

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS  
MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN  
BUDI PEKERTI KELAS VI SD  
NEGERI 57 PEPABRI**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh**

**FIRDA ANDAYANI**

1902010053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS  
MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN  
BUDI PEKERTI KELAS VI SD  
NEGERI 57 PEPABRI**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh**

**FIRDA ANDAYANI**

1902010053

**Pembimbing**

- 1. Dr. Nurdin K, M. Pd**
- 2. Dr. Dodi Ilham, M. Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firda Andayani  
NIM : 1902010053  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh dari bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 29 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEWULUH RIBU RUPIAH', '1000', 'TGL. 20', 'METERAL TEMPEL', and '0DCDEAKX618932933'. The signature is written in black ink over the stamp.

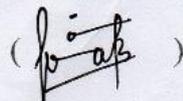
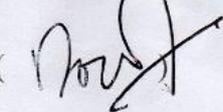
Firda Andayani  
1902010053

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri yang ditulis oleh Firda Andayani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010053, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, 12 Februari 2024 bertepatan dengan 2 Syaban 1445 H. telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 19 Februari 2024

### TIM PENGUJI

- |  |               |   |
|--|---------------|---|
| 1. Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang  |   |
| 2. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd.             | Penguji I     |  |
| 3. Bungawati, S.Pd., M.Pd.               | Penguji II    |  |
| 4. Dr. Nurdin K, M.Pd                    | Pembimbing I  |  |
| 5. Dr. Dodi Ilham, S.Ud.I., M.Pd.I       | Pembimbing II |  |

### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. H. Sakirman, S.S., M.Pd.  
NIP. 19670516 200003 1 002



Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 1991060 201903 1 007

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ  
أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Segala puji syukur kepada Allah Swt. karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri, Kec. Bara, Kota Palopo, Prov. Sulawesi Selatan”. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi junjungan umat Islam, Baginda Rasulullah saw. beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membimbing seluruh umat manusia dengan risalah Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat yang harus diselesaikan, guna menyanggah gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak walaupun masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan IAIN Palopo, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Bidang Administrasi umum dan

Perencanaan Keuangan IAIN Palopo, dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. selaku Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama IAIN Palopo.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag. selaku Wakil Dekan I IAIN Palopo, Alia Lestari, S.Si, M.Si selaku Wakil Dekan II IAIN Palopo, dan Dr. H. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Dr. Nurdin K, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Dr. Dodi Ilham, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd dan Bungawati S.Pd., M.Pd selaku penguji yang telah bersedia memberikan masukan saran pada hasil penelitian skripsi.
6. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. dan Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. selaku tim validator yang telah memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
7. Kepala sekolah Dahlan Kamal, S.IP.,MM. Guru-guru beserta staf SD Negeri 57 Pepabri yang telah memberikan izin serta bantuan dan bekerja sama dengan penulis dalam proses penelitian skripsi ini.
8. Peserta didik kelas VI SD Negeri 57 yang bersedia meluangkan waktunya dan bekerja sama dengan penulis dalam penyelesaian penelitian ini.

9. Terkhusus kepada kedua orang hebat dalam hidup saya, (Ayah dan Ibu). Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Sertasaudara yang selama ini membantu dan mendoakanku.
10. Kepada teman- temanku, (Nunu, Alfrida Handayani, Nelli Dwi rahma, dan Ratih dewi) yang telah menemani selama hampir empat tahun dan senantiasa memberikan motivasi untuk menjadi lebih baik. Ada salah satu quotes yaitu “Apa yang datang dengan mudah belum tentu mampu bertahan lama, tapi yang bertahan dengan lama tidak akan datang dengan mudah. Jangan sia-siakan anugerah yang Tuhan berikan, salah satunya adalah sahabat yang setia dalam suka duka.”

Mudah-mudahan skripsi ini dapat membawa manfaat bagi penulis maupun pembaca dan bernilai ibadah dari Allah Swt., *Aamiin ya rabbal alamin.*

Palopo, 22 Januari 2024

**Firda Andayani**  
1902010053

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SK) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. Transliterasi arab Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

<b>Tanda</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
◌َ	<i>Fathah</i>	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dhammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

<b>Tanda</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
◌َـ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
◌ِـ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauila*

## 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... ي... ا	<i>Fathah dan alif</i> atau <i>ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
ي	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
و	<i>Dhammah dan wau</i>	Ū	U dan garis di atas

مات : *māta*

رما : *ramā*

قيل : *qīla*

يموت : *yamūtu*

#### 4. Ta' marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā' marbūṭah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

روضة الأطفال : *raudah al-aṭfāl*

المدنة الفضلة : *al-fāḍilah al-madīnah*

الحكمة : *al-ḥikmah*

#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (◌◌), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجِّينَا : najjainā

الْحَقِّ : al-ḥaqq

نَعْم : Nu'aima

عُدُوْ : 'aduwwun

Jika huruf ى ber-tasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى-), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِي : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِي : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشمس : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَة : al-zalزالah (az-zalزالah)

الفلسفة : al-falsafah

الْبِلَادُ : al- bilādu

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تأمرؤن : ta’murūna

النوع : al-nau’

شيء : syai’un

أمرئ : umirtu

## 8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh: *syarḥ al-Arba’īn al-Nawāwī Risālah fī Ri’āyah al-Maṣlahah*

## 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

Billāh : بِرِ اللّٰه

Dīnullāh : دِيْنِ اللّٰه

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh: هُمْ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ : hum fī raḥmmatillāh

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-maṣlahah fī al- Tasyrī‘ al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh: Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu) Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- swt. = subḥānahū wa ta’ālā
- saw. = ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
- as = ‘alaihi al-salām
- H = Hijrah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN dan SINGKATAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xxi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	9
B. Kajian Teori .....	13
C. Desain Produk .....	30
D. Kerangka Pikir .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
A. Rancangan Penelitian .....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	35

C. Subjek dan Objek Penelitian .....	35
D. Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan.....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir .....	30
Bagan 3.1 Tahapan Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) .....	31
Bagan 4. 1 <i>Flowchart</i> Alur Pembuatan Media <i>Flipbook</i> Berbasis Multimedia pada Pembelajaran PAI Kelas VI .....	42
Bagan 4.2 Storyboard Tampilan Awal Bahan Ajar .....	43

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan .....	12
Tabel 3. 1 Kriteria Kelayakan .....	38
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Respon Peserta Didik.....	39
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi/Kelayakan oleh Ahli Media.....	54
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi/Kelayakan oleh Ahli Materi .....	56
Tabel 4.3 Respon siswa terhadap bahan ajar .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Aplikasi <i>Canva</i> .....	44
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman beranda Aplikasi <i>Canva</i> .....	44
Gambar 4. 3 Tampilan Awal <i>Flippingbook</i> .....	45
Gambar 4. 4 Tampilan home <i>Flippingbook</i> .....	45
Gambar 4. 5 Tampilan <i>import pdf</i> .....	45
Gambar 4. 6 tampilan file pdf sudah menjadi <i>flipbook</i> .....	46
Gambar 4. 7 Desain tampilan cover <i>flipbook</i> .....	47
Gambar 4. 8 Desain tampilan pendahuluan .....	48
Gambar 4. 9 Desain tampilan materi.....	49
Gambar 4. 10 Desain tampilan rangkuman.....	49
Gambar 4. 11 Desain tampilan <i>Quiz</i> dan Evaluasi.....	50

## DAFTAR ISTILAH

<i>ADDIE</i>	: <i>Analysis, Design Development, Implementation, and Evaluation</i>
<i>Canva</i>	: <i>Platform</i> desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya di manapun.
<i>Interaktif</i>	: Bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif
<i>Normatif</i>	: Berpegang teguh pada norma; menurut norma atau kaidah yang berlaku
<i>Visual</i>	: Dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata) <sup>6</sup> berdasarkan penglihatan
<i>Modern</i>	: Suatu proses perubahan dari keadaan tradisional menuju masyarakat yang lebih maju (modern) atau masa kini
<i>Research</i>	: Penelitian atau proses penemuan solusi secara sistematis, logis dan obyektif terhadap suatu masalah spesifik berdasarkan data yang dikumpulkan.
<i>Perspektif</i>	: Sudut pandang manusia dalam memilih opini dan kepercayaan mengenai suatu hal
<i>Message</i>	: Pesan berarti perintah, nasihat, permintaan, amanat yang disampaikan lewat orang lain
<i>Flipbook</i>	: Buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak.
Kreatif	: Memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan

*Multimedia* : Penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks

*Profesionalisme* : Mutu, kualitas, dan tindak tanduk yang merupakan ciri suatu profesi atau orang yang profesional.

*Flowchart* : Diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program

*Behavioristik* : Teori yang mempelajari perilaku manusia

## ABSTRAK

**Firda Andayani, 2024.** “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nurdin K. dan Dodi Ilham

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas VI SD Negeri 57 Pepabri. Berdasarkan observasi, penelitian pengembangan ini di latarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pendukung pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti. Penelitian ini bertujuan mengetahui prosedur pengembangan media *flipbook* berbasis multimedia, untuk mengetahui hasil uji validitas media *flipbook* berbasis multimedia dan hasil respon siswa terhadap media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti.

Penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) sebagai jenis penelitian. Sedangkan model pengembangan dalam penelitian ini yaitu model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Lokasi penelitian di SD Negeri 57 Pepabri pada bulan September-Oktober 2023. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas VI yang berjumlah 20 orang. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi untuk ahli media, lembar validasi untuk ahli materi, dan lembar angket respon siswa. Hasil uji validitas media *flipbook* berbasis multimedia oleh ahli media memperoleh nilai dengan persentase sebesar 86% (Sangat Valid/Sangat Layak). Sedangkan hasil uji validitas media yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh hasil nilai dengan persentase sebesar 94% (Sangat Valid/Sangat Layak). Respon siswa terhadap media *flipbook* berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh nilai dengan persentase sebesar 91% yang tergolong dalam kategory (sangat layak). Dengan hasil penelitian penilaian mendapatkan skor persentase sesuai tabel skala likert 4 di atas 80%-100% yang berarti pada kualifikasi valid dan dinyatakan valid oleh keseluruhan. Sehingga penilaian media *flipbook* berbasis multimedia dengan persentasi penilaian dapat menjadi media pendukung pembelajaran serta dinyatakan valid.untuk digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas VI SD Negeri 57 Pepabri.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Flipbook*, Pendidikan Agama Islam, Budi Pekerti.

## **ABSTRACT**

**Firda Andayani, 2024.** *"Development of Multimedia-based Flipbook Media on learning Islamic Religious Education and character of sixth grade students of SD Negeri 57 Pepabri"*. Thesis of Islamic Religious Education Study Program Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Science State Islamic Institute of Palopo. Directed by Nurdin K. dan Dodi Ilham

This study discusses the development of multimedia-based flipbook media on learning Islamic Religious Education and character of the sixth grade students of SD Negeri 57 Pepabri. Based on observation, this development research is in the background by the lack of use of supporting media in learning Islamic Religious Education and Ethics. This study aims to determine the procedure for the development of multimedia-based flipbook media, to determine the results of the validity test of multimedia-based flipbook media and the results of student responses to multimedia-based flipbook media on learning Islamic Religious Education and character. Research using Research and Development (R&D) as a type of research. While the development model in this study is ADDIE model which consists of five stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research location is at SD Negeri 57 Pepabri in September-October 2023. Subjects in the study were students of Class VI, amounting to 20 people. Data collection instruments used validation sheets for media experts, validation sheets for material experts, and student response questionnaire sheets. The results of the validity test of multimedia-based flipbook media by media experts obtained a percentage of 86% (very Valid/very decent). While the results of the media validity test conducted by material experts obtained the results of the value with a percentage of 94% (very Valid/very decent). Student response to multimedia-based flipbook media developed by researchers obtained a percentage of 91% which is classified in the category (very decent). With the results of the assessment research, the percentage score according to the likert 4 scale table is above 80% -100% which means that the qualification is valid and declared valid by the whole. So that the assessment of multimedia-based flipbook media with the percentage of assessment can be a learning support media and is valid for use in learning Islamic Religious Education and character of students of Class VI SD Negeri 57 Pepabri.

Keywords: Learning Media, Flipbook, Islamic Religious Education, Character.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan manusia untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>1</sup> Pendidikan adalah persoalan khas manusia yang menjadi kewajiban seluruh umat manusia yang harus dituntut dan ditekuni serta dimiliki.<sup>2</sup>

Perubahan dan pergeseran yang terjadi dalam paradigma pendidikan, hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini.<sup>3</sup> Kemajuan teknologi tentu berdampak pada kehidupan manusia sehari-hari dan mempengaruhi perubahan dalam pendidikan.<sup>4</sup>

Sebagaimana firman Allah swt dalam QS. An-Nahl/ 16:78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ  
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

---

<sup>1</sup> Undang- undang Republik Indonesia, Tentang sistem pendidikan nasional. No.20 Th 2003

<sup>2</sup> Suparian Suhartono, Wawasan Pendidikan Sebuah Pengantar Pendidikan, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), 12

<sup>3</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 8, no. 2 (2010)

<sup>4</sup> Sukring, "Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam)," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016)

Terjemahnya :

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.<sup>5</sup>

Sayyid Qutub tertuang dalam Tafsir Al- Misbah menjadikan ayat ini sebagai pemaparan contoh sederhana dalam kehidupan manusia yang tidak dapat terjangkau olehnya yaitu kelahiran. Padahal kejadian ini setiap hari terjadi baik siang maupun malam. Persoalan ini adalah ghaib yang dekat, akan tetapi sangat jauh dan dalam untuk menjangkaunya. Manusia memang bisa dapat melihat tahap-tahap pertumbuhan janin, namun manusia tidak mengetahui bagaimana hal tersebut terjadi karena hal tersebut merupakan rahasia kehidupan”.<sup>6</sup>

Dari ayat diatas sudah jelas, Allah memberikan kepada manusia potensi agar berpengetahuan berupa telinga yang berfungsi untuk mendengar, mata berfungsi untuk penglihatan, dan hati. Menurut Irfan Yuhadi, pendengaran dan penglihatan tersebut perangkat paling penting dalam belajar.<sup>7</sup>

Selain dari ayat di atas Rasulullah Saw. juga bersabda:

حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا حَفْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ شَنْظِيرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سِيرِينَ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ. (رواه ابن ماجة).

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta:Darul Sunnah,2012), h.531

<sup>6</sup> Amarodin, "Tela'ah Tafsir QS. AN-NAHL AYAT 78 dan Analisisnya." *Perspektive: Jurnal Program Studi Pendidikan Agama Islam* 2 (2021): 22-61.

<sup>7</sup> Irfan Yahudi, "Korelasi Surat An-Nahl 78 dengan Gaya Belajar Manusia," *Al-Majaalis: Jurnal Dirasat Islamiyah* 5, no. 1 (2017): 57-79.

Terjemahnya:

“Telah meriwayatkan kepada kami Hisyam bin Ammar, meriwayatkan kepada kami Katsir bin Syinzhir, dari Muhammad bin Sirin, dari Anas bin Malik, dia berkata: Rasulullah s.a.w. bersabda: “Mencari ilmu adalah fardhu bagi setiap orang Islam”. (HR. Ibnu Majah).<sup>8</sup>

Dari hadits ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hukum menuntut ilmu itu adalah wajib. Dalam pelajaran pendidikan agama islam ada dua jalan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pertama akal dalam pengertiannya yaitu potensi yang diberikan Allah Swt kepada manusia dengan kesan yang diperoleh panca indra manusia sebagai bahan pemikiran untuk sebuah kesimpulan. Kedua yaitu wahyu yang diartikan komunikasi dari Allah Swt kepada manusia.<sup>9</sup>

Metode pembelajaran dalam kelas hendaknya berdasar pada peserta didik karena hal ini menjadi pusat keberhasilan dalam pembelajaran. Sehingga menjadi tuntutan bagi pendidik untuk kreatif dalam penyelenggaraan pembelajaran. Melalui kreativitas pendidik akan menciptakan pembelajaran yang berbeda, menyenangkan, mampu mengoptimalkan kecerdasan, keefektifan, dan kreativitas peserta didik.<sup>10</sup> Seiring berkembangnya zaman, profesionalisme guru tidak hanya dengan kemampuan mengajar dan mengarahkan peserta didik, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Yazid Al-Qazwiiniy, *Sunan IbnuMajah*, Kitab. Al-Muqaddimah, Juz 1, No. 224, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M), h. 81.

<sup>9</sup> Zainuddin, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.37

<sup>10</sup> Dewi Asmarani, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android” *Skripsi* (UIN Raden Intan Lampung, 2020).

<sup>11</sup> Retno Dian Anggraeni and Rudy Kustijono, “Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android,” *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)* 3, no. 1 (2013)

Pendidikan yang bermutu perlu ditunjang oleh media pembelajaran yang disajikan oleh guru kepada siswa. media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, interaktif, serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan, umpan balik termasuk mendorong siswa untuk melakukan praktek pembelajaran yang lebih benar.<sup>12</sup> Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar yang membantu peserta didik mengembangkan segala potensi dan kemampuan yang dimilikinya untuk memiliki pengetahuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berpusat pada peserta didik sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini. Hal ini yang menuntut pendidik berfikir kreatif mengembangkan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif.

Aktivitas belajar mengajar para pendidik dan peserta didik sekarang ini sudah terlibat dalam dunia digital yang semakin kompleks. Pemerintah pun telah membuat perundang-undangan mengenai TIK sebagai kebutuhan dalam dunia pendidikan. Permendiknas nomor 78 tahun 2009 tentang penyelenggaraan sekolah bertaraf internasional pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pada bagian ketiga mengenai standar penyelenggaraan. Dalam pasal 5 “proses pembelajaran sebagaimana disebutkan pada ayat (1) menerapkan pendekatan pembelajaran

---

<sup>12</sup> Magfirah Rasyid dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera pada Siswa Kelas XI SMA”, *Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 2(2016)

berbasis teknologi informasi komunikasi, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan kontekstual”<sup>13</sup>.

Berlandaskan pasal tersebut bahwa proses pembelajaran harus menerapkan pendekatan berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi. Pada dasarnya teknologi dalam dunia pendidikan diciptakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik. Seiring berkembangnya zaman saat ini terdapat banyak jenis- jenis media pembelajaran yang sudah bersifat digital, seperti aplikasi-aplikasi edukasi, *e-book*, *flipbook*, *e-learning* bahkan modul digital.

Media pembelajaran yang diharapkan mampu menarik minat peserta didik serta suasana belajar yang mendukung peserta didik untuk berinteraksi dengan aktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu media *flipbook* berbasis Multimedia dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup> *Flipbook* merupakan media ajar yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nursy Qadariah, yang merupakan guru Pendidikan Agama Islam kelas VI di SDN 57 Pepabri, beliau mengatakan bahwa kurangnya buku pembelajaran pendidikan agama islam yang menjadi kendala setiap proses belajar berlangsung. Jumlah siswa sekitar 20 orang dan buku pembelajaran masih kurang. Siswa lebih senang ketika menggunakan metode permainan, dan kurang minat ketika disuruh untuk mencatat. Penggunaan

---

<sup>13</sup> Isaa Almighfari, “Implementasi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 78 Tahun 2009 Tentang Penyelenggaraan Sekolah Bertaraf Internasional (Sbi) Studi Di Sma Negeri 3 Kota Malang” *Skripsi* (Universitas Brawijaya, 2011).

<sup>14</sup> Intan Widyasari et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas VIII SMP,” *Jurnal Derivat* 8, no. 1 (2021)

buku cetak membuat pembelajaran menjadi monoton atau berulang-ulang, dan kurang efektif sehingga keaktifan peserta didik serta minat belajar terkhusus pada pelajaran Pendidikan Agama Islam menurun.<sup>15</sup>

Berkaitan dengan masalah tersebut maka guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan data hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan dapat dirancang dan dikembangkan oleh setiap guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SDN 57 Pepabri”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur dalam mengembangkan media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti tentang materi Senangnya Berakhlak Terpuji?
2. Bagaimana hasil uji validitas media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti tentang materi Senangnya Berakhlak Terpuji?

---

<sup>15</sup> Hasil pra observasi awal. Di SDN 57 Pepabri Kota Palopo Hari jum'at, (tanggal 24 maret 2022. Pada pukul 08.00-10.00 WITA).

3. Bagaimana respon siswa terhadap media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti tentang materi Senangnya Berakhlak Terpuji?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin di capai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tentang materi Senangnya Berakhlak Terpuji
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tentang materi Senangnya Berakhlak Terpuji
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti tentang materi Senangnya Berakhlak Terpuji?

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian pengembangan media *flipbook* berbasis multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tentang materi Senangnya Berakhlak Terpuji antara lain:

1. Secara teoritis, penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat yang baik bagi dunia pendidikan terutama bagi pengembangan media *flipbook* berbasis Multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti tentang materi Senangnya Berakhlak Terpuji.
2. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi tiga pihak:

- a. Bagi guru, diharapkan penelitian ini menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar dan menambah wawasan serta menjadi pedoman bahan ajar mengenai media *flipbook* berbasis multimedia.
- b. Bagi siswa, media pembelajaran *flipbook* ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menumbuhkan antusias siswa dalam kegiatan belajar dan mengenalkan bahan ajar baru yang lebih relevan dan juga modern.
- c. Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan informasi kepada peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian selanjutnya mengenai judul tersebut di bidang pendidikan.

#### **E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti tentang materi Senangnya Berakhlak Terpuji siswa kelas VI SD Negeri 57 Pepabri antara lain:

1. Produk media pembelajaran berupa *flipbook*
2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dibuat dengan memanfaatkan *Canva* dan *Flippingbook*
3. Produk media dapat dikonversikan menjadi pdf

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pada penelitian adalah:

- a. Produk media *flipbook* berbasis multimedia yang akan dikembangkan hanya memenuhi kriteria valid suatu produk yang diharapkan layak atau tidaknya media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tentang materi senangnya berakhlak terpuji.
  - b. Menggunakan media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti diharapkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas pendidik.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Bahan ajar media *flipbook* berbasis multimedia yang dikembangkan hanya memuat materi senangnya berakhlak terpuji.
  - b. Hanya diuji cobakan pada kelompok kecil secara terbatas.
  - c. Hanya sampai pada uji validitas dan respon siswa
  - d. Materi dan evaluasi diakses melalui link.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelusuran dari peneliti terhadap beberapa karya ilmiah, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Berikut penelitian terdahulu yang relevan:

1. Sri Wulan dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dengan pendekatan kontekstual pada materi bilangan bulat dan pecahan kelas VII MTS Negeri 3 Luwu”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan *ADDIE*. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi, dengan hasil validasi yaitu dari ahli materi menilai media pembelajaran 95%, dari ahli media menilai media pembelajaran 80%, validasi dari guru skor persentase sebesar 75% yang artinya cukup valid. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SMP/MTs pada mata pelajaran Matematika.

2. Novita wulandari dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Berbasis Flip Book* Pada Materi Fiqh Peserta Didik Kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono, yang menggunakan tujuh langkah tahapan dalam penelitian yaitu 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli

yaitu ahli media dan ahli materi, dengan hasil validasi yaitu dari ahli materi menilai media pembelajaran 3.60, dari ahli media menilai media pembelajaran 3.81, penilaian pendidik menilai media pembelajaran 3.93, dan respon peserta didik menilai media pembelajaran 3.85 dengan demikian media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada mata pelajaran fiqih.

3. Septiana dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan *E- Modul* Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Belajar di SD/MI. Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* berdasarkan pada model *Borg and Gall* dalam buku Sugiyono, terdiri dari sepuluh tahapan, dalam penelitian ini hanya mengambil tujuh tahapan yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk. Hasil penilaian berdasarkan angket validasi ahli materi dikategorikan valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,74. Hasil penilaian angket validasi ahli media sebesar 3,58. Hasil penilaian angket validasi ahli bahasa sebesar 3,70. Pada uji coba skala kecil yang diikuti oleh 12 peserta didik kelas III di MI Nurul Falah Tanjung Baru sebesar 93,1. Pada uji coba skala besar diikuti oleh 25 peserta didik kelas III di MIN 10 Bandar Lampung sebesar 87,4. Selanjutnya keberhasilan dan keefektifan produk peneliti menghitung nilai *posttest* peserta didik dengan hasil 83,3 pada kelompok kecil dan 92,8 pada kelompok besar, angka tersebut termasuk dalam kategori efektif dan layak digunakan karena sudah melebihi angka KKM.

Berikut peneliti sertakan tabel persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yaitu:

**Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan**

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Sri Wulan dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook maker</i> dengan pendekatan kontekstual pada materi bilangan bulat dan pecahan kelas VII MTS Negeri 3 Luwu”	Mengembangkan produk media pembelajaran menggunakan <i>flipbook</i>	Tempat penelitian, materi yang dikembangkan	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan media <i>flipbook</i> berbasis multimedia pada materi senangnya berakhlak terpuji (PAI)
2	Novita wulandari dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flip Book</i> Pada Materi Fiqh Peserta Didik Kelas IV. Skripsi 2020	Mengembangkan produk media pembelajaran menggunakan <i>flipbook</i>	Pengembangan bahan ajar dilakukan pada materi pelajaran yang berbeda	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan media <i>flipbook</i> berbasis multimedia pada materi senangnya berakhlak terpuji (PAI)

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
3	Septiana dalam penelitiannya berjudul "Pengembangan E- Modul Berbasis <i>Flipbook Maker</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Belajar di SD/MI. Skripsi 2021	Mengembangkan produk media pembelajaran <i>flipbook</i>	Penelitian sebelumnya melakukan pengembangan bahan ajar e-modul	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan media <i>flipbook</i> berbasis multimedia pada materi senangnya berakhlak terpuji (PAI)

## B. Landasan Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *behavioristik*. Menurut *Thorndike*, teori belajar *behavioristik* merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku, dimana perubahan tersebut dilahirkan dari proses belajar karena adanya stimulus, respons dan pengkondisian.<sup>16</sup> Menurut Degeng dalam Suprijono, teori *behavioristik* menyatakan bahwa belajar merupakan perolehan pengetahuan, dimana pengetahuan bersifat objektif, pasti, tetap, terstruktur, dan rapi serta menekankan pada penambahan pengetahuan. Sedangkan menurut Rifa'i dalam Anni teori *behavioristik* belajar merupakan

---

<sup>16</sup> Budi Haryanto, Psikologi Pendidikan dan Pengenalan Teori-teori Belajar."skripsi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2004

perubahan perilaku, baik perilaku yang tampak (*overtbehavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*).<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan, bahwa pengaruh teori belajar *behaviorisme* sangatlah kuat dalam pengembangan multimedia pembelajaran. teori belajar *behavioristik* memiliki peranan penting dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Dari banyak bentuk multimedia pembelajaran yang ada tutorial, simulasi, drill, eksperimen dan permainan semuanya tidak dapat dilepaskan dari pengaruh teori belajar *behaviorime*.

Teori akan digunakan untuk menjelaskan “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Teori *behavioristik* menekankan pada observasi perilaku yang dapat diamati dan diukur. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pendekatan ini dapat diterapkan dengan merancang media *flipbook* yang menonjolkan aspek visual dan auditif untuk menarik perhatian siswa. Penggunaan media *flipbook*, elemen desain yang menarik dapat merangsang respons positif dari siswi, seiring dengan prinsip penguatan dalam teori *behavioristik*. Penggunaan warna, gambar, dan suara yang sesuai dengan materi agama islam dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Integrasi teori *behavioristik* dengan media *flipbook* pada pengajaran agama islam dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, merangsang, dan efektif untuk meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa terhadap materi Berakhlak terpuji.

---

<sup>17</sup> Erlina Dewi puspitaningrum, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Bumi Kelas V SDN Karangayu 01 Kota Semarang.” *Skripsi UNNES*. 2016

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa teori *behavioristik* menekankan pada pengamatan perilaku yang terukur dan diubah melalui ransangan tertentu. Dalam konteks pendidikan agama islam, pendekatan ini dapat diterapkan dengan menggunakan media *flipbook* sebagai stimulus. Media *flipbook* dapat merangsang respons visual siswa, meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi berakhlak terpuji , serta membentuk perilaku belajar yang positif melalui pengalaman visual yang dinamis.

## **1. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>18</sup> Pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.<sup>19</sup>

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa, atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Terdapat dua unsur yang terkandung dalam media pembelajaran, yaitu

---

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran” (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011).h 23

<sup>19</sup> Daryanto, Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h. 4-6.

- (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan
- (b) alat penampil atau perangkat keras.<sup>20</sup>

Media pembelajaran yang baik adalah yang dapat memberikan ketuntasan dalam belajar, artinya bagaimana belajar dikondisikan sedemikian rupa mulai dari awal sampai akhir pembelajaran, dengan tahapan dan langkah-langkah yang jelas dan terstruktur, oleh karena itu dalam pengembangan media perlu ada *flowchart* sebagai gambaran dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan *flowchart* merupakan bagian dari pengaruh teori belajar *behaviorisme*.<sup>21</sup>

Batasan mengenai pengertian media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menurut *Association of Education Communication Technology (AECT)*, memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan.
- 2) Menurut *Gagne and Briggs*, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Menurut Daryanto, media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Cahyadi Ani, "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur" (Laksita Indonesia, 2019).h 3

<sup>21</sup> Amanah Surbakti,dkk, "Kajian Teori *Behavioristik* pada Media Pembelajaran Flipbook," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi (JIUB)* 23, no.2 (2023)

<sup>22</sup> Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020).h 4

Berbagai pendapat mengenai batasan media pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian media pendidikan merupakan bagian integrasi dari proses pendidikan, dan menjadi salah satu aspek perlu dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya.

Peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan dalam bentuk pengembangan, metode penyampaian materi pembelajaran, pengembangan kurikulum, serta pengembangan berbagai jenis media pembelajaran. Proses ini menjadi salah satu bagian *integrasi* dari upaya pembaharuan berupa inovasi media pembelajaran. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat diwujudkan dalam bentuk nyata.<sup>23</sup>

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dianggap baik saat pesan tersebut tersampaikan sesuai dengan inti pesan. Karakteristik pesan atau informasi beragam sehingga diperlukan memilih media yang relevan untuk membantu tersalurnya pesan dengan benar.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Ani widyawati, Anti Prodjosantoso, “pengembangan media komik ipa untuk meningkatkan motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP”. *Jurnal: Ilmiah Pendidikan IPA* 1, no.1(2015)h. 25

<sup>24</sup> Andrew Fernando et al. “ *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis (2020)

Berikut empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:<sup>25</sup>

- 1) Fungsi atensi, media pembelajaran merupakan inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi yang disampaikan. Seringkali pada awal proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Media gambar khususnya dapat membantu dan mengarahkan peserta didik kepada materi yang disampaikan.
- 2) Fungsi afektif, dimana media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sarana bahan ajar atau alat bantu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta menciptakan suasana proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan pembelajaran berjalan secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

---

<sup>25</sup> Irwandani, Siti Juriyah. “ pengembangan media pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran”. *Jurnal ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. Vol 5 No 1 (April 2016), 34.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat banyak manfaatnya, media sebagai integral pembelajaran di dalam kelas atau sebagai cara utama pembelajaran berlangsung.

Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah:

- 1.) Penyampaian pelajaran lebih aktif
- 2.) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikannya.
- 3.) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4.) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap siswa.<sup>26</sup>

### d. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beraneka ragam jenis, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang tepat agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat pada sasaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut prinsip penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- 1.) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 2.) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.

---

<sup>26</sup> Said Alwi, " Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran", *Jurnal ilmu-ilmu kependidikan*,8.(2017)h 13

- 3.) Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- 4.) Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensinya.
- 5.) Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan pendidik terkait teknis penggunaannya.
- 6.) Kelima prinsip diatas tidak mutlak artinya seorang pendidik dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendidik dan peserta didik. Jika prinsip-prinsip tersebut dapat terpenuhi maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sudah layak digunakan.<sup>27</sup>

e. Syarat Memilih Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria atau syarat yang dapat digunakan untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat, antara lain sebagai berikut:

- 1.) Tujuan/Kompetensi yang ingin dicapai
- 2.) Materi pembelajaran
- 3.) Karakteristik siswa
- 4.) Fasilitas pendukung/Ketersediaan
- 5.) Kemampuan guru
- 6.) Biaya
- 7.) Ketepatan/penggunaan/praktis penggunaannya

---

<sup>27</sup> Ade Frahmadia fuad, “ pengembangan media pembelajaran berbentuk komik untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada kompetensi menyusun laporan keuangan siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2”, *skripsi* Universitas Negeri Yogyakarta, (2016)

8.) Pengelompokkan sasaran.<sup>28</sup>

f. Faktor yang Memengaruhi Penggunaan Media Pembelajaran

Faktor yang memengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai dasar kegiatan pemilihan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1.) Tujuan yang ingin dicapai
- 2.) Karakteristik siswa
- 3.) Jenis rangsangan belajar
- 4.) Keadaan latar atau lingkungan

g. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu:

1.) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Secara umum, media audio memiliki keunggulan, antara lain:

- (a) Relatif murah
- (b) Mudah untuk diperoleh dan digunakan
- (c) Fleksibel untuk digunakan baik secara kelompok maupun bagi individu itu sendiri
- (d) Bentuknya mudah dibawa ke mana-mana

---

<sup>28</sup> Muhammad yaumi, “Ragam Media Pembelajaran”, *skripsi* STAIN Pare-pare(2017)

## 2.) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Oleh karena itu, agar media visual menjadi efektif atau tepat sasaran maka sebaiknya media yang diciptakan ditempatkan pada konteks yang bermakna.

## 3.) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media kombinasi antara audio visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya.

## 2. *Flipbook* Berbasis Multimedia

### a. Pengertian *Flipbook* Berbasis Multimedia

*Flipbook* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*.<sup>29</sup> *Flipbook* adalah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan

---

<sup>29</sup> Muhammad Ilham Setiadi, Makbul Muksar, and Dhia Suprianti, "penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)* 5, no.4 (2021)

dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media.<sup>30</sup>

Penggunaan *flipbook* digital ini serupa dengan buku elektronik (*e-book*) yang dapat dibuka lembar demi lembar yang didukung dengan animasi, video, tulisan, maupun gambar yang relevan dengan konteks buku..<sup>31</sup> Selain memberikan bahan bacaan yang menarik, pengembangan *flipbook* akan memberikan kesempatan peserta didik untuk menerapkan media pembelajaran yang interaktif serta menerapkan teknologi untuk proses pembelajaran. Hal ini dapat menumbuhkan interaksi dua arah dan menunjang proses belajar mengajar agar terciptanya tujuan pembelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih menyenangkan.<sup>32</sup>

Menurut Niken dan Ariyani, multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas dalam file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik<sup>33</sup> *Flipbook* berbasis multimedia adalah evolusi dari *flipbook* tradisional, yang biasanya berupa serangkaian gambar yang diurutkan untuk menciptakan ilusi gerakan saat membuka halaman *flipbook*. Dalam konteks multimedia, *flipbook*

---

<sup>30</sup> Widya Nindia Sari and Mubarak Ahmad, "Pengembangan Media *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021)

<sup>31</sup> Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 4, no. 2 (2021): 284–91.

<sup>32</sup> Pradita Vinka, "Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)." *Skripsi* Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim Malang

<sup>33</sup> Niken dan Dany Haryanto Ariani, "Pembelajaran Multimedia di Sekolah". ( Jakarta: Prestasi Pustakarya,2010). hal 11

dapat menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan pesan atau cerita dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Media *flipbook* ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:

b. Kelebihan Media *Flipbook*

- 1) Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari semua pembelajaran
- 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena media yang dibuat menggunakan perpaduan antara warna, animasi, yang membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan dengan materi yang di ajarkan.
- 3) Media ini juga tepat jika digunakan untuk kegiatan belajar mandiri.

c. Kekurangan Media *Flipbook*

Kekurangan dari media ini adalah pada saat pembuatan memerlukan proses yang panjang dan memerlukan perencanaan yang matang agar mendapatkan hasil yang benar-benar maksimal dan terdapat sinkronisasi antara materi dengan ilustrasi yang digunakan.

d. Manfaat *Flipbook*

Media *flipbook* ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mempermudah semua kegiatan pembelajaran interaktif.<sup>34</sup> Pemilihan media *flipbook* cocok dengan pengembangan Kurikulum saat ini.<sup>35</sup> Penggunaan media *flipbook* dapat membantu meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, dan meningkatkan motivasi dan minat belajar.

---

<sup>34</sup> Dendik Udi Mulyadi and Sri Wahyuni, "Pengembangan Media Flash *Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 4, no. 4 (2016)

<sup>35</sup> Desi, pengembangan Media Pembelajaran Flip Book pada materi gerak benda di smp." *Jurnal Pembelajaran Fisika*, vol.6 No.4, Desember (2017)

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran yang dilengkapi gambar dengan warna-warna menarik sehingga menarik minat belajar siswa. Salah satu nya dengan media *flipbook* berbasis *multimedia* tentu diharapkan memudahkan proses pembelajaran yang komunikatif dan interaktif di dalam kelas.

e. Langkah-langkah Pembuatan *flipbook*

- 1) Menginstal program utama dalam membangun (*e-book*). Instal program *Flippingbook*
- 2) Sebelum memasuki program utama. Persiapkan dahulu bahan ajar yang akan diubah menjadi *flipbook*.
- 3) Bahan ajar yang telah disiapkan dalam aplikasi *canva* kemudian disave.
- 4) Setelah semua sudah selesai *convert* file tersebut menjadi file berbentuk PDF.
- 5) Buka program *Flippingbook*. Pilih pilihan Kemudian klik “*Try for free*” untuk membuka tampilan.
- 6) Setelah itu, unggah file pdf ke *Flippingbook* dan tunggu setelah file pdf diubah menjadi *flipbook*
- 7) Untuk menambahkan file video atau animasi, tekan “*edit paged*”. Selanjutnya anda dapat menyesuaikan publikasi anda, mengatur latar belakang, menambahkan logo, memberi merek pada tautan langsung, anda juga dapat membuat kode QR untuk *flipbook*.
- 8) Setelah selesai mengedit selanjutnya klik pada tulisan *Finish*.

9) Buku digital sudah siap! Sekarang bagikan sebagai tautan melalui email atau media sosial, atau sematkan langsung ke situs web Anda.<sup>36</sup>

Penggunaan dari perangkat lunak *Flippingbook* yaitu dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Selain itu *Flippingbook* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, *flipbook*, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain.

### 3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan berasal dari kata didik, yang mengandung arti perbuatan, hal, dan cara. Pendidikan Agama dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *religion education*, yang diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan orang beragama. Pendidikan agama tidak cukup hanya memberikan pengetahuan tentang agama saja, tetapi lebih ditekankan pada sikap dan ide-ide pribadi, aktivitas kepercayaan.<sup>37</sup>

Menurut M. Arifin pendidikan agama islam adalah usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan dan perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui aturan islam kearah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>38</sup>

Pendidikan Agama Islam sebagai suatu program Pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran, baik di kelas maupun

---

<sup>36</sup> Edi Setiyo, Zulhermanan Zulhermanan, and Harlin Harlin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book Pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 18, no. 1 (2018)

<sup>37</sup> Septiani Ike, "Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran PAI Kelas VII di SMPN 5 Terbanggi Besar" *Skripsi* (UIN Raden Intan Lampung, 2022).

<sup>38</sup> M. Arifin, "Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendidikan Interdisipliner", (Jakarta: Bumi Aksara, 1991). 23

diluar yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran dan diberi nama Pendidikan Agama Islam. Berlandaskan pada aqidah Islam yang berisi tentang keesaan Allah Swt, sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan bagi manusia dan alam semesta.<sup>39</sup>

Pendidikan Agama Islam merupakan sumber nilai yang memberikan pedoman hidup bagi seseorang untuk mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Q. Al-Qashash/ 28: 77 sebagai berikut:

وَابْتَغِ فِيمَا ۞ آتٰكَ اللّٰهُ الدّٰرَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنَ كَمَا ۞ أَحْسَنَ  
اللّٰهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ ۗ إِنَّ اللّٰهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ۗ ۷۷

Terjemahnya:

“Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia dan berbuatbaiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan”. (Q.S. Al-Qasas/28:77).<sup>40</sup>

Selain itu ayat 77 QS Al-Qshash ini juga menasihatkan agar kita berbuat baik pada orang lain, sekaligus dengan kriterianya (berbuat baiklah sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu), jangankan berbuat jelek pada orang lain, berbuat baik yang biasa-biasa saja tampaknya tidak/belum cukup.

Dalam Undang- undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 disebutkan bahwa “seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan

<sup>39</sup> Syarifuddin K, “Pendidikan agama islam dan budi pekerti,2017 h.7

<sup>40</sup> Kementerian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018), h. 557.

bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>41</sup>

Menurut Djaelani dalam kutipan buku Dodi, tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama terdapat dalam Pasal 1 ayat 1 Peraturan Pemerintah nomor 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan, yang menyatakan bahwa memberikan pengetahuan tentang agama serta membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama mereka.<sup>42</sup>

Tujuan pendidikan Agama Islam tidak terlepas dari prinsip-prinsip pendidikan yang bersumber dari al-Quran dan al-Hadis. Terdapat lima prinsip dalam tujuan pendidikan islam, antara lain sebagai berikut:

1. Prinsip integrasi (tauhid), yakni prinsip yang memandang adanya wujud kesatuan antara dunia dan akhirat.
2. Prinsip keseimbangan, yakni bentuk konsekuensi dari prinsip integrasi.
3. Prinsip persamaan dan pembebasan. Prinsip ini dikembangkan dari nilai tauhid, bahwa Tuhan adalah Esa. Oleh karena itu setiap individu bahkan semua makhluk hidup diciptakan oleh pencipta yang sama (Allah).
4. Prinsip kemaslahatan dan keutamaan. Jika ruh tauhid telah terkristalisasi dalam tingkah laku, moral dan ahklak seseorang, dengan kebersihan hati dan kepercayaan yang jauh dari kotoran maka ia akan memiliki daya juang untuk membela hal-hal yang maslahat.

---

<sup>41</sup> Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Bab I Pasal 1 (Bandung : Fermana, 2006) 67

<sup>42</sup> Dodi Ilham, "Penguatan Nilai Anti Radikalisme & Anti Korupsi dalam Pembelajaran di Satuan Pendidikan Dasar" (Surabaya : Cipta Media Nusantara,2023).h 39

Berdasarkan prinsip-prinsip tujuan pendidikan islam di atas, pendidikan Islam harus dikembangkan sesuai dengan petunjuk-petunjuk wahyu yang diharapkan mampu merombak aturan sosial dan kultural pada pendidikan Islam agar mampu menjadi pemikir yang energik, produsen yang produktif, pengembang yang kreatif atau pekerja yang memiliki semangat tinggi yang dilapisi dengan bekal keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia.<sup>43</sup>

### **C. Desain Produk**

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk sebagai berikut:

- 1) Produk yang akan dikembangkan yaitu media *flipbook* berbasis multimedia.
- 2) Media *flipbook* berbasis multimedia sebagai alternatif proses belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan Budi pekerti.
- 3) Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi ahli media dan ahli materi. Selanjutnya produk direvisi berdasarkan saran dan masukan responden.

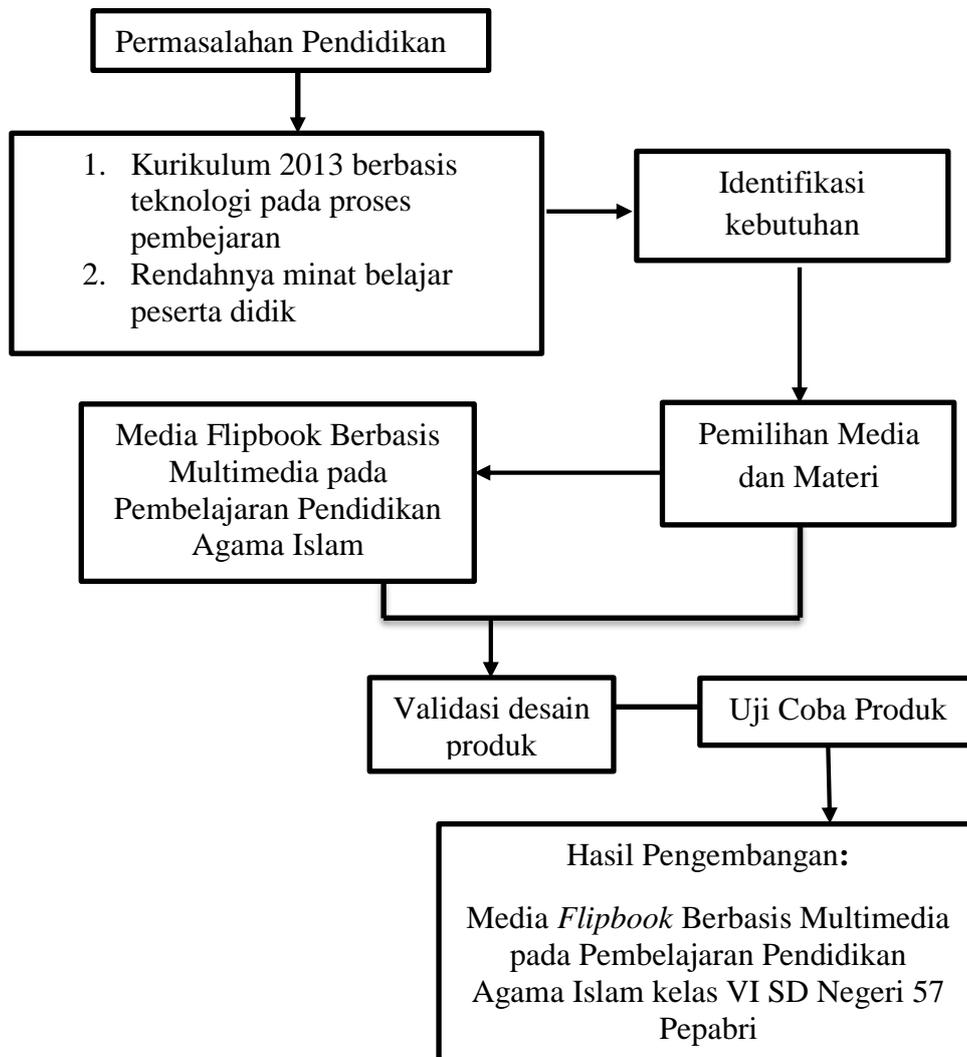
### **D. Kerangka Pikir**

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Nabila, Tujuan Pendidikan islam, *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, (2021)

<sup>44</sup> M S Sofiyana et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Global Eksekutif Teknologi, 2022) h.113

**Bagan 2.1 Kerangka Pikir**



### 1. Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan tahap awal dalam proses identifikasi kebutuhan awal pembuatan media pembelajaran. Kegiatan analisis yang dilakukan analisis karakteristik dan kebutuhan bahan ajar peserta didik di SD Negeri 57 Pepabri. Tahap ini berisi kegiatan mencari informasi yang dapat digunakan sebagai landasan diperlukannya pengembangan media.

### 2. Desain (*design*)

Desain adalah tahap kedua dalam pembuatan berupa perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Temuan dari analisis tahap sebelumnya dijadikan acuan dalam membuat desain. Produk yang dibuat adalah media flipbook berbasis multimedia pada Pembelajaran Agama Islam dan Budi pekerti kelas VI SD Negeri 57 Pepabri.

### 3. Pengembangan (*development*)

Tahap ini adalah proses pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Media yang dibuat selanjutnya akan diuji melalui 3 tahap, yaitu:

#### a. Tahap pengujian oleh pengembang

Pada tahap ini, media pembelajaran diuji untuk meningkatkan tampilan desain. Kemudian akan didapatkan informasi mengenai media ajar berbasis multimedia yang mengalami kegagalan. Informasi dari tahap ini digunakan untuk melakukan perbaikan media ajar.

b. Tahap pengujian oleh dosen pembimbing

Pada tahap ini, peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai produk awal bahan ajar yang telah dibuat. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari dosen pembimbing agar bahan ajar yang dibuat menjadi lebih baik.

c. Tahap pengujian oleh validator

Pada tahap ini, bahan ajar yang telah dikembangkan dan direvisi sesuai dengan saran dosen pembimbing kemudian diserahkan kepada ahli media dan ahli materi untuk diberikan penilaian atau validasi terkait aspek kevalidan.

4. Implementasi (*Impementation*)

Bahan ajar yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh dosen ahli media dan ahli materi selanjutnya diimplementasikan kepada siswa yang berjumlah 20 orang di kelas VI SD Negeri 57 Pepabri.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model desain sistem pembelajaran *ADDIE*. Pada tahap ini, peneliti juga memberi angket kepada siswa yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media *flipbook* berbasis multimedia. Selain itu, berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh siswa sehingga peneliti dapat melakukan revisi agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan.

**B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Adapun lokasi penelitian yaitu di SD Negeri 57 Pepabri. Jalan KHM. Yusuf No.1 Pepabri Kel. Buntu Datu Kec. Bara Kota Palopo. Adapun waktu pelaksanaan

tindakan penelitian pengembangan yaitu pada bulan September sampai dengan Oktober semester ganjil tahun ajaran 2023.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SD Negeri 57 Pepabri, semester 1 (ganjil) dengan jumlah siswa 20 orang. Sementara. Objek penelitian ini yaitu pengembangan media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi pekerti.

### **D. Instrumen Penelitian**

1. Lembar Validasi untuk Ahli
  - a. Lembar Validasi untuk Ahli Media

Media pembelajaran yang dibuat kemudian divalidasi oleh dosen ahli media dari IAIN Palopo. Validasi ini dimaksudkan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan saran dan komentar, serta saran perbaikan dari profesional media sebagai bagian dari proses validasi.

- b. Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Validasi ini bertujuan menguji kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek kelengkapan dan kejelasan isi materi. Materi yang disusun dalam bahan ajar divalidasi oleh dosen ahli materi dari IAIN Palopo. Proses validasi dilakukan dengan mengisi lembar yang terdiri atas pernyataan, masukan, dan saran perbaikan dari ahli materi sebagai bagian proses validasi.

## 2. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket respon siswa digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi dalam bahan ajar media *flipbook* berbasis multimedia yang dikembangkan. Dengan begitu dari hasil respon siswa, peneliti dapat melakukan revisi pada produk yang dikembangkan. Berikut bentuk penilaian yang digunakan Skala Likert untuk penilaian, dengan pilihan berikut: 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), dan 3 (Setuju). 4 (Sangat Setuju).

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

### 1. Observasi

Observasi merupakan bagian dalam proses pengumpulan data. Proses observasi dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang akan diteliti.<sup>47</sup> Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan sebagai instrumen dalam mencari informasi yang relevan. Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan membuat pemetaan, sehingga memperoleh gambaran umum tentang sasaran penelitian.

### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti menggunakan alat tulis sebagai instrumen untuk memperoleh informasi atau data melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti.<sup>48</sup> Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas VI di SD Negeri 57 Pepabri.

---

<sup>47</sup>Conny R. Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Indonesia: Grasindo) ISBN: 9789790810334, 9790810334. Hal. 112

<sup>48</sup>Fandi Rosi S. E., *Teori Wawancara Psikodignostik*, (Indonesia: Penerbit Leutika Prio) ISBN: 9786023712953, 6023712959

### 3. Angket

Angket adalah daftar pernyataan yang dibuat berdasarkan indikator-indikator dari variabel penelitian yang harus diisi oleh responden.<sup>49</sup> Dalam penelitian ini terdapat tiga jenis angket yaitu; 1) lembar angket validasi ahli media, 2) lembar angket validasi ahli materi, dan 3) lembar angket respon siswa.

### F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus yang sudah ditetapkan untuk disederhanakan dan dikelompokkan, sehingga menjadi bentuk yang mudah dibaca. Tujuan dari analisis data yaitu untuk meringkas dan menggambarkan data yang telah diperoleh.

#### 1. Analisis Tahapan Pengembangan Produk

Tahapan pengembangan produk media pembelajaran berupa data deskriptif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Tahap awal penelitian pengembangan dilakukan dengan pengumpulan referensi mengenai materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti kemudian penyusunan instrumen penelitian dan pengembangan media, dan terakhir penilaian. Media ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan tahap-tahap tersebut maka

---

<sup>49</sup>Syarifudiin, Syarifuddin. "Pengaruh Metode Pemberian Tugas dan Pembelajaran Remedial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMP Negeri 4 Bontocani Kecamatan Boncotani Kabupaten Bone." *Diss. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai*, 2020.

akan dihasilkan produk akhir berupa media *flipbook* berbasis multimedia pada materi yang terdapat di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti.

## 2. Analisis Data Lembar Validasi Ahli

Kelayakan media dan materi yang telah dibuat akan diuji oleh para ahli dan hasil validasi yang diperoleh tersebut akan menjadi skor. Uji validasi oleh ahli media dan materi tersebut dilakukan dengan cara mengisi lembar validasi yang terdiri dari beberapa aspek, indikator, dan penilaian dengan skala likert 1, 2, 3, 4, dan 5. Setelah itu, dapat diketahui kriteria media yang terdiri dari lima kriteria: Sangat Kurang Valid, Kurang Valid/Kurang Layak, Cukup Valid/Cukup Layak, Valid/Layak, dan Sangat Valid/Sangat Layak. Berikut ini rumus untuk memperoleh hasil validasi:<sup>50</sup>

$$P = \frac{\sum S}{\sum max} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

$\sum S$  = Jumlah skor dari validator

$\sum max$  = Skor maksimal

---

<sup>50</sup>Almira Eka Damayanti, dkk., "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android pada Materi Fluida Statis", *Indonesian ournof Science and Mathematics Education*", Vol. 1, No. 1, (2018), h. 65.

**Tabel 3. 1 Kriteria Kelayakan<sup>51</sup>**

Persentase	Kriteria	Nilai Konversi
81 < SV < 100%	Sangat valid/sangat layak	5
61 < SV < 80%	Valid/layak	4
41 < SV < 60%	Cukup valid/cukup layak	3
21 < SV < 40%	Kurang valid/kurang layak	2
0 < SV < 20%	Sangat kurang valid	1

### 3. Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Peserta didik mengisi lembar angket respon yang terdiri dari beberapa aspek, indikator, dan penilaian. Penilaian menggunakan skala likert 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria Tidak Tertarik, Kurang Tertarik, Tertarik, dan Sangat Tertarik. Rumus berikut dapat digunakan untuk mengukur bagaimana peserta didik merespon media *flipbook* berbasis multimedia tentang senangnya berakhlak terpuji.<sup>52</sup>

$$\%NRP = \frac{\sum NRS}{NRS \max} \times 100\%$$

Keterangan:

%NRP = Persentase (%) nilai respon peserta didik.

$\sum NRS$  = Jumlah nilai respon peserta didik.

NRSmax = Nilai respon peserta didik maksimum

---

<sup>51</sup>Almira Eka Damayanti, dkk., "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku, h. 65.

<sup>52</sup>Almira Eka Damayanti, dkk., "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku, h. 65.

**Tabel 3.2 Kriteria Persentase Respon Peserta Didik**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Nilai Konversi</b>
81 < NRS < 100%	Sangat Tertarik	4
61 < NRS < 80%	Tertarik	3
41 < NRS < 60%	Kurang Tertarik	2
21 < NRS < 40%	Tidak Tertarik	1

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Prosedur Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 57 Pepabri

Setelah peneliti melakukan penelitian di kelas VI SD Negeri 57 Pepabri, peneliti telah melakukan rancangan untuk membuat produk berupa media *flipbook* berbasis multimedia dengan menggunakan model *ADDIE* yang telah dikembangkan sebelumnya pada bab III, setelah melakukan penelitian di kelas VI SD Negeri 57 Pepabri. Berikut ini tahap- tahapan yang peneliti lakukan:

###### a. Analisis (*analysis*)

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran.<sup>53</sup> Dalam proses ini, peneliti telah mengumpulkan informasi yang cukup untuk melanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya.<sup>54</sup> Analisis ini dilakukan untuk lebih memahami tentang media pembelajaran, materi pembelajaran, dan cara terbaik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Hal itu bertujuan agar pembelajaran lebih mudah dipahami peserta didik.

Observasi peserta didik kelas VI dan melakukan wawancara kepada (Sadaria paraja) guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 57

---

<sup>53</sup> Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “ Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model.” Halaqa: *Islamic Education Journal* 3.1 (2019) hal 36

<sup>54</sup> Prasasti, Riska Dwi, & Nirwana Anas. “ Pengembangan media digital berbasis *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.” *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4.3 (2023) hal 697

Pepabri adalah cara menganalisis kebutuhan peserta didik. Pengamatan dan wawancara ini mengungkapkan bahwa keterbatasan pada buku pembelajaran, hal itu menjadi tantangan yang dihadapi oleh guru selama proses pembelajaran. siswa lebih fokus menggunakan metode permainan, dan siswa kurang minat ketika disuruh mencatat. Oleh sebab itu, perlu adanya media lain yang digunakan untuk memudahkan pendidik dalam mengajar secara interaktif di sekolah SD Negeri 57 Pepabri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti dapat disimpulkan bahwa kurangnya buku dan kekurangan pada media yang diterapkan terhadap proses pembelajaran, dan kurangnya minat peserta didik dalam mencatat. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif diperlukan dalam skenario ini untuk melengkapi kegiatan pendidikan.

#### b. Desain (*design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar.<sup>55</sup> Menetapkan tujuan media pembelajaran, membuat bahan atau kegiatan pembelajaran, dan menilai pembelajaran merupakan langkah-langkah dalam kegiatan ini.<sup>56</sup> *Flowchart* dan *storyboard* diperlukan pada tahap ini. Agar rancangan pembuatan media lebih jelas, diperlukan *flowchart* untuk memudahkan

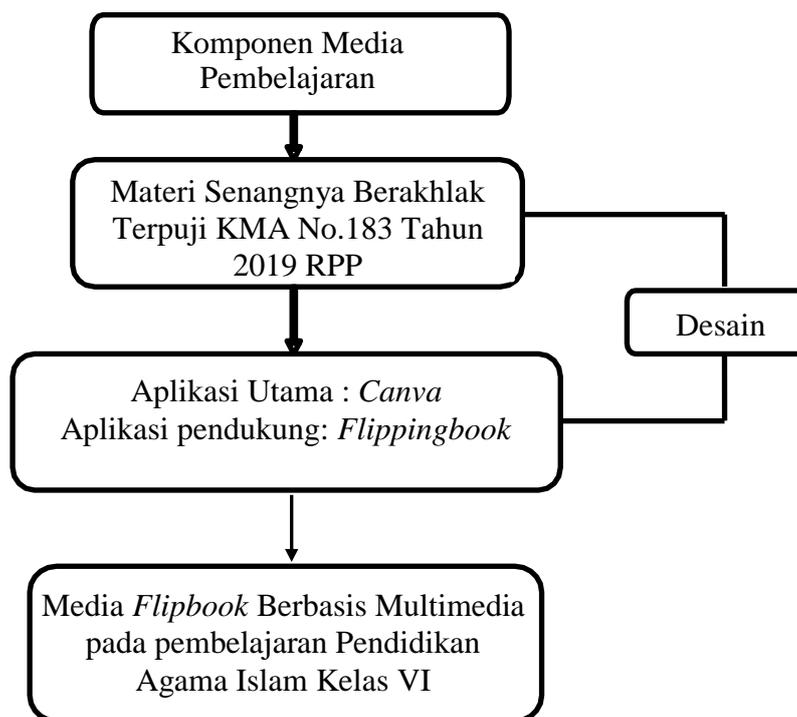
---

<sup>55</sup> Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. " Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model." Halaqa: Islamic Education Journal 3.1 (2019) hal 36

<sup>56</sup> Pitriani, Ni Rai Vivien, I. Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I. Ketut Pasek Gunawan. "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4.3 (2021): 515-532

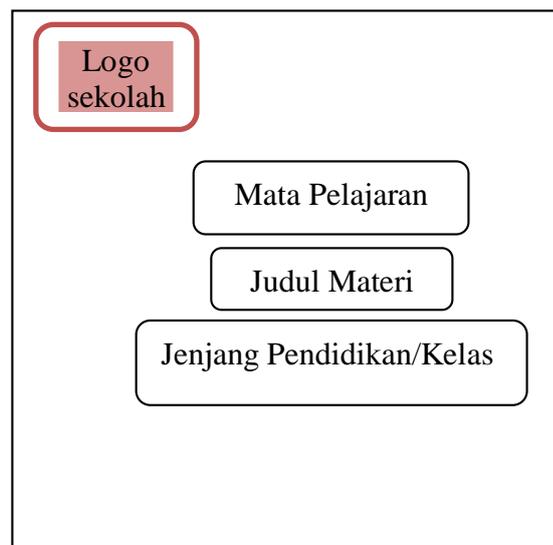
pembuatan struktur alur dari satu tampilan ke tampilan berikutnya. *Flowchart* memberikan gambaran umum tentang elemen yang akan digunakan dalam setiap desain layar.<sup>57</sup> Sedangkan *storyboard* yaitu berisi pembuatan template dan desain materi.<sup>58</sup> *Flowchart* dan *storyboard* di bawah ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran *flipbook* berbasis multimedia interaktif dirancang:

**Bagan 4. 1 Flowchart Alur Pembuatan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran PAI Kelas VI**



<sup>57</sup>Insani, Pitratul, and Revian Body. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Bukittinggi." *Jurnal Applied Science in Civil Engineering* 2. No. 3 (2021): 325-333.

<sup>58</sup>Saldi, Saldi. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Instalasi Penerangan Listrik Sederhana (IPLS) pada SMKN 2 Palopo Berbasis 3D." *Diss. Universitas Cokroaminoto Palopo*, 2021.



**Bagan 4.2 Storyboard Tampilan Awal Bahan Ajar**

Pada tahap desain ini, peneliti memerlukan 2 aplikasi untuk membuat produk diantaranya aplikasi *canva*, dan Aplikasi *Flippingbook*

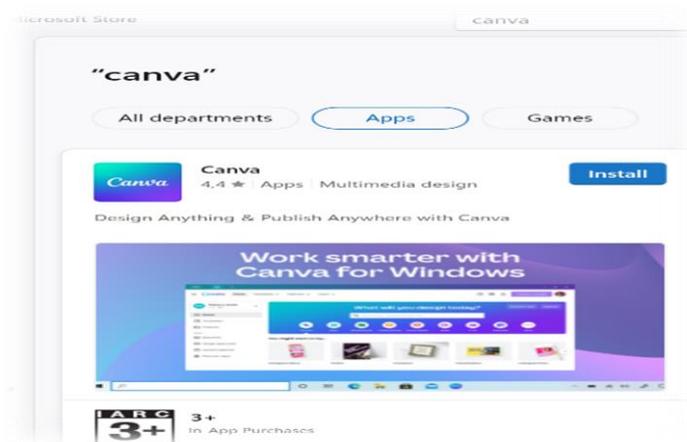
1) Aplikasi *Canva*

Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai *template* menarik dapat disajikan dalam Power Point, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar produk Power Point yang dibuat untuk menyampaikan materi lebih menarik. Selain itu, Canva juga bisa dimanfaatkan siswa untuk membuat persentasi hasil

tugas, poster, puisi, iklan, dan lain sebagainya. Ada dua kategori layanan yang ditawarkan oleh Canva: gratis dan premium.<sup>59</sup>

Tahap desain, peneliti menggunakan aplikasi *canva* sebagai aplikasi utama dalam membuat produk. Hal itu dikarenakan oleh *canva* yang menyediakan berbagai bentuk gambar animasi, teks dan dapat menambahkan fitur lain serta sesuai dengan materi.

Berikut tampilan aplikasi *canva*:



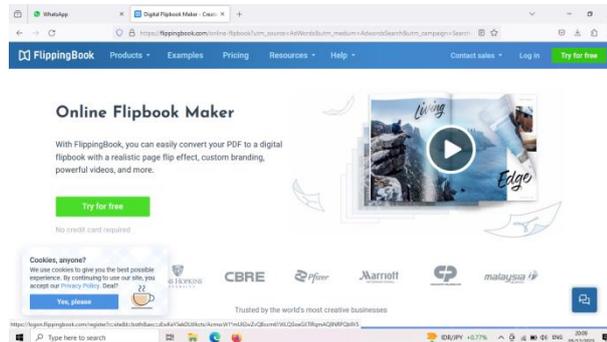
Gambar 4. 1 Tampilan Aplikasi *Canva*



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman beranda Aplikasi Canva

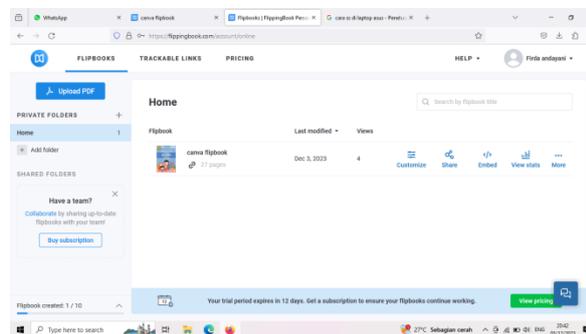
<sup>59</sup> Canva.com “Tentang Canva”. [https://www.canva.com/id\\_id/about/](https://www.canva.com/id_id/about/)

## 2) Aplikasi *Flippingbook*



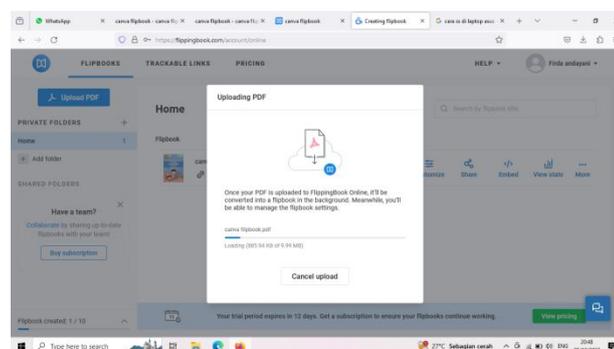
Gambar 4. 3 Tampilan Awal *Flippingbook*

Ket: Tahap awal klik *Try For Free* untuk membuka tampilan



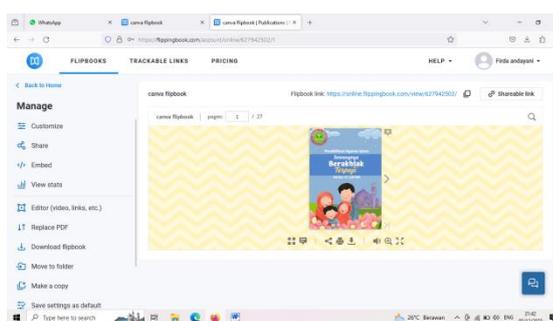
Gambar 4. 4 Tampilan home *Flippingbook*

Ket: Tahap kedua klik Upload untuk mengunggah file pdf



Gambar 4. 5 Tampilan *import pdf*

Ket: tahap ketiga proses mengunggah file pdf menjadi flipbook dalam 1-2 menit.



Gambar 4. 6 tampilan file pdf sudah menjadi *flipbook*

Ket : tahap terakhir *flipbook* siap untuk proses editing dan link media siap dibagikan.

### c. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya pada model pengembangan *ADDIE* adalah pengembangan rancangan dan melakukan validasi oleh para ahli terhadap produk pengembangan media *flipbook* berbasis multimedia. Kegiatan yang terlibat dalam menciptakan produk yang dirancang dilakukan pada tahap pengembangan ini.<sup>60</sup> Dalam tahap ini, hal-hal yang perlu dikerjakan yaitu: pengetikan teks (pendahuluan, isi, dan sikap yang dapat diterapkan), pemilihan grafis (gambar animasi yang sesuai dan menarik), mengunduh video pendukung, dan menambahkan latar belakang yang sesuai.

Setelah proses pembuatan media, ahli validasi media dan ahli validasi materi melakukan uji validasi pada tahap ini. Uji validasi ini dilakukan agar mendapatkan hasil apakah media yang dibuat layak atau tidak untuk

---

<sup>60</sup> Osin, Antonia Efriana, Nyamik Rahayu Sesanti, and Retno Marsitin. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Aritmetika Sosial." Semnas SENASTEK Unika 2 (2019).

diimplementasikan kepada peserta didik. Akan tetapi, dalam penelitian ini implementasi dilakukan hanya kepada kelompok kecil secara terbatas.

#### 1) Proses Pembuatan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia

Proses pembuatan media *flipbook* berbasis multimedia ini menggunakan *canva* sebagai aplikasi utama, serta menggunakan aplikasi pendukung yaitu *Flippingbook*. Media yang diproduksi terdiri dari beberapa unsur, antara lain:

Berikut informasi yang terdapat pada materi media *flipbook* berbasis multimedia tentang senangnya berakhlak terpuji kelas VI:

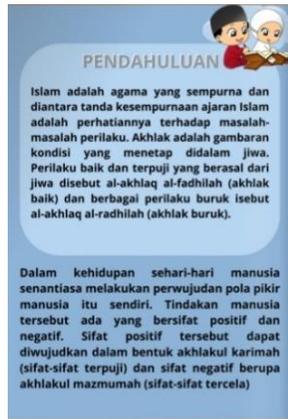
##### (a) Sampul (*Cover*)

*Cover* yang dibuat dalam media ajar ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Media ajar ini memiliki tampilan awal yang terdiri dari logo sekolah, nama mata pelajaran, judul materi, keterangan jenjang pendidikan, dan tingkatan kelas. Desain *cover* dapat dilihat pada gambar 4.5 sebagai berikut:



Gambar 4. 7 Desain tampilan cover *flipbook*

(b) Pendahuluan



Gambar 4. 8 Desain tampilan pendahuluan

(c) Materi

Halaman ini berisi penjelasan materi yang disajikan dalam bentuk teks yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar serta contoh video yang berkaitan dengan materi. Berikut tampilan halaman materi pada media pembelajaran:





Gambar 4. 9 Desain tampilan materi

(d) Rangkuman



Gambar 4. 10 Desain tampilan rangkuman

(e) Evaluasi dan Quis

Halaman ini berisi soal-soal sebagai bentuk evaluasi dari materi yang ditampilkan sebelumnya. Berikut tampilan halaman pada media:



Gambar 4. 11 Desain tampilan *Quiz* dan Evaluasi

## 2) Revisi Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Materi Senangnya Berakhlak Terpuji

Setelah tahap pembuatan *media flipbook*, kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan uji validasi ini, maka dapat ditentukan praktis atau tidaknya penggunaan bahan ajar yang dibuat untuk proses pembelajaran. Hal ini penting guna menentukan apakah materi yang dikembangkan dapat digunakan oleh siswa atau tidak. Berikut ini perbaikan bahan ajar berdasarkan saran dan rekomendasi validator.

## (a) Perbaikan pada sampul

Awalnya peneliti tidak mencantumkan logo sekolah dan mata pelajaran sehingga butuh perbaikan ulang agar tampilan awal pada sampul sesuai dengan isi pada media *flipbook*. Berikut tampilan awal sampul pada media *flipbook* sebelum dan sesudah direvisi.



Sebelum

Sesudah

## (b) Penambahan petunjuk media pembelajaran

Validator menyarankan peneliti untuk mencantumkan petunjuk pada media *flipbook*, agar siswa dapat memahami apa saja yang akan menjadi capaian pembelajaran.

## (c) Penambahan soal kuis dan ilustrasi video

Menurut validator materi yang disajikan pada media pembelajaran perlu ditambahkan ilustrasi berupa video dan kuis agar lebih menarik. Berikut tampilan ilustrasi video dan kuis:



#### d. Implementasi

Tahapan setelah melakukan pengembangan media adalah implementasi. Implementasi merupakan tahap keempat dalam model *ADDIE*. Tahap ini berupa kegiatan menampilkan media yang telah dikembangkan oleh *ADDIE* peneliti kepada peserta didik di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, implementasi media dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas VI yang berjumlah 20 orang. Media ditampilkan melalui layar proyektor yang disambungkan ke listrik dan *laptop*. Selama kegiatan implementasi berlangsung, peserta didik terlihat antusias dan tertarik dengan media yang dikembangkan oleh peneliti.

#### e. Evaluasi

Tahap evaluasi dalam model *ADDIE* dilakukan pada tiap proses pengembangan. Evaluasi perlu dilakukan untuk memberikan saran dan ide bagi peneliti dalam mengembangkan produk. Dengan melakukan evaluasi maka akan menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya. Evaluasi dalam penelitian

ini dilakukan menggunakan dua cara, yaitu dengan cara formatif dan cara sumatif.

Adapun penjelasan keduanya adalah sebagai berikut:

1) Formatif

Evaluasi dengan cara formatif artinya evaluasi dilakukan dalam setiap proses pengembangan berlangsung. Dalam mengembangkan produk, peneliti melakukan uji validasi media dan materi yang di uji oleh pakar media dan pakar materi IAIN Palopo. Tujuan dari evaluasi formatif ini adalah untuk melakukan revisi produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Selain itu, dengan melakukan uji validasi media dan materi dapat diketahui bahwa media *flipbook* berbasis multimedia sudah benar-benar layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi senangnya berakhlak terpuji.

2) Sumatif

Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan setelah tahap implementasi dilakukan. Setelah peserta didik kelas VI SD Negeri 57 Pepabri melihat dan menyimak media yang ditampilkan, peneliti memberikan lembar angket respon. Hal itu dilakukan untuk mengetahui tertarik atau tidaknya peserta didik terhadap penggunaan media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 2. Hasil Uji Validitas Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti Kelas VI Siswa SD Negeri 57 Pepabri

### a. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Berdasarkan proses pembuatan media *flipbook* berbasis multimedia yang telah dibuat, kemudian disetujui oleh dosen ahli media untuk menerima masukan dan ide. Ini bertujuan untuk memastikan keefektifan dan kesesuaian media *flipbook* berdasarkan animasi yang dikembangkan untuk dimanfaatkan peserta didik.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dari dosen IAIN Palopo yang mengisi instrumen berupa lembar validasi ahli media yang digunakan untuk menilai kelayakan media *flipbook* berbasis multimedia pada materi senangnya berakhlak terpuji digunakan untuk menentukan kevalidan media. Aspek format tampilan, aspek materi, aspek bahasa, dan aspek menyusun empat bagian lembar validasi ahli media. Tahap uji validasi ini dilakukan oleh salah seorang dosen IAIN Palopo dan pakar bidang media. Hasil uji validasi atau uji kelayakan media ditampilkan pada Tabel 4.5 berikut ini:

**Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi/Kelayakan oleh Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Total Skor	Skor Maks	(%)	Kriteria	Nilai Konversi
1.	Tampilan	20	25	80%	Sangat valid/sangat layak	5
2.	Materi	13	15	87%	Sangat valid/sangat layak	5
3.	Bahasa	14	15	93%	Sangat valid/sangat layak	5
4.	Penggunaan	9	10	90%	Sangat valid/sangat layak	5

<b>Total aspek keseluruhan</b>	<b>56</b>	<b>65</b>	<b>86%</b>	<b>Sangat valid/ sangat layak</b>	<b>5</b>
--------------------------------	-----------	-----------	------------	---------------------------------------	----------

Hasil uji kelayakan media pembelajaran *flipbook* materi senangnya berakhlak terpuji ditunjukkan pada tabel 4.5 oleh ahli media mendapatkan hasil kelayakan dengan persentase 86%. Kelayakan tersebut memperoleh nilai paling tinggi 93% pada aspek bahasa dan aspek penggunaan 90%. Sementara itu, aspek tampilan mendapatkan nilai 80% dan aspek materi memperoleh nilai 87%. Selanjutnya, rata-rata yang diperoleh dibandingkan dengan persyaratan validitas. Berdasarkan Tabel 4.5 rata-rata skor validasi ahli media adalah 86%, yang masuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran *flipbook* berbasis multimedia.

#### b. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Kualitas media *flipbook* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari temuan validasi kelayakan media. Selain uji kelayakan media, media *flipbook* berbasis multimedia ini juga perlu dilakukan uji validasi materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah media tersebut memiliki informasi yang sesuai dengan KD dan indikasinya, informasi tersebut disajikan secara sistematis dengan bahasa yang sederhana. menurut Ejaan yang Disempurnakan, dan tata bahasa.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi IAIN Palopo dengan mengisi lembar validasi ahli materi yang akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media *flipbook* berbasis multimedia pada materi senangnya berakhlak terpuji. Aspek kurikulum, aspek penyajian, aspek kontekstual, dan

aspek kebahasaan merupakan empat komponen lembar validasi ahli media. Tabel 4.6 berikut menunjukkan hasil uji validasi materi yang dilakukan.

**Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi/Kelayakan oleh Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Total Skor	Skor Maks	(%)	Kriteria	Nilai Konversi
1.	Isi Materi	15	16	94%	Valid/layak	5
2.	Penyajian	10	12	83%	Sangat valid/sangat layak	5
3.	Kebahasaan	12	12	100%	Sangat valid/sangat layak	5
4.	Evaluasi	12	12	100%	Sangat valid/sangat layak	5
<b>Total aspek keseluruhan</b>		<b>49</b>	<b>52</b>	<b>94%</b>	<b>Sangat valid/sangat layak</b>	<b>5</b>

Berdasarkan tabel tersebut, persentase sebesar 94% menunjukkan bahwa materi senangnya berakhlak terpuji dalam media pembelajaran *flipbook* berbasis multimedia cenderung memenuhi syarat. Aspek kebahasaan dan aspek evaluasi memperoleh nilai paling banyak dengan persentase 100%, diikuti aspek penyajian dengan nilai persentase 90%. Rata-rata yang diperoleh dibandingkan dengan persyaratan validitas. Angka rata-rata yang dikumpulkan dari ahli materi adalah 94%, yang menempatkannya dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan.

### **3. Respon Siswa Terhadap Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri**

Pada tahap implementasi atau tahap keempat model pengembangan *ADDIE*, dikumpulkan tanggapan siswa. Tahap implementasi adalah saat dimana

bahan ajar yang dikembangkan digunakan<sup>61</sup> Langkah ini selesai jika materi media *flipbook* berbasis multimedia telah diedit secara memadai untuk digunakan siswa kelas VI SD Negeri 57 Pepabri dan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Pada tahap ini, siswa diberikan lembar angket untuk mempelajari bagaimana mereka bereaksi terhadap media *flipbook* multimedia yang dibuat. Angket yang diberikan memiliki empat skala penilaian: 1 untuk “tidak setuju”, 2 untuk “kurang setuju”, 3 untuk “setuju”, dan 4 untuk “sangat setuju”.

Respon siswa terhadap bahan ajar diperoleh dari 20 siswa kelas VI. Setelah media *flipbook* berbasis multimedia ditampilkan melalui layar proyektor yang disambungkan ke listrik dan *laptop*, siswa kemudian diberikan lembar angket. Setelah itu, angket yang sudah diisi siswa dikumpulkan untuk memulai proses pengumpulan data. Tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran *flipbook* berbasis multimedia tentang materi senangnya berakhlak terpuji yaitu sebagai berikut:

---

<sup>61</sup>Safitri, Meilani, and M. Ridwan Aziz. “ADDIE sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 3. No. 2 (2022): 51-59.

**Tabel 4. 3 Respon Siswa terhadap Bahan Ajar**

No.	Aspek	Penilaian				Total Skor	Skor Maks	%	Kriteria
		TS	KS	S	SS				
		1	2	3	4				
1.	Ketertarikan	0	0	15	25	145	160	90	Sangat Tertarik
2.	Motivasi	0	0	12	28	148	160	92	Sangat Tertarik
3.	Efektivitas Bahan Ajar	0	0	11	29	149	160	90	Sangat Tertarik
4.	Bahasa	0	0	16	24	144	160	90	Sangat Tertarik
5.	Kontekstual	0	0	17	23	143	160	89	Sangat Tertarik
<b>Jumlah Keseluruhan</b>				<b>71</b>	<b>129</b>	<b>729</b>	<b>800</b>	<b>91</b>	<b>Sangat Tertarik</b>

Cara perhitungan:

Penilaian : Penjumlahan perolehan suara tiap aspek yang terdiri dari 2 indikator (misal pada penilaian 3 aspek motivasi memperoleh 10 suara pada indikator nomor 1, dan memperoleh 10 suara pada indikator nomor 2 maka:  $10+10 = 20$ ).

Total Skor : (jumlah skor  $\times$  penilaian yang dipilih) + (jumlah skor  $\times$  penilaian yang dipilih)

Skor Maksimal : Indikator  $\times$  nilai maksimal  $\times$  jumlah responden

Persentase :  $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$

Informasi yang diperoleh dari jawaban survei siswa kemudian diskalakan menjadi skala 4 dengan kriteria sangat tertarik berdasarkan Tabel 4.7. Berdasarkan hasil analisis data, dari 10 indikasi ketuntasan 20 siswa, peserta

didik memilih kategori “Sangat Setuju” dengan jumlah frekuensi 129, sedangkan peserta didik yang memilih kategori “Setuju” diperoleh jumlah frekuensi 71. Untuk memperoleh nilai konversi sebesar 4, hasil kriteria jawaban siswa dengan persentase 91% menunjukkan bahwa mereka termasuk dalam kelompok “Sangat Tertarik”. Dengan demikian, media *flipbook* berbasis multimedia pada materi senangnya berakhlak terpuji tidak perlu melakukan perbaikan kembali.

## **B. Pembahasan**

### **1. Prosedur Pengembangan media *flipbook* berbasis multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa kelas VI SD Negeri 57 Pepabri.**

Berdasarkan beberapa buku, jurnal serta skripsi yang peneliti baca. Pendidikan memiliki tujuan agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengembangkan pemahaman tentang belajar mandiri dengan memikirkan hal-hal konkrit yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka isi materi pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti berbasis multimedia dengan materi senangnya berakhlak terpuji tentunya memuat beberapa konsep tentang kehidupan sehari-hari. Maka dari itu peneliti menggunakan media *flipbook* untuk menarik minat belajar serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* berbasis multimedia dikembangkan dengan model desain pengembangan ADDIE melalui serangkaian tahap pengembangan yang sistematis yakni *tahap (analysis), (design), (development), (implementation), dan (evaluation)*.

Pembelajaran pendidikan agama islam yang dilaksanakan pada sekolah SD Negeri 57 pepabri sebagai tempat penelitian, pada prakteknya guru mata pelajaran pendidikan agama islam khususnya di kelas VI biasanya menggunakan media gambar, atau buku siswa untuk menyampaikan materi. Sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai untuk digunakannya media pembelajaran seperti *LCD*. Namun masih jarang dimanfaatkan dengan alasan keterbatasan waktu. Dari fakta lapangan tersebut kemudian mengantarkan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan dan menghasilkan produk media *flipbook* berbasis multimedia pembelajaran pendidikan agama islam yang dapat dioperasikan menggunakan laptop/komputer dan *gadget(hp)*. Penelitian dan pengembangan tersebut bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan.<sup>62</sup>

## **2. Hasil Uji Kelayakan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI di SD Negeri 57 Pepabri**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran dari media gambar atau buku yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, kemudian dikembangkan dalam bentuk *flipbook* yang menjadikan media pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang memuat berbagai format media. Selanjutnya dalam menentukan tingkat kevalidan, ada beberapa aspek yang menjadi tolak ukurnya yaitu: *appropriatness*, *accuracy*, *currency*, *clarity*, *screen persentation and design*. Pada aspek *appropriatness* (kesesuaian) disebutkan bahwa materi yang sajikan dalam bahan

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *metode penelitian pendidikan: pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 297

ajar disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tempat penelitian. Kemudian pada aspek *Accuracy*, *Currency*, *Clarity* (akurasi, kejelasan, kebaruan) dikatakan bahwa materi yang disajikan sebaiknya akurat, terbaru, jelas dalam menguraikan konsep yang disesuaikan tingkat pemahaman siswa. Pada aspek *Screen Persentation and Design* (tampilan layar) dikatakan bahwa kombinasi warna, gambar, dan tulisan pada tampilan layar dipilih secara serasi.

Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah media pembelajaran *flipbook* divalidasi, kemudian dilakukan analisis data yaitu jumlah skor validasi dan komentar maupun saran dari para ahli validator. Dari hasil validasi oleh ahli desain media mendapatkan skor 86% yang berarti valid, dan ahli materi/isi mendapatkan skor 94% yang berarti valid. Dari hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh satu peneliti bahwa penggunaan media *flipbook* sangat memberikan dampak positif terhadap siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Wulan dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dengan pendekatan kontekstual pada materi bilangan bulat dan pecahan kelas VII MTS Negeri 3 Luwu. Menjelaskan bahwa validasi media mendapatkan hasil 95% dari ahli materi dan validasi media didapatkan hasil 80% dari ahli desain media yang artinya valid. Hal ini sejalan dengan teori hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti terdahulu dalam penelitian pengembangan ini.

### **3. Respon Siswa Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI di SD Negeri 57 Pepabri**

Respon siswa terhadap media *flipbook* sangat terkait dengan proses pembelajaran. Dengan penggunaan media *flipbook* berbasis multimedia sebagai bahan ajar, motivasi belajar dan keaktifan siswa dapat dilihat sejauh mana perubahan yang dialami oleh siswa pada pembelajaran Pendidikan agama islam dan Budi pekerti.

Minat dan keterlibatan siswa jika merasa tertarik dengan penggunaan media *flipbook* berbasis multimedia, mereka lebih cenderung memberikan respon positif serta antusias untuk menggunakan bahan ajar tersebut. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis multimedia dapat memberikan motivasi belajar mereka meningkat. Berdasarkan hasil yang diperoleh terbukti dengan persentase nilai ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang kembangkan mencapai 91% yang artinya siswa sangat tertarik.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novita wulandari dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi fiqih peserta didik kelas IV. Hasil penelitian dari angket respon siswa yang diperoleh 3.85 dikatakan valid Sehingga dikategorikan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Peneliti mengambil kesimpulan berikut berdasarkan temuan penelitian yang dirinci dalam bab IV:

1. Pengembangan media *flipbook* berbasis multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi senangya berakhlak terpuji kelas VI di SD Negeri 57 Pepabri menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* yang digunakan dibagi menjadi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sehingga media pembelajaran *flipbook* berbasis multimedia yang dikembangkan dapat digunakan di kelas VI SD Negeri 57 Pepabri
2. Hasil uji validitas desain media *flipbook* berbasis multimedia oleh ahli media memperoleh nilai dengan persentase sebesar 86% (Sangat Valid/Sangat Layak). Sedangkan hasil uji validitas media oleh ahli materi memperoleh hasil nilai dengan persentase sebesar 94% dan tergolong dalam kriteria (Sangat Valid/Sangat Layak) dari penilaian ahli pembelajaran dan tingkat kualifikasi dinyatakan valid dengan memenuhi kriteria penilaian tabel skala likert 80%-100% yang berarti dinyatakan valid oleh keseluruhan.
3. Respon siswa terhadap media *flipbook* berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh nilai dengan persentase sebesar 91% yang tergolong dalam kategori “sangat layak” sehingga media *flipbook* berbasis multimedia yang dikembangkan pada penelitian ini dapat diterapkan

dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut beberapa saran yang di ajukan oleh peneliti:

1. Bagi siswa diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran *flipbook* berbasis multimedia sebagai media yang membantu dan tidak membosankan pada pembelajaran pendidikan agama islam dalam materi senangnya berakhlak terpuji.
2. Bagi peneliti selanjutnya, jika ingin mengembangkan penelitian hendaknya menggunakan aplikasi dan materi yang berbeda dengan peneliti sebelumnya, agar mengalami kemajuan mengingat penelitian ini terbatas. Adapun keterbatasan dari penelitian ini yaitu: a) Media *flipbook* berbasis *multimedia* yang akan dikembangkan hanya pada satu materi yaitu materi senangnya berakhlak terpuji dalam buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sesuai kurikulum 2013. b) Hanya sampai pada uji validitas berupa kelayakan secara terbatas. c) Hanya diuji cobakan pada kelompok kecil secara terbatas.
3. Dengan media pembelajaran *flipbook* berbasis multimedia pada penelitian ini, agar kiranya bagi pihak pemerintah melakukan pelatihan-pelatihan kepada seluruh guru dan tenaga kerja dalam menggunakan dan menguasai ilmu teknologi yang berkembang. Hal tersebut diharapkan agar seluruh tenaga pendidik dan pendidikan dapat menyediakan media yang sesuai dalam setiap pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, and Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Al-Quran, Yayasan Penyelenggara Penterjemah. "Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Quran Dan Terjemahnya." *Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Quran*, Jakarta, 1984.
- Abdullah Shonhaji dkk, *Tarjamah Sunan Ibnu Majah*, Jilid 1, Cet. 1, (CV. Asy-Syifa: Semarang, 1992), h. 181-182.
- Almighfari, Isaa. "Implementasi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 78 Tahun 2009 Tentang Penyelenggaraan Sekolah Bertaraf Internasional (Sbi) Studi Di Sma Negeri 3 Kota Malang." Universitas Brawijaya, 2011.
- Almira Eka Damayanti, dkk., "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku, h. 65.
- Anggraeni, Retno Dian, and Rudy Kustijono. "Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android." *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)* 3, no. 1 (2013): 11–18.
- Ani, Cahyadi. "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur." Laksita Indonesia, 2019.
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran." Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011.
- Asmarani, Dewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android." UIN Raden Intan Lampung, 2020.
- Arifin, H. Muzayyin. *Ilmu Pendidikan Islam: Suatu Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*. Bumi Aksara, 1991.
- Ariani, Niken, and Dany Haryono. "Pembelajaran MULTIMEDIA di Sekolah, Jakarta: PT." *Prestasi Pustakaraya* (2010).
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3.1 (2019) hal 36.
- Canva.com "Tentang Canva". [https://www.canva.com/id\\_id/about/](https://www.canva.com/id_id/about/)
- Conny R. Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Indonesia: Grasindo) ISBN: 9789790810334, 9790810334. Hal. 112
- Fandi Rosi S. E., *Teori Wawancara Psikodignostik*, (Indonesia: Penerbit Leutika Prio) ISBN: 9786023712953, 6023712959

- Daryanto, Drs. "Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran." *Gava Media* (2013).
- Dr Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," 2013.h 16
- Hadiyanti, Agnes Herlina Dwi. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 4, no. 2 (2021): 284–91.
- Habibi, Bayu. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Etnomatematika*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Haryanto, Budi. "Psikologi Pendidikan dan Pengenalan Teori-Teori Belajar." *Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* (2004).
- Ike, Septiani. "penggunaan media video dalam pembelajaran pai kelas vii di Smp N 5 terbanggi besar." Uin raden intan lampung, 2022.
- Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018).
- Mulyadi, Dendik Udi, and Sri Wahyuni. "Pengembangan Media Flash *Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 4, no. 4 (2016): 296–301.
- Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E- Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Al- Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (Oktober 2018). 167-78, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Nyoman Sugihartini dkk, "Addie Sebagai Model pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran", *JPTK* 15, No.2, (Juli 2018), 280-281
- Osin, Antonia Efriana, Nyamik Rahayu Sesanti, and Retno Marsitin. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Aritmetika Sosial." *Semnas SENASTEK Unikama* 2 (2019).
- Pradita Vinka, P. "Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)," n.d.
- Punaji Setyosari, "Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan", (*Jakarta: Kencana Prenadamedia Group*, Cetakan ke-III) 2013, 223.
- Prasasti, Riska Dwi, & Nirwana Anas. " Pengembangan media digital berbasis *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta

- didik.” *Munaddhomah: Jurnal Manejemen Pendidikan Islam* 4.3 (2023) hal 697
- Ramadhina, Sarah Rizqi, and Khavisa Pranata. “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Flipbook* Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7265–74.
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *ADDIE* Model” *Halaqa* 3, No 1, juni 2019
- Surbakti, A., Larasati, S. A., Adelia, T., Mardiansyah, M., Putri, D. S., & Hayati, I. N. (2023). Kajian Teori Behavioristik pada Media Pembelajaran *Flipbook*. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(2), 1980-1984
- Sugiyono, *Metode penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Yogyakarta: Alfabeta, 2015.
- Setiyo, Edi, Zulhermanan Zulhermanan, and Harlin Harlin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book Pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 18, no. 1 (2018): 1–6.
- Sofiyana, M S, N Aswan, B Munthe, L A Wijayanti, R Jannah, S Juhara, T SK, E A Laga, and J A B Sinaga. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Sugiyono. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D,” 2013
- Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 530.
- Sukring, Sukring. “Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam).” *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016): 57–68.
- Widyasari, Intan, Zetriuslita Zetriuslita, Endang Istikomah, and Sari Herlina. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas VIII SMP.” *Jurnal Derivat* 8, no. 1 (2021): 61–71.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN**

Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo  
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 1567 /In.19/FTIK/HM. 01/08/2023  
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 11 Agustus 2023

Yth. Kepala Badan Kesbangpol dan Limnas Kota Palopo  
di –  
Palopo

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama : Firda Andayani  
NIM : 1902010053  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Semester : VIII (Delapan)  
Tahun Akademik : 2022/2023

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi SDN 57 Pepabri dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Flipbook Maker Materi Berakhlak Terpuji Kelas VI SDN 57 Pepabri"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*



Dekan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP. 19670516 200003 1 002



PEMERINTAH KOTA PALOPO  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat: Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpon : (0471) 326048

**ASLI**

**IZIN PENELITIAN**  
NOMOR : 1171/IP/DPMPTSP/VIII/2023

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : FIRDA ANDAYANI  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : BTN. Pebabri Blok C2 No. 3 Kota Palopo  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 1902010053

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI BERBASIS FLIPBOOK MAKER MATERI BERAKHLAK TERPUJI KELAS VI SDN 57 PEPABRI**

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 57 PEPABRI KOTA PALOPO  
Lamanya Penelitian : 29 Agustus 2023 s.d. 29 Oktober 2023

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
Pada tanggal : 29 Agustus 2023  
a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP



**ERICK K. SIGA, S.Sos**  
Pangkat : Penata Tk.I  
NIP. 19830414 200701 1 005

**Tembusan :**

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 57 PEPABRI  
Alamat : Jalan K.H.M. Yusuf No.01 Komp. BTN Pepabri Kota Palopo

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDN 57 Pepabri Kota Palopo dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Firda Andayani  
NIM : 1902010053  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas : Tarbiyah  
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN)

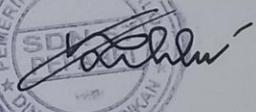
Benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian dan pengambilan data di SD Negeri 57 Pepabri Kota Palopo dalam rangka penyusunan skripsi sebagai penyelesaian studi di IAIN yang bersangkutan dengan judul :

**“Pengembangan Media Flipbook Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 57 Pepabri”**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipercayakan dan digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 19 Oktober 2023

Kepala SDN 57 Pepabri

  
DAHLAN KAMAL, S.IP., MM  
NIP. 19780202 200604 1 017

**LEMBAR PENLILIAIAN HASIL PENELITIAN BERUPA  
PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS MULTIMEDIA  
PADA MATERI SENANGNYA BERAKHLAK TERPUJI  
DI SD NEGERI 57 PEPABRI**

I. Identitas Peneliti

Nama : Firda Andayani  
NIM 1902010053  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

II. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palopo peneliti melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian dilakukan dengan judul "Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri."

Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti dengan hormat meminta kesediaan dari bapak/ibu dosen untuk menilai media pembelajaran tersebut dengan melakukan pengisian daftar kuesioner yang peneliti ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban atau identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Peneliti menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi daftar kuesioner yang diajukan.

Hormat saya,

Firda Andayani

**KISI-KISI LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK*  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM dan BUDI PEKERTI KELAS VI SD NEGERI 57  
PEPABRI OLEH AHLI MATERI**

	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Butir Soal</b>
	Kurikulum	Keluasan materi yang dimuat sesuai dengan kompetensi dasar.	1,2,3
		Kedalaman materi yang dimuat sesuai dengan tujuan pembelajaran etos kerja pribadi muslim.	
		Kejelasan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran.	
	Penyajian	Sistematika materi yang disajikan konsisten	4, 5, 6, 7, 8
		Pengetikan dan pemilihan gambar tepat.	
		Materi yang sesuai dengan teori dan fakta yang ada.	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	
		Video yang disajikan sesuai dengan materi	
	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami.	9, 10, 11
		Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	
		Materi yang dimuat dapat meningkatkan kompetensi peserta didik	
	Evaluasi	Materi yang dimuat dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik tentang materi Senanya Berakhlak Terpuji	12, 13
		Materi yang dimuat dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.	

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI BERBASIS FLIPBOOK  
MAKER MATERI BERAKHLAK TERPUJI DI SDN 57 PEPABRI**

Nama Validator : ANDI ARIF PAMESSANGI  
 Instansi : IAIN PALOPO  
 Jabatan : KETUA PRODI  
 Hari/tanggal : RABU, 09-10-2023  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Modul pembelajaran pendidikan agama Islam sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda  $\checkmark$  terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan Modul pembelajaran pendidikan agama islam.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

**B. TABEL PERNYATAAN**

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Kelayakan Isi</b>					
1	Kesesuaian Materi dengan <del>K</del> dan KD	$\checkmark$			
2	Keakuratan Materi	$\checkmark$			
3	Kemutakhiran Materi	$\checkmark$			
4	Mendorong Keingintahuan		$\checkmark$		
<b>Kelayakan Penyajian</b>					
5	Teknik Penyajian		$\checkmark$		
6	Pendukung Penyajian		$\checkmark$		

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI BERBASIS FLIPBOOK  
MAKER MATERI BERAKHLAK TERPUJI DI SDN 57 PEPABRI**

7	Penyajian Pembelajaran	✓			
<b>Kelayakan Bahasa</b>					
8	Menggunakan Bahasa yang Lugas	✓			
9	Komunikatif dan Interaktif	✓			
10	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	✓			
<b>Aspek Evaluasi Bahan Ajar</b>					
11	Kesesuaian evaluasi dengan KD dan indikator	✓			
12	Perintah Soal	✓			
13	Praktik Secara langsung	✓			

**C. KESIMPULAN**

Media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis Flipbook maker materi berakhlak terpuji ini dinyatakan:

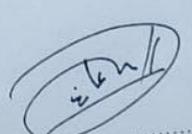
- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan Saran

- Dikawat lebih bervariasi, bukan hanya bacaan
- Sebaiknya dilengkapi petunjuk penggunaan

Palopo, ..... / ..... 2023

Ahli Materi

NIP. 

**LEMBAR PENLIAIAN HASIL PENELITIAN BERUPA  
PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS MULTIMEDIA  
PADA MATERI SENANGNYA BERAKHLAK TERPUJI DI SD NEGERI  
57 PEPABRI**

I. Identitas Peneliti

Nama : Firda Andayani  
NIM : 1902010053  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

II. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palopo peneliti melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian dilakukan dengan judul "Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri."

Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti dengan hormat meminta kesediaan dari bapak/ibu dosen untuk menilai media pembelajaran tersebut dengan melakukan pengisian daftar kuesioner yang peneliti ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban atau identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Peneliti menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi daftar kuesioner yang diajukan.

Hormat saya,

Firda Andayani

**KISI-KISI LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK*  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM dan BUDI PEKERTI SISWA KELAS VI SD NEGERI 57  
PEPABRI OLEH AHLI MEDIA**

<b>No.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Jumlah Butir</b>
1.	Format dan Tampilan	Desain media	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	1
		Warna dan grafis	1
		Gambar pendukung	1
		Sajian video	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Kejelasan uraian materi	1
		Keserasian warna, tulisan dan gambar media	1
2.	Bahasa	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	1
		Keefektifan kalimat yang digunakan	1
		Kejelasan dan kelengkapan informasi dalam media	1
3.	Suara	Suara yang digunakan berhubungan dengan materi	1
		Suara yang digunakan jelas	1
		Kesesuaian antara media dengan suara	1

MULTIMEDIA  
LEMBAR PENILAIAN MEDIA FLIPBOOK BERBASIS DIGITAL PADA

MATERI BERAKHLAK TERPUJI

**Keterangan:**

- 5 = Baik Sekali    3 = Cukup Baik    1 = Tidak Baik  
4 = Baik            2 = Kurang Baik

No.	Aspek Penilaian	Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
1.	<b>Aspek Format Tampilan</b>						
	a. Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar				/		
	b. Kesesuaian gambar pada tampilan media <i>Flipbook</i>				/		
	c. Kesesuaian pemilihan teks dan warna teks				/		
	d. Kecerahan warna, tulisan dan gambar <i>Flipbook</i>				/		
	e. Kemudahan menggunakan <i>Flipbook</i>				/		



b. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami									
	/								

Pemberian penilaian dan komentar secara keseluruhan terhadap media *flipbook* berbasis digital:

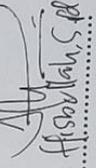
- Tulis pada petak yang tersedia bahwa bisa menulis ini dapat digunakan scan  
 online & offline

Keterangan:

- A = Dapat digunakan tanpa revisi
- B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- C = Dapat digunakan dengan banyak revisi
- D = Tidak dapat digunakan

Palopo, 12/10/2023

Validator

  
 Dr. H. Saifulah, S.Pd., M.Pd.

**Tabel Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik terhadap Media *Flipbook* Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI di SD Negeri 57 Pepabri**

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Desain media media <i>Flipbook</i> berbasis multimedia pada materi senangnya berakhlak terpuji menarik dan nyaman di lihat.	-	-	7	13
2.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>Flipbook</i> berbasis multimedia ini sesuai dan menarik.	-	-	8	12
3.	Gambar dan Audio dalam media media <i>Flipbook</i> berbasis multimedia ini membantu anda untuk memahami materi senangnya berakhlak terpuji.	-	-	6	14
4.	Dengan adanya media <i>Flipbook</i> berbasis multimedia ini dapat memberikan anda motivasi untuk mempelajari materi senangnya berakhlak terpuji.	-	-	6	14
5.	Media <i>Flipbook</i> berbasis multimedia ini mengasah kemampuan anda tentang materi senangnya berakhlak terpuji.	-	-	5	15
6.	Penyajian materi dalam media <i>Flipbook</i> berbasis multimedia ini membantu meningkatkan pemahaman materi senangnya berakhlak terpuji.	-	-	6	14
7.	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.	-	-	8	12
8.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	-	-	8	12

9.	Penyampaian materi dalam media <i>Flipbook</i> berbasis multimedia ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	-	-	9	11
10.	Penyajian materi dalam media ini mudah untuk anda pahami.	-	-	8	12
<b>Jumlah Frekuensi</b>				71	129
<b>Jumlah Skor</b>				213	516
<b>Total Jumlah Skor</b>				729	
<b>Skor Maksimal</b>				800	
<b>Persentase</b>				91%	
<b>Kriteria</b>				Sangat Tertarik	

Cara penghitungannya:

- Jumlah Frekuensi : Banyaknya nilai yang diperoleh dari responden
- Jumlah Skor : Jumlah frekuensi  $\times$  Aspek penilaian yang dipilih
- Total Jumlah Skor : Jumlah skor ditambahkan
- Skor Maksimal : Indikator  $\times$  nilai maksimal  $\times$  jumlah responden
- Persentase : 
$$:= \frac{\sum S}{\sum_{max}} \times 100\%$$

$$= \frac{729}{800} \times 100\%$$

$$= 91\%$$

**Tabel 3.2 Kriteria Persentase Respon Peserta Didik**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Nilai Konversi</b>
81 < NRS < 100%	Sangat Tertarik	4
61 < NRS < 80%	Tertarik	3
41 < NRS < 60%	Kurang Tertarik	2
21 < NRS < 40%	Tidak Tertarik	1

### **PROFIL SEKOLAH**

Adapun profil sekolah di SD Negeri 57 Pepabri adalah sebagai berikut :

Nama Sekolah : SD Negeri 57 Pepabri

Alamat : KHM. Yusuf No.1 Pepabri Kel. Buntu Datu Kec.  
Bara Kota Palopo

Nama Kepala Sekolah : Dahlan Kamal, S.IP., MM

NPSN : 40307908

Kondisi Obyektif Sekolah

Status sekolah : SD Negeri 57 Pepabri berstatus Negeri dengan  
Akreditasi B.

**Tabel 4. 1 Keadaan Siswa SD Negeri 57 Pepabri Kota Palopo**

NO.	KELAS	JUMLAH
1	I	56
2	II	51
3	III	49
4	IV	39
5	V	46
6	VI	46
TOTAL		287

*Sumber : Arsip SD Negeri 57 Pepabri Tahun 2023*

**Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana**

No	Ruang	Jumlah
1	Ruang guru	1
2	Ruang kelas	12
3	Uks	1
4	Perpustakaan	1
5	Kantin	1
6	Wc	2
7	Pos Satpam	1
	Jumlah	19

**Tabel 4. 3 Keadaan Guru SD Negeri 57 Pepabri**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Ket</b>
4.	Dahlan Kamal	Kepala sekolah	
1.	Srimawati Lolo	Guru	
2.	Ludia Bungin	Guru	
3.	Marlina Abdullah	Guru	
4.	Suhaemi	Guru	
5.	Besse	Guru	
6.	Mariaty	Guru	
7.	Sadaria paraja	Guru	
8.	Musliati	Guru	
9.	Midahang	Guru	
10.	Nur Fitriani R, S.pd	Guru	
11.	Siti Rukiyah	Guru	
12.	Zet Parannuan	Guru	

*Sumber : Arsip SD Negeri 57 Pepabri Tahun 2023*

**Tabel 4. 4 Keadaan Siswa Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Tempat lahir</b>
1	Maulani Nur Hafizah	Palopo
2	Ila Natalia Putri	Sidoarjo
3	Zahra Putri	Palopo
4	Muhammad Fausan	Palopo
5	Nayla Ayra Putri	Palopo
6	Pramesta Bameka	Palopo
7	Fakhrurrazzi Muwaffaq	Palopo
8	Mutmainnah Ismail	Larompong
9	Salsabila Nadhifa	Palopo
10	Muh. Arkan Zaky	Pattengko
11	Nur Safirah Amrin	Palopo
12	Deolin.J	Sorowako
13	Fachmih Al Faroh Saputra	Makassar
14	Muh. Nabil Rifai	Palopo
15	Muh. Bagus Sapitra	Palopo
16	Aliqa Afrizah	Palopo
17	Afika Seno	Palopo
18	Ahmad Ridwan	Palopo
19	Dwi Husandi Putra	Palopo
20	Muh. Abid Hazim.F	Palopo

21.	Abdul Rizal	Palopo
22.	Arini Dwi Aulia	Palopo
23.	Zalfa Aqila	Palopo

*Sumber : Arsip SD Negeri 57 Pepabri Tahun 2023*

## DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN





## RIWAYAT HIDUP



**Firda Andayani**, Lahir pada tanggal 03 desember 2000 di Palopo, Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak ke-Dua dari pasangan Ibrahim (Ayah) dan Lenni Marlina (Ibu). Penulis adalah salah satu putri dari tiga bersaudara. Penulis dibesarkan di Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan.

Alamat penulis selama mengemban pendidikan perguruan tinggi yaitu bertempat tinggal di Pepabri, Palopo.

Penulis menempuh pendidikan dimulai sejak tahun 2007 di SDN 57 Pepabri. Kemudian pada tahun 2013 melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 8 Palopo dan pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 2 Palopo hingga tahun 2019. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di IAIN Palopo. Penulis mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Selama menempuh pendidikan perguruan tinggi, penulis pernah mengikuti organisasi Gerakan Mahasiswa Palopo (Germapa) dan juga sempat bergabung di Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (HMPS-PAI).