

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MEDIA FLIPBOOK DI SMAN 112 JAKARTA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Tutik Khoirunisa¹, Akhmad Sodik², Maswani³
e-mail: tutikkhoirunisa21@mhs.uinjkt.a.id, akhmad.sodik@uinjkt.a.id,
maswani@uinjkt.ac.id

¹²³ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini secara umum bertujuan memperoleh modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media flipbook di SMAN 112 Jakarta. Sedangkan secara khusus untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran dengan modul berbasis flipbook serta menganalisis efektivitas modul berbasis flipbook. Studi ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Sumber data penelitian terdiri dari penelitian kualitatif berupa hasil wawancara mendalam dengan pendidik Pendidikan Agama Islam dan peserta didik SMAN 112 Jakarta. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner (angket) dari pakar, pendidik, dan peserta didik yang dianalisis menggunakan skala likert dan uji-t. Temuan penelitian menunjukkan bahwa modul Pendidikan Agama Islam berbasis flipbook layak digunakan dan meningkatkan prestasi siswa di kelas X SMAN 112 Jakarta dan dapat digunakan dengan mudah. Implikasi hasil penelitian ini secara teoritis berkontribusi bagi pengembang media pembelajaran dan bagi peserta didik karena modul disusun berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sedangkan implikasi praktis menunjukkan bahwa setelah mempelajari modul berbasis flipbook hasil belajar peserta didik meningkatkan signifikan, hasil belajar rata-rata di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kata kunci: Media Flipbook, Media Pembelajaran, Modul Pendidikan Agama Islam.

Abstract

This research generally aims to obtain a learning module for Islamic Religious Education based on flipbook media at SMAN 112 Jakarta. While specifically to analyze the implementation of learning with flipbook-based modules and analyze the effectiveness of flipbook-based modules. This research is a type of research and development (R&D). The research data source consisted of qualitative research in the form of in-depth interviews with Islamic Religious Education educators and students at SMAN 112 Jakarta. Meanwhile, quantitative data was obtained from the results of questionnaires (questionnaires) from experts, educators, and students who were analyzed using a Likert scale and t-test. The research findings show that the flipbook-based Islamic Religious Education learning module is feasible to use and effectively improves the learning outcomes of class X students of SMAN 112 Jakarta and can be used easily. The implications of the results of this study theoretically contribute to learning media developers and students because the modules are arranged based on the needs and characteristics of students. While the practical implications show that after participating in learning with flipbook-based modules the learning outcomes of students improve significantly, the average learning outcomes are above the Minimum Completeness Criteria (KKM).

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

Pendahuluan

Perkembangan Information and Communication Technology (ICT) sangat pesat dalam semua bidang seperti berbagai bidang bisnis, hiburan maupun bidang pendidikan (Suryadi, 2007). Di dalam dunia pendidikan memiliki dampak yang sangat besar, antara lain terlihat pada sumber-sumber belajar digital yang dapat diakses dengan mudah, sistem pembelajaran menjadi lebih mudah karena dengan ICT komunikasi dapat dilakukan kapan saja serta menjadi media bantu memperjelas uraian materi (Sugiarto, 2020). Kemudahan dan keuntungan di atas menjadi tantangan bagi pendidik, karena tidak mudah menyiapkan peserta didik yang memiliki daya saing global dan bercirikan ICT. Peran pendidik saat ini adalah sebagai pendamping, pembimbing, fasilitator, dan sebagai teman untuk mengembangkan psikomotor serta kognitifnya karena pendidik bukan hanya sebagai sumber ilmu (Sulistiyawati et al., 2018).

Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan Information and Communication Technology (ICT) untuk memungkinkan pembelajaran inovatif. Metode dan pendekatan pembelajaran di pusat siswa atau berpusat pada siswa menjadi pilihan yang tepat untuk mendorong pengembangan skill dan pengetahuan peserta didik. Ada banyak hal yang dapat dilakukan oleh pendidik dengan bantuan, seperti administrasi, berkomunikasi, pembuatan rencana belajar, evaluasi, belajar mandiri, pengembangan potensi, persiapan bahan ajar, dan pengembangan bahan ajar (Pulungan, 2017). Hal ini senada dengan (Hakim, 2018) penggunaan media yang tepat dapat mempengaruhi proses berpikir dari yang berpikir kongkrit menuju berfikir abstrak. Menggunakan media yang tepat akan menarik perhatian peserta didik sehingga akan lebih mudah bagi peserta didik dalam memahami apa yang diajarkan dan meningkatkan makna pembelajaran.

Pembelajaran bermakna tentu tidak didapatkan dengan mudah, seorang pendidik harus dapat menumbuhkan minat belajar sehingga peserta didik dapat tertarik untuk belajar. Saat ini berada di era digital, internet tersebar luas dan dengan mudah dapat diakses oleh siapapun (Husaini, 2014). Berdasarkan data yang diperoleh dari website katadata Per Januari 2022, Indonesia memiliki 204,7 juta pengguna internet, menjadikannya salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia, menurut We Are Social. Jika dibandingkan dengan Januari 2021 jumlah pengguna internet mengalami kenaikan 1,03% (Katadata, 2023). Ini menjadi salah satu indikator bahwa internet sangat digemari dan terbukti mengalami kenaikan.

Berdasarkan data Seperti yang disebutkan Seperti yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi informasi berkembang sangat pesat, ini merupakan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Mengingat internet sebagai bagian pokok dari teknologi informasi yang dapat menyimpan berbagai hal yang tidak terbatas dan dapat digali untuk pengembangan pendidikan (Husaini, 2014). Sudah semestinya seorang pendidik dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan baik dan inovatif untuk mendorong minat siswa dalam belajar, seperti menggunakan media yang tepat. Media sebagai alat untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami sangat penting dalam pengajaran agama pelajaran yang membosankan bagi peserta didik (Sartika et al., 2020).

Mengingat Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk nilai-nilai kehidupan sesuai dengan prinsip ajaran Islam. Pendidikan Agama Islam menjadi mata pelajaran wajib di setiap satuan pendidikan baik di madrasah maupun di sekolah negeri yang diselenggarakan oleh kemendikbud (Pratama, 2019). Pemerintah terus menerus melakukan upaya peningkatan kualitas pendidikan, hal ini dapat dilihat dari beberapa kali pemerintah melakukan perubahan kurikulum. UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah contoh upaya pemerintah lainnya. Undang-undang ini menjamin kualitas pendidikan saat ini, dengan tujuan meningkatkan pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dan guru di lingkungan sekolah.

Untuk mewujudkan hal tersebut di atas pendidik diharapkan dapat menggunakan strategi dan media yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif dan membuat lingkungan yang menyenangkan, menarik, dan interaktif yang disesuaikan dengan usia peserta didik dan tahap berpikir, karakteristik serta kondisi belajar peserta didik. Pendidik harus memiliki kemampuan

dalam memilih dan menggunakan media serta berinovasi dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan dari Pendidikan Nasional dapat terealisasi. Penggunaan media yang tepat akan mempengaruhi proses belajar agar peserta didik antusias dan ikut serta berperan aktif selaras dengan PP No 19 Tahun 2003 Pasal 19 Ayat 1 (Pemerintah Indonesia, 2005).

Berdasarkan hal di atas pendidik dituntut memiliki beberapa kompetensi yaitu kemampuan pedagogis, kemampuan kepribadian, kemampuan sosial, dan kemampuan profesional yang diajarkan di sekolah. Mengembangkan media merupakan sebuah kewajiban bagi pendidik agar dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki dan eksistensinya sebagai pendidik. Selain itu pendidik harus bisa melaksanakan pembelajaran yang aktif, partisipatif dan menyenangkan atau pembelajaran yang dikenal dengan istilah PAIKEM (Asyhari & Silvia, 2016). Model pembelajaran yang menggambarkan situasi di dalam kelas terlibat aktif dan menyenangkan. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendidik dapat menyediakan modul pembelajaran interaktif sebagai salah satu media yang dapat dipakai untuk kegiatan pembelajaran. (Manaf, 2022) mengatakan bahwa modul adalah bagian penting dari pembelajaran karena dapat membantu siswa mendapatkan pengetahuan penting tentang topik pelajaran. Dengan adanya modul Pendidikan Agama Islam (PAI) karena dibuat dalam bahasa yang mudah dipahami, menarik, dan interaktif, peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang mereka pelajari. Modul PAI berbasis digital diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam belajar PAI dan juga mempermudah pendidik dalam melaksanakan pembelajaran PAI.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 112 Jakarta, sebagian besar pendidik dan peserta didik mendapatkan sumber belajar PAI dari internet, dari berbagai macam mesin pencarian seperti google, yahoo, youtube dan media sosial lainnya (Anud, 2019). Peserta didik mengakses internet menggunakan smartphone dengan alasan lebih mudah dibawa dan sangat ringan serta mudah digunakan (Abdullah Ayyub, 2019). Buku pelajaran dalam bentuk cetak mulai ditinggalkan, dengan alasan berat dan repot saat dibawa, peserta didik cenderung menggunakan buku ajar pdf dalam setiap pembelajaran. Peserta didik lebih senang mencari informasi di internet dibanding bertanya dengan pendidik. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi Arisanti dan Mhd Subhan, yang menunjukkan minat belajar yang menggunakan internet lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar menggunakan buku cetak (Rulviana, 2019)

Data lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 112 Jakarta masih menggunakan pembelajaran konvensional, pendidik hanya ceramah dan peserta didik mendengarkan. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran dimana pendidik tidak mentransfer pengetahuan (transfer of knowledge) akan tetapi lebih kepada pengulangan dan sifat peserta didik diminta untuk menghafal bukan menganalisis secara kritis. Pendidik diposisikan sebagai satu-satunya sumber ilmu (Teacher center) (Firmansyah & Jiwandono, 2022). Pembelajaran konvensional ini dikenal dengan pembelajaran satu arah, peserta didik lebih banyak mendengarkan materi yang disampaikan pendidik di dalam kelas, peserta didik hanya menerima atau sebagai objek yang pasif. Pada pembelajaran ini pendidik lebih banyak menjelaskan materi dari pandangan pendidik melalui ceramah dan peserta didik mencatat. Hal ini menjadi salah satu penyebab peserta didik pasif dan hasil belajar rendah. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fransiscus Dimas Permadi dan M. Andy Rudhito yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan program geogebra lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Salah satu pendidik kelas X SMAN 112 Jakarta menyatakan bahwa peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Peserta didik tidak memiliki bekal pengetahuan sebelum masuk ke dalam kelas. Daya baca peserta didik sangat lemah, hanya 34% dari jumlah peserta didik yang menyediakan waktu untuk belajar di rumah. sehingga bekal pengetahuan yang dimiliki sangat minim (Hasanah & Warjana, 2019). Pengakuan dari beberapa peserta didik, pendidik kurang kreatif dalam mengemas materi ajar. Pendidik hanya menginformasikan kepada peserta didik untuk membaca materi di buku cetak dan memberikan materi yang dikemas dalam pdf jadi pendidik kurang memanfaatkan media dengan baik.

Menurut nilai raport sementara pendidik PAI kelas X di SMAN 112 Jakarta untuk semester II tahun pelajaran 2021/2022, nilai rata-rata 71 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 75 pada materi Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia serta materi Hakikat Mencintai Allah, Khauf, Raja, dan Tawakal menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan fenomena di atas, penulis mencoba berinovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran atau modul berbasis digital. Modul yang dikembangkan berupa modul digital berbasis flipbook, yang akan mengandung berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, dan rekaman suara..

Materi diambil dari buku utama, modul yang dikembangkan adalah materi kelas X SMAN 112 Jakarta semester genap meliputi: Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia, Hakikat Mencintai Allah Swt., Khauf, Raja', dan Tawakkal Kepada-Nya, Menerapkan al-Kulliyatu al-Khamsah dalam Kehidupan Sehari-hari: Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia. Ada empat materi yang akan dikembangkan, akan tetapi yang diimplementasi dalam pembelajaran hanya dua materi yaitu Untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia, Hindari Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina. dan materi Hakikat Mencintai Allah Swt., Khauf, Raja', dan Tawakkal Kepada-Nya, mengingat nilai yang diperoleh pada tahun lalu sangat rendah dan karena keterbatasan waktu dalam penelitian.

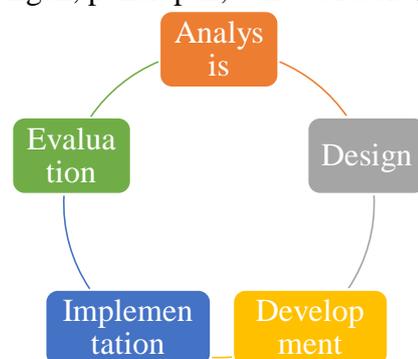
Modul ajar tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat baca peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Modul yang dikembangkan dapat diakses dimana saja dan kapan saja meskipun tidak memiliki kuota internet. Bahan ajar ini bersifat lebih praktis dibandingkan dengan modul versi cetak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengambil judul: "Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Flipbook".

Metode

Penelitian R & D, atau Riset dan Pengembangan, adalah jenis penelitian yang berfokus pada penelitian, desain, pembuatan, pengujian, dan validitas produk yang dibuat (Sugiyono, 2018). Pengembangan adalah proses mendesain, mengembangkan, menggunakan, dan mengevaluasi produk yang sudah ada. Studi ini akan mengembangkan modul berbasis media digital untuk meningkatkan pemahaman tentang materi hakikat mencintai Allah, Khauf, Raja, dan Tawakal Kelas X serta materi menjauhi pergaulan bebas dan perilaku zina (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. ADDIE berfungsi sebagai pedoman untuk membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam produk, seperti model, strategi dan metode pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, dan sumber daya pembelajaran. (Sari, 2017).

Dick dan Carry (1996) membuat model ADDIE untuk sistem pembelajaran (Sari, 2017). Contoh kegiatan untuk setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran adalah analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. (Sari, 2017). (Tegeh & Kirna, 2013)



Gambar 1. Tahap-Tahap Model ADDIE

Untuk lebih jelasnya lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2 Tahap Pengembangan Modul

Untuk mengumpulkan informasi tentang efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan produk, dilakukan uji coba pada modul pembelajaran yang dibuat. Sebelum uji coba dilakukan, produk divalidasi oleh ahli desain, ahli materi, dan pendidik bidang studi. Dengan menggunakan angket yang dilengkapi dengan soal pre-test dan post-test, tingkat efektivitas dan efisiensi produk diuji dengan menggunakan rumus uji t. Selanjutnya, tingkat kemenarikan akan diuji dalam beberapa tahap, yaitu (1) validasi oleh pakar materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, (2) validasi oleh pakar media, (3) validasi oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dan (4) uji coba kelompok kecil (siswa). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang berbasis flipbook.. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, tes, wawancara dan observasi.

Teknik analisis data menggunakan statistic deskriptif yaitu untuk mengukur persepsi modul terhadap peserta didik a) analisis angket b) analisis hasil belajar pretest & posttest dan menggunakan analisis Uji T: Data uji coba lapangan berasal dari angket dan tes pencapaian hasil belajar. Tes pencapaian hasil belajar dikumpulkan dari pre-test dan post-test peserta didik untuk mengetahui seberapa efektif bahan ajar sebelum dan sesudah menggunakan modul pembelajaran. Untuk menentukan tingkat perbandingan tersebut, Statistical Product and Service Solutions (spss) adalah alat bantu hitung.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa modul pembelajaran berbasis media flipbook pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA. Produk modul pembelajaran flipbook merupakan salah satu jenis media pembelajaran digital yang dapat diakses dan dibaca pada smartphone, PC, atau laptop. Analisa, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi adalah langkah-langkah yang didasarkan pada model ADDIE yang digunakan untuk mengembangkan produk modul pembelajaran Tahap analisis: Informasi yang diperoleh dari observasi awal mendukung materi yang akan digunakan dalam modul pembelajaran berbasis flipbook ini. Seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X mengatakan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami aspek al-Qur'an dan Aqidah. Hal ini terlihat dari hasil nilai rapor semester kedua tahun pelajaran 2021/2022 yang rata-rata rendah. Dianggap

sulit bagi siswa untuk menghindari pergaulan bebas dan perilaku zina, serta hakikat mencintai Allah, khauf, raja, dan tawakal. Kesusahan ini juga disebabkan oleh kurangnya materi pelajaran yang digunakan dan kurang menariknya media pembelajaran. Bahan Ajar yang digunakan oleh peserta didik di kelas hanya menggunakan buku paket. Dimana penyajian materi yang terdapat di dalam buku paket, belum interaktif, penyajian kurang menarik, menjadi salah satu faktor penyebab hasil belajar peserta didik rendah.

Selama tahap ini, semua ide telah dirancang. Konsepnya mencakup tampilan, pemrograman, dan bentuk modul pembelajaran flipbook yang dapat menampilkan konten teks, gambar, animasi, dan video. Bentuk modul pembelajaran flipbook ini juga dapat memuat konten digital yang dapat dibaca dan digunakan pada smartphone, komputer, dan laptop. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan dan membuat desain dari buku utama, buku BSE. Buku ini mencantumkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun cakupan materi, menulis peta konsep sebagai alur materi yang akan dipelajari, membuat soal untuk mengukur seberapa baik tujuan pembelajaran tercapai, dan membuat naskah tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tahap Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini, konten yang terdapat dalam modul pembelajaran flipbook dibuat. Modul ini terdiri dari halaman sampul, identitas, pendahuluan, daftar isi, glosarium, tujuan akhir, latihan soal, dan video yang mudah dibaca di ponsel, komputer, atau laptop.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini, modul pembelajaran dengan materi "Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perilaku Zina Serta Hakikat Mencintai Allah, Khauf, Raja, dan Tawakkal" telah digunakan sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran. Kelas X SMAN 112 Jakarta adalah tempat pelaksanaan. Pretest dan posttest digunakan untuk mengukur hasil belajar antara sebelum dan sesudah modul.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, sesi dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar yang dihasilkan dari penerapan modul yang dibuat. Bab diskusi tesis ini akan membahas dua topik: angket penilaian peserta didik terhadap modul pembelajaran dan analisis statistik tentang perbedaan skor peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan modul.

Pembahasan

Penelitian pengembangan modul Pendidikan Agama Islam berbasis media flipbook ini dilakukan dengan menggunakan tahapan model ADDIE. Menurut (Sugiyono, 2016) model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analyze, design, development, implementation dan evaluation. Model ini memiliki beberapa kelebihan yaitu teratur, sederhana, dan banyak dipakai dalam membuat program maupun produk pembelajaran yang efektif dan tervalidasi oleh ahli. Irwandi menegaskan bahwa model ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan karena model ini mudah beradaptasi dan fleksibel untuk menjawab berbagai permasalahan (Hidayat & Nizar, 2021).

Sesuai dengan model yang dipilih, maka tahapan penelitian pengembangan ini diawali pertama analisis, ada tiga segmen yang harus dianalisis meliputi peserta didik, pembelajaran, dan media yang digunakan untuk menyampaikan materi. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis ada 2 yaitu analisis kebutuhan dan analisis kinerja, hal ini untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik dan untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah serta judul modul agar modul yang dibuat tepat sasaran.(Hidayat & Nizar, 2021).

Kedua pada tahap design, dilakukan beberapa kegiatan antara lain menetapkan tujuan belajar, merancang skenario kegiatan belajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi dan merancang alat evaluasi. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian oleh para ahli materi dan ahli media. Ketiga tahap development mengembangkan modul berbasis flipbook yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Keempat tahap implementasi produk dan kelima tahap evaluasi.

Adapun pembahasan hasil penelitian ini dipaparkan menjadi 7 bagian yaitu latar belakang pengembangan; rancangan pengembangan; implementasi produk pengembangan; efektifitas produk pengembangan; faktor pendukung dan penghambat pengembangan produk; kekuatan dan kelemahan produk serta produk akhir pengembangan modul PAI berbasis media flipbook.

1. Latar Belakang Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peserta didik SMAN 112 Jakarta diketahui mayoritas peserta didik belum memiliki pengetahuan awal tentang materi yang akan diajarkan. Minat baca yang sangat rendah hanya 34% yang melakukan persiapan dalam belajar. Minat baca yang rendah salah satu faktor pemicunya adalah dari pendidik belum mewajibkan peserta didiknya untuk membaca buku sebelum memulai kbm. Minat baca tidak akan tumbuh begitu saja tanpa adanya perlakuan ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat baca seseorang seperti dukungan dari keluarga dan pendidik di sekolah. Terkait hal ini, penelitian Elendiana (2020) secara praktis telah membuktikan bahwa harus ada pendukung untuk meningkatkan minat baca. (Elendiana, 2020).

Selain minat baca yang rendah, sumber belajar di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 112 Jakarta sangat minim. Buku-buku keagamaan di perpustakaan hanya sebatas buku paket dari pemerintah. Sumber belajar yang kurang memadai menjadikan hasil belajar peserta didik rendah. Dan tidak jarang pendidik melarang peserta didik browsing dengan alasan mengganggu kegiatan belajar. Dalam konteks sumber belajar yang dilakukan oleh Rosiyanti (2018) yang hasilnya merekomendasikan penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018)

Selain itu analisis pendahuluan menunjukkan pembelajaran yang masih konvensional membuat peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran. Pemilihan media menjadi salah satu cara untuk mewujudkan tujuan belajar. Dengan multimedia akan diperoleh manfaat di antaranya pengajaran akan lebih efektif dan efisien dari sisi waktu dan tempat, menarik perhatian peserta didik dan materi pengajaran akan lebih mudah untuk disampaikan kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian bahwa prestasi belajar peserta didik dengan penggunaan multimedia computer lebih baik daripada pembelajaran konvensional (Huda, 2016).

2. Rancangan Pengembangan

Pertama: pengembangan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media flipbook. Yang dimaksud di sini adalah mengembangkan modul yang sudah ada menjadi modul berbasis digital. Modul digital di sini menggunakan bantuan flip pdf professional yang tampilan fisiknya seperti halnya membuka buku sungguhan yang disebut dengan flipbook.

Modul digital yang dihasilkan memungkinkan untuk belajar secara interaktif karena dapat ditambahkan berbagai jenis tipe media animatif lainnya. Hal ini telah dibuktikan oleh Himmah (2019) dalam penelitiannya pengembangan e-modul menggunakan flip pdf professional pada materi suhu kalor (Himmah, 2019). Kedua: mengimplementasikan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media flipbook. Implementasi produk pengembangan dilakukan setelah rancangan direvisi sesuai masukan para pakar, dan diuji kelayakannya oleh pendidik dan peserta didik baik secara perorangan, kelompok kecil maupun uji lapangan. Tujuan uji praktikalitas untuk menguji kemudahan dalam penggunaan produk yang sudah dikembangkan. Menurut L.Gibson, efektivitas merupakan pencapaian sasaran yang menunjukkan derajat efektivitas (Muhammad et al., 2020)

Hasil uji kelayakan produk pengembangan modul Pendidikan Agama Islam berbasis media flipbook memperoleh nilai 93%. Oleh karena itu, persentase kelayakan oleh pendidik berada pada kualifikasi sangat layak (tidak perlu revisi). Dan hasil uji praktis perorangan diwakili oleh 3 peserta didik yang terdiri dari kemampuan tinggi, kemampuan sedang dan kemampuan rendah. Data kuantitatif didapatkan dari hasil uji kepraktisan produk menunjukkan hasil data praktis perorangan dengan nilai 80%. Oleh karena itu, persentase kelayakan oleh perorangan pada kualifikasi layak (tidak perlu revisi). selanjutnya uji praktis kelompok kecil yang diwakili oleh 6 peserta didik yang terdiri dari 2 kemampuan tinggi, 2 sedang dan 2 rendah. Data kuantitatif didapatkan dari hasil uji kepraktisan produk menunjukkan

hasil data praktis kelompok kecil dengan nilai 90%. Oleh karena itu, persentase kelayakan oleh kelompok kecil pada kualifikasi sangat layak (tidak perlu revisi).

Adapun untuk uji praktis lapangan yang diwakili oleh 32 peserta didik memperoleh nilai 87%. Oleh karena itu, persentase kelayakan oleh uji lapangan pada kualifikasi sangat layak (tidak perlu revisi). Semua data hasil review, penilaian dan diskusi dengan pendidik dan peserta didik dalam skala perorangan, kelompok kecil dan uji lapangan menjadi bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan modul pembelajaran. Sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dari implementasi tersebut diperoleh akumulasi nilai persentase dari uji kevalidan dan kelayakan/kepraktisan produk pengembangan modul pembelajaran berbasis flipbook menunjukkan, bahwa nilai akumulasi atau rata-rata persentase dari 2 aspek validator 94%. Maka dapat disimpulkan, bahwa modul pembelajaran berbasis flipbook sangat valid. Sedangkan akumulasi nilai persentase uji kepraktisan menunjukkan, bahwa nilai akumulasi persentase 4 tahapan penilaian uji praktis adalah 88%. Maka dapat disimpulkan, bahwa modul pembelajaran berbasis flipbook berkategori sangat praktis.

Ketiga menganalisis keefektivitasan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media flipbook. Sebagaimana yang telah dikemukakan, bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R & D) dengan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk. Dengan demikian setelah modul dirancang, ditelaah dan diuji validitas oleh pakar dan diuji praktis oleh pengguna selanjutnya adalah uji efektivitas produk.

Suatu penilaian tentang seberapa baik seseorang, kelompok, atau organisasi bekerja dikenal sebagai efektivitas. Mereka dinilai lebih efektif jika prestasi mereka lebih dekat dengan yang diharapkan. Hasil tes pre dan post siswa serta analisis deskriptif menunjukkan bahwa modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis flipbook efektif. Adanya pengaruh penggunaan produk untuk mengubah hasil belajar yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan produk modul pembelajaran yang telah dikembangkan adalah indikator utama uji efektivitas. (Tegeh & Kirna, 2013)

Hasil perbandingan pre test dan post test yang diperoleh dari peserta didik kelas X SMAN 112 Jakarta menunjukkan bahwa penggunaan produk pengembangan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis flipbook memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai signifikansi 0,000. Hal ini didasarkan dari hasil persentase sebelum penggunaan modul berbasis flipbook pada materi menjauhi pergaulan bebas dengan nilai rata-rata sebesar 36 dan setelah penggunaan modul berbasis flipbook materi menjauhi pergaulan bebas dengan nilai rata-rata 86.

Sedangkan untuk hasil persentase sebelum penggunaan modul berbasis flipbook pada materi hakikat mencintai Allah, *khauf*, *raja'* dan *tawakal* dengan nilai rata-rata sebesar 44 dan setelah penggunaan modul berbasis flipbook pada materi hakikat mencintai Allah, *khauf*, *raja'* dan *tawakal* dengan nilai rata-rata sebesar 88. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk tersebut efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menjauhi pergaulan bebas dan hakikat mencintai Allah, *khauf*, *raja'* dan *tawakal* dan layak untuk digunakan.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Produk

Dalam proses penelitian dan implementasi produk pengembangan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *flipbook* peneliti memiliki beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat baik yang berasal dari peserta didik maupun peneliti sendiri sehingga dihasilkan produk yang memiliki sisi kekuatan di samping sisi kelemahan. Diantara faktor penghambat pelaksanaan penelitian dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Kendala Penelitian

No	Jenis Kendala	Solusi
1	Kondisi peserta didik yang mayoritas penerima Kartu Jakarta Pintar (KJP) kesulitan membeli kuota internet	Melaksanakan kegiatan belajar dengan memanfaatkan internet sekolah
2	Padatnya jam mengajar dari peneliti sehingga menyebabkan keterbatasan pengambilan data	Memaksimalkan waktu ketika mengajar di kelas
3	Durasi waktu kegiatan belajar mengajar materi Pendidikan Agama Islam di sekolah umum terbatas yaitu 135 menit dalam satu pekan	Membagian materi secara terperinci dan mengutamakan materi yang akan dijadikan uji coba.

Meskipun demikian, pelaksanaan dan pengembangan dapat berjalan sesuai dengan target karena ada beberapa faktor pendukung antara lain:

Pertama; sarana dan prasarana di SMAN 112 Jakarta lengkap. Sarana dan prasarana yang lengkap sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut (Syaparuddin, 2020) sarana dan prasarana pendidikan adalah segala perlengkapan yang digunakan dalam proses pembelajaran baik berupa kursi, meja, ruang kelas dan lain-lain dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan.

Pelaksanaan penelitian dan implementasi produk ini menggunakan gawai dan kuota internet. Meski mayoritas peserta didik adalah siswa kjp tidak menjadi penghalang utama bagi terlaksananya penelitian ini karena adanya fasilitas internet disetiap kelas, sehingga peserta didik dapat menggunakan internet sekolah.

Kedua; wakil kurikulum yang kooperatif dan membantu implementasi produk dalam pembelajaran. Jam mengajar peneliti yang padat dapat diatasi dengan mengatur beberapa jadwal baru dan memaksimalkan waktu yang ada di dalam kelas sehingga penelitian tetap berjalan lancar.

4. Kekuatan dan Kelemahan Produk

Produk berupa modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis flipbook yang dikembangkan memiliki beberapa kekuatan dan kelemahan. Terkait dengan karakteristik modul, produk yang dikembangkan memiliki beberapa karakteristik self intruction, self containt, stand alone, adaptif dan user friendly sesuai dengan yang diungkapkan (Wulandari et al., 2021) Dilihat dari segi karakteristik modul dapat disimpulkan bahwa modul memiliki berbagai kekuatan atau kelebihan. Di samping itu modul berbasis flipbook ini memiliki sifat fleksibel yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Kekuatan lain dari modul ini adalah ringan dan mudah dibawa karena bersifat software dan menyatu dalam gawai. Selama memiliki kuota internet maka modul dapat diakses di mana saja dan kapan pun. Modul ini bersifat interaktif dapat ditambahkan animasi, video maupun audio sehingga peserta didik lebih tertantang dan termotivasi dalam membaca karena tampilannya yang menarik (Himmah, 2019). Di samping sisi kekuatan tersebut, produk pengembangan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis flipbook ini mengandung sisi kelemahan. Kelemahan tersebut disebabkan beberapa faktor yang kurang mendukung pada tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi sesuai dengan model ADDIE. Diantara kelemahan produk ini adalah masih terbatas pada pengembangan modul semester genap kelas X hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dalam penelitian.

Kelemahan lain dari produk ini adalah modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis flipbook hanya dapat diakses menggunakan internet. Modul dapat diakses tanpa internet akan tetapi harus menggunakan PC atau komputer, karena tanpa kuota internet bila diakses dengan handphone format tidak didukung.

5. Produk Akhir Pengembangan Modul Berbasis Flipbook

Produk akhir pengembangan modul Pendidikan Agama Islam berbasis media flipbook berupa modul digital. Produk akhir tersebut dihasilkan setelah melalui proses tahap pengembangan mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang mengacu pada model ADDIE. Penilaian uji kelayakan dan validasi produk akhir telah dilakukan oleh pakar materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan pakar media atau desain pembelajaran. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan oleh pendidik, perorangan, kelompok kecil dan uji lapangan.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan tujuan penelitian, pertanyaan dan temuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut::

1. Pengembangan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media *flipbook* di SMAN 112 Jakarta melalui beberapa tahapan. Tahap pengembangan meliputi dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang mengacu pada model ADDIE.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan modul berbasis *flipbook* di SMAN 112 Jakarta mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Sebelum melaksanakan pembelajaran peserta didik diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal dan diberikan *postes* setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan *flipbook*.
3. Modul Pendidikan Agama Islam berbasis media *flipbook* efektif untuk meningkatkan hasil belajar, dilihat dari hasil uji coba di lapangan terlihat adanya peningkatan hasil belajar *pre test* dan *post test*.

Daftar Pustaka

- Abdullah Ayyub. (2019). *Pentingnya Penggunaan Teknologi untuk Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Kompasiana.Com.
- Anud, A. (2019). Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Literasi Di Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar. *IAIN Tulungagung Repository*.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Elendiana, M. (2020). UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*.
- Hakim, L. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hasanah, U., & Warjana. (2019). Pengembangan Pembelajaran Literasi Membaca untuk Meningkatkan Daya Baca Siswa. *Mediia Pustakawan*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Himmah, E. F. (2019). Pengembangan e-modul menggunakan flip pdf professional pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran (JIPV)*.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Multimedia Pembelajaran*.
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Audit Investigatif. *Auditing: A Journal of Practice & Theory*.
- Manaf, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Modul. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.376>
- Muhammad, M., Nurjumiati, N., Yulianci, S., & Asriyadin, A. (2020). Pengembangan Nilai-Nilai

- Qur'ani Pada Anak Melalui Pembentukan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Di Desa Naru. *Abdi Masyarakat*. <https://doi.org/10.58258/abdi.v2i1.1334>
- Pratama, Y. A. (2019). INTEGRASI PENDIDIKAN MADRASAH DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL (Studi kebijakan Pendidikan Madrasah di Indonesia). *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3838>
- Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran PAI. *Query*.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DASAR. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Rulviana, V. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika*. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>
- Sugiarto, A. (2020). DAMPAK POSITIF PEMBELAJARAN ONLINE DALAM SISTEM PENDIDIKAN KEPERAWATAN PASCA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Perawat Indonesia*. <https://doi.org/10.32584/jpi.v4i3.555>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*.
- Sulistiyawati, A., Wardono, & Kartono. (2018). Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran Matematika. *Prisma*.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan Ict Dalam Pembelajaran. *Jurnal PendidikanTerbuka Jarak Jauh*.
- Syaparuddin, S. (2020). Peranan Pendidikan Nonformal Dan Sarana Pendidikan Moral. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Wulandari, S., Octaria, D., & Mulbasari, A. S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Flip Pdf Builder Berbasis Contextual Teaching and Learning. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4628>