memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan

Mahsyar : tempat berkumpul manusia di akhirat

Manasik : ibadah

Mawas diri : melihat (memeriksa, mengoreksi) diri sendiri secara jujur

Mental : bersangkutan dengan batin dan watak manusia, yang bukan bersifat badan atau tenaga

Miskin : orang yang perpenghasilan sangat kurang atau rendah

Mizan : neraca; timbangan

Momen : waktu

Moral : (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak; budi pekerti; susila:

Motivasi : usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya

Mulia : tinggi (tentang kedudukan, pangkat, martabat), tertinggi, terhormat

Munafik : berpura-pura percaya atau setia dan sebagainya kepada agama dan sebagainya, tetapi sebenarnya dalam hatinya tidak; suka (selalu) mengatakan sesuatu yang tidak sesuai dengan perbuatannya

Murtad : berbalik belakang; berbalik kafir; membuang iman; berganti menjadi ingkar;

Mustahik : orang yang berhak menerima zakat

Musyrik : orang yang menyekutukan (menyerikatkan Allah)

Muzaki : orang yang wajib membayar zakat

Nabi : orang yang menjadi pilihan Allah untuk menerima wahyu-Nya:

Nazar : janji (pada diri sendiri) hendak berbuat sesuatu jika maksud tercapai;

Nisab : jumlah harta minimal yang dikenai zakat

Peduli : mengindahkan; memperhatikan; menghiraukan

Qudum : (bentuk ibadah dengan) berjalan mengelilingi Kakbah tujuh kali (arahnya berlawanan dengan jarum jam atau Kakbah ada di sebelah kiri kita) sambil berdoa

Ramah : baik hati dan menarik budi bahasanya; manis tutur kata dan sikapnya

Rasul : orang yang menerima wahyu Tuhan untuk disampaikan kepada manusia:

Rida : rela; suka; senang hati

Rukun : yang harus dipenuhi untuk sahnya suatu pekerjaan

Sabar : tahan menghadapi cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, tidak lekas patah hati); tabah

Sah : dilakukan menurut hukum (undang-undang, peraturan) yang berlaku

Simpati : ikut merasakan perasaan orang lain yang susah, sedih, menderita dan lain sebagainya

Simpatik : bersifat membangkitkan rasa simpati; amat menarik hati

Solusi : penyelesaian masalah atau pemecahan masalah

Syarat : segala sesuatu yang perlu atau harus ada

Tajwid : cara membaca Al-Qur'an dengan lafal atau ucapan yang benar

Tamak : selalu ingin beroleh banyak untuk diri sendiri; loba; serakah

Tartil : membaca Alquran dengan pelan

Teladan : sesuatu yang patut ditiru atau baik untuk dicontoh

Toleransi : sikap seseorang untuk menerima perasaan, kebiasaan, pendapat atau kepercayaan yang berbeda dengan yang dimiliki

Toleransi : sifat atau sikap toleran

Tsunami : gelombang laut dahsyat (gelombang pasang) yang terjadi karena gempa bumi atau letusan gunung api di dasar laut

Wajib : harus dilakukan; tidak boleh tidak dilaksanakan/ditinggalkan

Yatim : seorang anak yang tidak beribu dan atau tidak berayah. Batasan anak yatim adalah hingga usia baligh.

Zarrah : butir (materi) yang halus sekali

Kualitas : tingkat baik dan buruknya sesuatu

Daftar Pustaka:

Agus Suprijono. (2009). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Anita Lie. (2010). Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.

B .Uno, Prof. Dr. Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Daradjat, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dimyati dan Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Isjoni. (2010). Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Kementerian Agama Republik Indonesia. 2011. Materi Peningkatan Guru Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam.

Kementerian Agama Republik Indonesia. 2015. *Modul Metode Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam.

Muhibbin Syah. (2008). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nana Sudjana. (2010). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nasution, Prof. Dr. MA. 1982. Teknologi Pendidikan. Bandung: C.V. Jemmars.

Oemar Hamalik. (2004). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Sardiman A. M. (2011). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Trianto. (2007). Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Lampiran 9

SURAT SELESAI PENELITIAN



Nomor : 433.6.5/75/SDN12SNR/2025
 Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di
 SD Negeri 12 Sanur

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Luh Purningsih, S.Pd. M.Pd.
 Nip : 196809091 199007 2 001
 Pangkat : Pembina Utama Muda / IVc
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Keja : SD Negeri 12 Sanur

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Lutfiatul Istianah
 Nip : 243206030026
 Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri KHAS Jember
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 12 Kecamatan Denpasar Barat sejak bulan April 2025 sampai dengan Juni 2025 untuk memperoleh data guna Penyusunan Tugas Akhir Tesis dengan "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis FLIPBOOK MAKER Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 12 Sanur Denpasar".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 10

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

Peneliti sedang berkonsultasi dengan kepala sekolah



Peneliti sedang memberikan pendalaman materi



Pemeliti sedang memeriksa hasil tugas kelompok



Siswa sedang mempresentasikan hasil tugas kelompok



pemeliti mempresentasikan Flipbook

Biodata Penulis

Nama	: Ludfiatul Istianah
Tempat, Tanggal Lahir	: Banyuwangi, 10 Desember 1977
Alamat	: Jl.Tukad Bilok Gang Harum No 5 Puseh Kauh Sanur kauh Denpasar - Bali Universitas
Universitas	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Program	: Pascasarjana
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Riwayat Pendidikan	
SD/MI	: Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Atfal Tamanagung
SMP/MTS	: Mts Negeri Srono
SMA/MA	: MA Al Kaustar Muncar
S1	: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al- Mustaqim Negare Bali
S2	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember