

PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI QURBAN KELAS V MI DARUL HIKAM KOTA BATU

Rosa Nur Khoriyah¹, Dr. Abd Ghafur, M.Pd²

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia^{1,2}

rosakhoiriyah382@gmail.com

ABSTRACT

At elementary school level, fiqh is studied with the aim of ensuring that students are able to practice the provisions of Islamic law properly and correctly as a form of obedience to Islamic teachings, both as a relationship between themselves and Allah SWT, with other people and with the environment. One of the materials taught to students is sacrificial material. Evidence that students have met the learning outcomes is by looking at the students' learning outcomes. Good learning outcomes indicate that learning outcomes have been met, and vice versa. This research uses Research and Development (R&D) research with the ASSURE model. The development steps in this model include: (1) analyze student (conduct an analysis of the student's character), (2) state objects (set goals in learning) (3) select method. media and materials (choosing media and learning methods as well as teaching materials), (4) utilize materials (utilize teaching materials), (5) require learner participation (involve students in learning), (6) evaluate and revise (evaluate and revise learning programs). The results of this research and development are digital-based flipbook learning media products for class V Fiqh subject matter "sacrifices". The media developed received media validation results of 92% with "very feasible" criteria and material validation results of 87.5% with "very feasible" criteria. Apart from that, digital-based flipbook media also received 89.2% assessment results from the attractiveness questionnaire filled out by students so that flipbook media can be said to be an interesting learning media.

Keywords: Development; Learning Media; Flipbook; Digital; Fiqh

ABSTRAK

Pada jenjang sekolah dasar, fikih dipelajari dengan tujuan agar para peserta didik mampu mengamalkan ketentuan hukum islam dengan baik dan juga benar sebagai wujud ketaatannya menjalankan ajaran islam, baik sebagai hubungan antara dirinya dengan Allah SWT, dengan orang lain maupun dengan lingkungan. Salah satu materi yang diajarkan kepada peserta didik yaitu materi qurban. Bukti bahwa peserta didik telah memenuhi capaian pembelajaran adalah dengan dilihat hasil belajar para siswa. Hasil belajar yang baik menandakan bahwa capaian pembelajaran telah terpenuhi, begitupun sebaliknya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ASSURE. Langkah langkah pengembangan pada model ini antara lain: (1) *analyze student* (melakukan analisis pada karakter peserta didik), (2) *state objectives* (menetapkan tujuan dalam sebuah pembelajaran) (3) *select method, media and material* (memilih media dan metode pembelajaran serta bahan ajar), (4) *utilize materials*

(memanfaatkan bahan ajar), (5) *requile learnest participation* (melibatkan siswa dalam pembelajaran), (6) *evaluation and revise* (mengevaluasi dan merivisi program pembelajaran). Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* pada mata pelajaran Fikih kelas V materi “kurban”. Media yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi media sebesar 92% dengan kriteria “sangat layak” dan mendapatkan hasil validasi materi sebesar 87,5% dengan kriteria “sangat layak”. Selain itu, media *flipbook* berbasis *digital* juga mendapatkan hasil penilaian dari angket kemenarikan yang diisi oleh peserta didik sebesar 89,2% sehingga media *flipbook* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang menarik.

Kata-Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; *flipbook*; *digital*; Fikih

PENDAHULUAN

Pada jenjang sekolah dasar, fikih dipelajari dengan tujuan agar para peserta didik mampu mengamalkan ketentuan hukum islam dengan baik dan juga benar sebagai wujud ketaatannya menjalankan ajaran islam, baik sebagai hubungan antara dirinya dengan Allah SWT, dengan orang lain maupun dengan lingkungan. Salah satu materi yang diajarkan kepada peserta didik yaitu materi qurban. Bukti bahwa peserta didik telah memenuhi capaian pembelajaran adalah dengan dilihat hasil belajar para siswa. Hasil belajar yang baik menandakan bahwa capaian pembelajaran telah terpenuhi, begitupun sebaliknya. Namun melalui hasil observasi, diketahui bahwa kenyataannya di MI Darul Hikam masih banyak peserta didik mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Hasil yang kurang memuaskan ini menggambarkan bahwa capaian pembelajarannya yang tidak terpenuhi. Hal ini terjadi karena pembelajarannya yang monoton, kurangnya sumber belajar yang tidak memadai, metode pembelajaran yang kurang aktif serta kurang menariknya media yang digunakan dalam pembelajaran. Pernyataan ini diungkapkan oleh Bapak Ibnu Shofi, S.Pd sebagai wali kelas V MI Darul Hikam pada saat wawancara pra-lapangan pada tanggal 5 Oktober 2023. Beliau menyatakan apabila dalam pembelajaran fikih pada materi qurban menggunakan metode pembelajaran ceramah, analisis gambar, literasi dari buku lks karya 3 Seragkai, dan juga menggunakan metode pembelajaran *Student Team Achievement Devision (STAD)*. Metode pembelajaran *Student Team Achievement Devision (STAD)* membuat para siswa saling berbagi dalam hal pengetahuan (Miftahul Fauziah, 2015). MI Darul Hikam tidak memiliki perpustakaan untuk siswa menambah ilmu dan mencari referensi pengetahuan yang lebih. Inilah alasan kurang luasnya pengetahuan siswa terhadap materi dan menjadikan hasil belajar kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melihat adanya permasalahan diatas, maka solusi untuk memperluas pengetahuan mereka salah satunya dengan penggunaan media *flipbook* berbasis *digital*.

Flipbook berbasis *digital* termasuk jenis media visual gerak media *Flipbook* berbasis *digital* ini merupakan alat yang dapat membantu para guru dalam penyampaian materi sebagai tambahan materi dari buku LKS, *flipbook* berbasis *digital* juga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun (amanullah, 2020). Keunggulan *flipbook* adalah dapat menyajikan penggabungan antara teks dengan animasi, video, gambar dll. Jadi dapat disimpulkan bahwa *flipbook* berbasis *digital* adalah alat bantu guru dalam pemberian materi kepada siswa melalui bentuk teks, gambar serta video secara menarik dan menyenangkan. *Flipbook* berbasis *digital* ini juga sangat fleksibel karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun selama perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan internet.

Sesuai dengan definisi dari *flipbook* berbasis *digital*, definisi ini dapat didukung dengan adanya penelitian terdahulu. Media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* memiliki tujuan untuk meningkatkan antusias serta pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar, *flipbook* berbasis *digital* merupakan media yang bermanfaat untuk peserta didik serta para pendidik (Sari & Ahmad, 2021). Keunggulan dari *flipbook* berbasis *digital* ini adalah dapat digunakan/diakses dimanapun dan kapanpun. Secara tampilan *flipbook* berbasis *digital* seperti buku cetak biasa, tetapi *flipbook* berbasis *digital* dapat memuat link yang dapat langsung mengakses website yang dituju (Adiatma & Thana, 2022).

Pernyataan diatas didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang ditulis oleh Nilna zidha mahya pada tahun 2023 memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* dalam materi gerak benda di SMP mendapat hasil uji ahli sebesar 86,47%, dengan begitu media ini dapat dimasukkan pada kriteria valid dalam pengembangannya (Rahmawati et al., 2017). Penjelasan hasil penelitian terdahulu tersebut memperkuat landasan peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital*. Adapun fokus pengembangan dari *flipbook* berbasis *digital* ini adalah dengan adanya evaluasi yang digabungkan pada *flipbook* yang telah dibuat, serta didukung dengan penambahan gambar yang dapat mendukung adanya materi qurban, video kisah nabi yang berhubungan dengan qurban dan juga materi tambahan dari berbagai sumber untuk memperluas pengetahuan peserta didik.

KAJIAN LITERATUR

Flipbook

Flipbook berbasis *digital* adalah alat yang bertujuan membantu guru dalam penyampaian materi tambahan setelah dari buku LKS, *flipbook* berbasis *digital* juga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun (Amanullah, 2020). Keunggulan *flipbook* berbasis *digital* adalah dapat menyajikan gabungan antara teks dengan animasi, video, gambar dll (dalam kodi dkk, 2019)¹. Jadi dari definisi diatas dapat ditraik kesimpulan bahwa *flipbook* berbasis *digital* merupakan alat bantu guru dalam pemberian materi kepada siswa melalui bentuk teks, gambar serta video secara menarik dan menyenangkan. *Flipbook* berbasis *digital* ini juga sangat fleksibel karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun selama perangkat yang digunakan terhubung dengan internet.

Materi Qurban

Pada jenjang sekolah dasar, fikih dipelajari dengan tujuan agar para peserta didik mampu mengamalkan ketentuan hukum islam dengan baik dan juga benar sebagai wujud ketaatannya menjalankan ajaran islam, baik sebagai hubungan antara dirinya dengan Allah SWT, dengan orang lain maupun dengan lingkungan. Salah satu materi yang diajarkan kepada peserta didik yaitu materi qurban. Menurut Keputusan Menteri Agama (KMA) 183 mata pelajaran fikih, materi qurban merupakan materi yang diajarkan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas V dengan spesifikasi Kompetensi Inti (KI); (1) menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, (2) menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air, (3) memahami pengetahuan faktual dan

¹Sari, Widya Nindia, and Mubarak Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2819–26.

konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain, (4) menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya tulis estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku beriman dan berakhlak mulia.

Hyzine (refferensi)

Hyzine merupakan aplikasi berbasis *website* untuk membuat *e-book* atau *flipbook* berbasis *digital*, dengan hyzine ini, *flipbook* berbasis *digital* tidak hanya memuat tulisan, warna, dan gambar saja, tetapi dalam *flipbook* berbasis *digital* juga dapat mencantumkan link yang dapat di klik dan juga dapat mencantumkan video (Nida et al., 2023)². Format yang digunakan hyzine merupakan HTML, format inilah yang dapat dibuka melalui I-Phone, tablet, smathphone maupun PC.

Hasil Belajar

Menurut Hamalik pada Wicaksana, 2020 hasil belajar merupakan perubahan tentang tingkah laku dari seseorang yang belajar dan perubaha itu dapat diamati, diukur atau dinilai bentuk pengetahuannya, sikapnya dan keterampilannya. Perubahan itu merupakan peningkatan serta pengembangan menjadi lebih baik dari hasil nilai sebelumnya (dari tidak megerti menjadi megerti). Hasil belajar tidak hanya berbentuk nilai tertulis saja, tapi dapat berupa penalaran, perubahan sikap, kedisiplinan, keterampilan dan hal lain yang menunjukkan kepada perubahan kearah positif..

METODE

Ada beberapa penjelasan yang harus ditulis di sini: pertama, metode penelitian yang digunakan, apakah kuantitatif atau kualitatif, dan pendekatan yang dipakai; kedua, setting dan subjek penelitian yang dilakukan; ketiga, teknik pengumpulan data; dan keempat, cara menganalisis data.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* dengan mempraktikkan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ASSURE. Model pengembangan ASSURE dikembangkan oleh tiga tokoh yaitu smaldino, henich dan molenda. Langkah langkah pengembangan pada model ini antara lain: (1) *analyze student* (melakukan analisis pada karakter peserta didik), (2) *state objectives* (menetapkan tujuan dalam sebuah pembelajaran) (3) *select method, media and material* (memilih media dan metode pembelajaran serta bahan ajar), (4) *utilize materials* (memanfaatkan bahan ajar), (5) *requile learnest participation* (melibatkan siswa dalam pembelajaran), (6) *evaluation and revise* (mengevaluasi dan merivisi program pembelajaran) (Pribadi, 2011).

Gambar 1. Tahap ASSURE

²Nida, Khofiyah, Dody Rahayu Prasetyo, Kearifan Lokal, And Sifat-Sifat Cahaya. "Ncoins : National Conference Of Islamic Natural Science (2023) Fakultas Tarbiyah Iain Kudus Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Analogi," 2023, 256–72.



Subjek dari uji coba ini adalah peserta didik kelas V MI Darul Hikam Kota Batu sebanyak 15 peserta didik. Uji coba ini memiliki tujuan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media *flipbook* berbasis *digital* yang telah dikembangkan, apakah dapat meningkatkan pengetahuan serta hasil belajar peserta didik atau tidak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas V MI Darul Hikam Kota Batu yaitu Bapak Ibnu, S.Pd. Angket yang digunakan oleh peneliti yaitu peserta didik kelas V MI Darul Hikam Kota Batu, guru fikih kelas V MI Darul Hikam Kota Batu, ahli materi dan juga ahli media. Dokumentasi dilakukan dari awal penelitian hingga akhir dengan mengumpulkan berbagai data sebagai pelengkap penelitian pengembangan *flipbook* berbasis digital pada matapelajaran Fiqih di MI Darul Hikam Kota Batu.

Analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif ini diperoleh dari penyebaran angket kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran serta respon siswa. Kemudian data yang didapat dari angket ini dianalisis kemudian dipergunakan peneliti dalam merevisi media yang telah dibuat. Kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menjelaskan hasil analisis dari data angket-angket yang telah disebar dengan menggunakan pengungkuran skala likert. Analisis ini dapat diuraikan secara sistematis sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase tingkat kevalidan

$\sum R$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum N$ = pilihan jawaban

Skala ini dibentuk dalam sebuah pernyataan dan diikuti dengan 5 respon. Dari skor tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Skor Presentase	Kriteria Kevalidan	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak (SL)	Tdak perlu revisi
61%-80%	Layak (L)	Revisi sesuai saran
41%-60%	Cukup layak (CL)	Revisi
21%-40%	Kurang layak (KL)	Revisi
0%-20%	ingat kurang layak (SKL)	Revisi

Dalam menganalisis kemenarikan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan angket untuk mengukur kemenarikan media kepada peserta didik kelas V MI Darul Hikam Kota Batu dengan menyajikan 10 pertanyaan dengan pilihan “setuju” dan “tidak setuju”. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran mengacu pada rumusan berikut:

$$\text{Presentase jawaban responden} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil pada skor ini kemudian dicari rata ratanya dari sebuah subjek pada sampel uji coba dan konversikan ke pertanyaan penilaian untuk membantu menentukan kualitas serta tingkat manfaat produk yang telah dihasilkan dari pendapat pengguna.

Tabel 2. Kriteria Kemenarikan

Skor Presentase	Kriteria Kemenarikan
81%-100%	Sangat menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup menarik
21%-40%	Kurang menarik
0%-20%	Sangat kurang menarik

Dengan kriteria ini, media pembelajaran dikatakan menarik apabila hasil skor angket diperoleh 61%-80%.

HASIL

Proses Pengembangan

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ASSURE dalam mengembangkan media flipbook berbasis digital. Model ASSURE memiliki enam tahapan, yaitu: (1) *analyze student* (melakukan analisis pada karakter peserta didik), (2) *state objectives* (menetapkan tujuan dalam sebuah pembelajaran) (3) *select method, media and material* (memilih media dan metode pembelajaran serta bahan ajar), (4) *utilize materials* (memanfaatkan bahan ajar), (5) *requile learnest participation* (melibatkan siswa dalam pembelajaran), (6) *evaluation and revise* (mengevaluasi dan merivisi program pembelajaran).

Tahap pertama *Analyze Student* (Menganalisis Peserta Didik), pada tahapan menganalisis peserta didik, peneliti telah melakukan analisis peserta didik dan mendapatkan hasil bahwa usia peserta didik kisaran sebelas tahun. Siswa kelas V MI Darul Hikam menggunakan sumber belajar hanya dari 1 buku yang diterbitkan oleh 3 serangkai. Guru menggunakan tipe pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Divisions (STAD), serta media yang digunakan biasanya hanya gambar yang dicetak pada kertas. Guru fiqih kelas V menggunakan metode pembelajaran ceramah dan untuk evaluasinya menggunakan soal-soal yang ada pada buku terbitan 3 serangkai.

Tahap kedua *State Standards And Objectives* (Menganalisis Standar Dan Tujuan Instruksional), tahapan ini peneliti menentukan tujuan yang harus dicapai peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital*. Tujuan pada pengembangan media *flipbook* berbasis *digital* ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MI Darul Hikam Kota Batu.

Tahap ketiga *Select Strategies, Matery, And Material* (Seleksi Strategi, Media dan Materi), tahap ini terfokus pada pemilihan media yang sesuai untuk dipakai dalam proses

pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran ini disesuaikan dengan mempertimbangkan hal-hal yang telah diidentifikasi sebelumnya (karakteristik siswa, materi pelajaran, tujuan instruksional). Peneliti menggunakan strategi pembelajaran menggunakan teknologi. Sedangkan media yang dipakai adalah media pembelajaran flipbook berbasis digital yang tidak hanya berisi materi, media flipbook berbasis digital juga berisi gambar nyata, animasi, dan juga video yang berhubungan dengan materi. Pembaruan pada media flipbook berbasis digital ada pada bagian evaluasi yang ada pada akhir halaman. Evaluasi dibuat melalui platform quizziz agar dapat menarik minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung. Materi pada penelitian ini yaitu materi qurban.

Tahap keempat *Utilize Media And Materials* (Memanfaatkan Media Dan Materi), pada tahap ini peneliti menggunakan materi dan media yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran. *Flipbook* berbasis *digital* didesain sebaik mungkin untuk menarik minat peserta didik dalam belajar dan menjadikan pengetahuan peserta didik serta hasil belajar siswa meningkat. Tidak hanya secara tampilan, tetapi media *flipbook* berbasis *digital* juga diupayakan dapat memuat materi dari berbagai sumber terpercaya dan berbagai jenis sumber belajar.

Tahap kelima *Require Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Peserta Didik), pada tahap ini, media yang dikembangkan harus mampu mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tahap ini bisa dilakukan dengan melibatkan kerjasama tim, diskusi bersama, dan saling memberikan respon. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik berdiskusi bersama dengan teman sekelas dan juga guru. Banyak pertanyaan diajukan oleh para peserta didik dan juga ada beberapa anak yang mampu menjawab pertanyaan temannya.

Tahap keenam *Evaluate And Revise* (Evaluasi Dan Revisi), data evaluasi yang didapat oleh peneliti, dipergunakan untuk membantu perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil evaluasi ini merupakan umpan balik atas media yang telah dikembangkan. Data yang didapatkan berasal dari lembar validasi dari ahli materi, lembar validasi dari ahli media, lembar respon siswa dan juga lembar pretest-posttest. Selain itu, kritik serta saran yang didapat dari ahli materi dan ahli media juga dipertimbangkan untuk memperbaiki produk agar memenuhi kriteria validitas, termasuk perbaikan komponen media, teks serta rancangan.

Gambar 1 Media *flipbook* berbasis *digital*





Hasil Validasi Ahli Media

Pengumpulan data respon peserta didik untuk media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Mei 2024. Pengumpulan data ini dilaksanakan dengan cara memberikan angket kepada Ibu Anisa Eka Ratnasari, S.Pd, yang ahli dalam media pembelajaran dan merupakan seorang guru kreatif di MI Darul Hikam. Data respon peserta didik ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari media yang dikembangkan peneliti. Hasil data kemenarikan media kemudian dihitung menggunakan rumus berikut untuk mengetahui predikat kemenarikannya:

$$\text{Presentase kelayakan} = P = \frac{\sum R}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{70}{80} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Sesuai dengan analisis hasil validasi oleh ahli materi, ditemukan bahwa media flipbook berbasis digital memiliki tingkat validitas tinggi dari segi materi, dengan presentase rata rata mencapai 87,5%, menunjukkan kelayakan yang sangat baik. Aspek yang dinilai mencakup ketepatan tata letak karakter, kesesuaian pemilihan font dan ukuran huruf pada media flipbook berbasis digital, kejelasan penulisan dan penomoran, kesesuaian gambar dan animasi dengan materi, kesesuaian warna, background, dan item dengan karakteristik siswa, serta kemudahan penggunaan media.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi pada penelitian ini adalah Alfian Nur Azizi, M.Pd seorang dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam materi fiqih. Penilaian uji validitas materi dilakukan pada tanggal 11 Juni 2024. Data yang didapatkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan} = P = \frac{\sum R}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92 \%$$

Sesuai dengan analisis hasil validasi oleh ahli materi, ditemukan bahwa media flipbook berbasis digital memiliki tingkat validitas tinggi dari segi materi, dengan presentase rata rata mencapai 92%, menunjukkan kelayakan yang sangat baik. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian isi media *flipbook* berbasis *digital* dengan KI dan KD, kesesuaian media *flipbook* berbasis *digital* dengan materi qurban, kesesuaian gambar pada media *flipbook* berbasis *digital* dengan materi qurban, kesesuaian video pada media *flipbook* berbasis *digital* dengan materi qurban, relevan materi pada media *flipbook* berbasis *digital* dengan kurikulum yang berlaku, materi pada media *flipbook* berbasis *digital* tersusun secara berurutan, bahasa pada media *flipbook* berbasis *digital* mudah dipahami, serta kejelasan materi yang ada dalam materi *flipbook* berbasis *digital*.

Hasil Uji Kemenarikan Media

Pengumpulan data respon peserta didik untuk media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 Juni 2024. Pengumpulan data ini dilaksanakan dengan cara memberikan angket kepada peserta didik kelas V MI Darul Hikam kota Batu yang berjumlah 15 anak. Akan tetapi pada saat penelitian dilakukan, terdapat satu anak yang tidak masuk sehingga jumlah pengisi data angket adalah 14 anak. Data respon peserta didik ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari media yang dikembangkan peneliti. Hasil data kemenarikan media kemudian dihitung menggunakan rumus berikut untuk mengetahui predikat kemenarikannya:

$$\text{Presentase kelayakan} = P = \frac{\sum R}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{125}{140} \times 100\%$$

$$P = 89,2 \%$$

Sesuai dengan analisis hasil validasi oleh ahli materi, ditemukan bahwa media flipbook berbasis digital memiliki tingkat validitas tinggi dari segi materi, dengan presentase rata rata mencapai 89,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media flipbook berbasis digital memenuhi kriteria “sangat menarik” bagi 14 peserta didik yang mengisi kuisioner.

PEMBAHASAN

Kajian Produk Yang Dikembangkan

Studi ini difokus pada pengembangan media *flipbook* berbasis *digital* pada materi kurban mata pelajaran fikih untuk kelas V MI Darul Hikam kota Batu. Penelitian pengembangan media *flipbook* berbasis *digital* ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MI Darul Hikam. Materi yang dimasukkan pada media adalah materi yang telah disesuaikan dengan KI dan KD yang harus dicapai oleh peserta didik.

Rencana pengembangan diawali dengan melakukan analisis pada karakter peserta didik. Analisis ini dilakukan supaya peneliti mengetahui kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh peserta didik serta mencari solusi yang tepat untuk menangani masalah yang didapat. Penggunaan media yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang kemudian berpengaruh pada hasil belajar yang diharapkan serta mampu meningkat dari hasil sebelumnya.

Didalam penelitian pengembangan ini, pemilihan media flipbook berbasis digital ini didasarkan kepada kurangnya sumber belajar peserta didik yang mengakibatkan peserta didik tidak mampu memahami materi secara penuh. Sebagai bentuk pengembangan media, peneliti menambahkan evaluasi pada akhir media sebagai bahan untuk siswa menghitung kemampuan mereka evaluasi yang diberikan melalui quizziz mampu menarik minat siswa untuk memecahkan pertanyaan yang telah disajikan karena bentuk quiz berupa game yang menyenangkan.

Pemilihan teknik, gambar, video pembelajaran, warna latar, dan juga evaluasi adalah aspek yang sangat penting. Gambar yang seirama dan berwarna mampu menarik minat peserta didik dan juga berpotensi mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti menggunakan gambar dan juga video pembelajaran yang sesuai agar media mampu menarik perhatian peserta didik.

Pada proses pengembangan flipbook berbasis digital, peneliti menggunakan model pengembangan ASSURE, yang berisi 6 tahap yaitu : (1) *analyze student* (melakukan analisis pada karakter peserta didik), (2) *state objectives* (menetapkan tujuan dalam sebuah pembelajaran) (3) *select method, media and material* (memilih media dan metode pembelajaran serta bahan ajar), (4) *utilize materials* (memanfaatkan bahan ajar), (5) *require learner participation* (melibatkan siswa dalam pembelajaran), (6) *evaluation and revise* (mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran).

Pembahasan Hasil Validasi

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* menjalani proses validasi materi guna mengevaluasi kecocokan materi yang telah disajikan. Validasi produk pengembangan flipbook berbasis digital dilakukan oleh seorang ahli dalam materi kurban. Ahli materi ini adalah bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd seorang dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli ini mencakup data berbentuk kuantitatif dan kualitatif.

Sesuai dengan analisis hasil validasi oleh ahli materi, ditemukan bahwa media flipbook berbasis digital memiliki tingkat validitas tinggi dari segi materi, dengan presentase rata rata mencapai 92%, menunjukkan kelayakan yang sangat baik. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian isi media *flipbook* berbasis *digital* dengan KI dan KD, kesesuaian media *flipbook* berbasis *digital* dengan materi qurban, kesesuaian gambar yang ada pada media *flipbook* berbasis *digital* dengan materi qurban, kesesuaian video dengan materi qurban, relevansi materi dengan kurikulum yang berlaku, materi tersusun secara berurutan, bahasa mudah dipahami, serta kejelasan materi yang ada dalam materi flipbook berbasis digital.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Kemenarikan Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* memiliki beberapa kemenarikan dengan besar presentase yang berbeda-beda. Implementasi media pembelajaran digital *flipbook* dianggap menarik oleh peserta didik dan mendapatkan hasil presentase sebesar 85,7% pada hasil angket. Penggunaan media pembelajaran digital *flipbook* dinilai mudah digunakan, hal ini terbukti dari hasil presentase yang menunjukkan angka sebesar 85,7%. Ukuran dan jenis huruf pada media pembelajaran *digital flipbook* dinilai sangat mudah dibaca dan mendapatkan presentase yang sempurna yaitu 100%. Begitu juga dengan penilaian tentang kemudahan mempelajari materi qurban dengan menggunakan media digital flipbook mendapatkan hasil 100%. Soal-soal dalam media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* mendapatkan presentase 85,7%, itu berarti peserta didik cukup mudah mengerjakan evaluasi materi yang disajikan. Peserta didik cukup menyukai tampilan dari media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* yang digambarkan dengan presentase 78,5%. Media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* mampu membuat peserta didik tertarik untuk belajar, dalam hasil angket menunjukkan angka yang cukup signifikan yaitu 92,8%. Presentase peserta didik lebih semangat mempelajari materi qurban menggunakan media digital flipbook digambarkan dengan angka 85,7% pada angket. Hasil 85,7% juga mempresentasikan kesungguh-sungguhan peserta dalam menggunakan media flipbook berbasis digital dalam mempelajari materi qurban. Kemenarikan terakhir media pembelajaran ini adalah peserta didik menunjukkan keinginan dan minat dalam belajar menggunakan flipbook berbasis digital yang dipresentasikan dengan angka 92,8%. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, diperoleh presentase kemenarikan produk dengan presentase sebesar 89,2% berada pada kategori sangat kuat, hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital* pada materi qurban tergolong media yang sangat menarik dan layak untuk diimplementasikan.

SIMPULAN

Media *flipbook* berbasis *digital* yang peneliti buat adalah media yang dikembangkan dengan model pengembangan ASSURE dan memiliki 6 tahapan yaitu : (1) *analyze student* (melakukan analisis pada karakter peserta didik), (2) *state objectives* (menetapkan tujuan dalam sebuah pembelajaran) (3) *select method, media and material* (memilih media dan metode pembelajaran serta bahan ajar), (4) *utilize materials* (memanfaatkan bahan ajar), (5) *require learner participation* (melibatkan siswa dalam pembelajaran), (6) *evaluation and revise* (mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran). Setelah diuji cobakan, maka didapatkanlah hasil persentase 89,2 % yang termasuk pada kriteria

sangat layak pada unsur kemenarikannya. Selain kemenarikannya, media *flipbook* berbasis *digital* pada materi kurban kelas V juga media yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik .

REFERENSI

- Adiatma, T., & Thana, P. M. (2022). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Flipbook Mata Kuliah Manajemen Paud. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 155–165.
<https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7731>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44.
- Miftahul Fauziah. (2015). PENERAPAN METODE STAD (Student Team Achievement Divisions) PADA MATA PELAJARAN SANITASI HYGIENE DAN K3 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK N 1 KALASAN. *Riskesdas 2018*, 3, 103–111.
- Nida, K., Prasetyo, D. R., Lokal, K., & Cahaya, S. (2023). NCOINS : National Conference of Islamic Natural Science (2023) Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL MENGGUNAKAN ANALOGI. 256–272.
- Pribadi, B. A. (2011). Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. *PT. Dian Rakyat – Jakarta*, iv–176. <http://repository.ut.ac.id/9317/>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>