

<b>Accepted:</b> Oktober 2021	<b>Revised:</b> November 2021	<b>Published:</b> Desember 2021
----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

## **Pengaruh Pengembangan Media Flipbook pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa**

**Rohmad**

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari (IAIFA) Kediri, Indonesia

*e-mail:* [rohmadstillah@gmail.com](mailto:rohmadstillah@gmail.com)

### **Abstrac**

The rapid development of technology requires teachers to always be creative and innovative. One way is to use media for learning. The development of learning media is important to meet the needs of participants in accordance with their development. Elementary school-age learners need a lot of innovation for meaningful learning. The purpose of this research and development is to explain the difference in improving student learning outcomes in PAI subjects by using flipbook media and not using flipbook media in grade V students of MI Islamiyah Bojonegoro. The method used in this research and development is the Research And Development (R&D) method by adopting the ADDIE development model with the following stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The sample in this study was class V students of MI Islamiyah Bojonegoro. The instruments used are interviews, observations, questionnaires and tests. Product validation carried out in development are: material experts, design experts, learning experts, and field tests conducted on grade V students of MI Islamiyah Bojonegoro. The results of this research and development created a flipbook learning media product on Islamic religious education learning in class V MI Islamiyah Bojonegoro material History of Islamic Culture History of Ulul Azmi. The learning media products developed have proven feasible and effective to use. This is shown in the results of validation and field tests that have been carried out. Expert validation of the material gets a percentage of 85%. Validation from design experts gets a percentage of 84.4%. While validation from learning experts gets a percentage of 85%. Field trials get a percentage of 84.6% which is said to be interesting. Test the effectiveness of flipbook media obtained from the results of pre-test and post-test students who have been calculated using the paired sample t-test formula with a significant value result of 0.000 so that H<sub>0</sub> is rejected,

meaning that there is a difference between before and after using flipbook learning media.

**Keywords:** *Development, Learning Media, Flipbook, Islamic Religious Education, Learning Outcomes*

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang begitu cepat menuntut guru untuk selalu kreatif dan inovatif. Salah satu cara dengan menggunakan media untuk pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peserta sesuai dengan perkembangannya. Peserta didik usia sekolah dasar perlu banyak inovasi untuk pembelajaran yang bermakna. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk Menjelaskan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media flipbook dan tidak menggunakan media flipbook pada siswa kelas V MI Islamiyah Bojonegoro. Metode yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu metode Research And Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Sample pada penelitian ini adalah siswa kelas V MI Islamiyah Bojonegoro. Instrumen yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket dan tes. Validasi produk yang dilakukan pada pengembangan yaitu: ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan uji lapangan yang dilakukan pada siswa kelas V MI Islamiyah Bojonegoro. Hasil penelitian dan pengembangan ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran flipbook pada pembelajaran pendidikan agama islam di kelas V MI Islamiyah Bojonegoro materi Sejarah Kebudayaan islam Sejarah Ulul Azmi. Produk media pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti layak dan efektif untuk digunakan. Ini ditunjukkan pada hasil validasi dan uji lapangan yang telah dilakukan. Validasi ahlimateri mendapatkan presentase 85%. Validasi dari ahli desain mendapatkan presentase 84,4%. Sementara Validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan presentase 85%. Ujicoba lapangan mendapatkan presentase 84,6% yang dikatakan menarik. Uji efektifitas media flipbook yang didapatkan dari hasil pre-test dan post-test siswa yang telah dihitung menggunakan rumus paired sample t-test dengan hasil nilai signifikan 0,000 sehingga H<sub>0</sub> ditolak, artinya ada sebuah perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flipbook.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Flipbook, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar

## Pendahuluan

Pada zaman teknologi seperti saat ini semua aspek kehidupan dituntut untuk selalu produktif. Begitupun juga dengan dunia Pendidikan, lembaga Pendidikan berupaya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, berprestasi dan tentunya Islami. Masa pembelajaran daring menuntut guru untuk mendesign pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Guru harus mampu memberikan hak belajar siswa sama dengan pembelajaran luring. Oleh karena itu, pada pelaksanaan pembelajaran daring guru harus menciptakan konsep pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai materi. Sama halnya yang disampaikan oleh Isrokatun, Yulianti & Yana bahwa pada masa pembelajaran daring guru Menyusun pembelajaran dengan pengembangan media daring dan juga evaluasi yang disesuaikan dengan media pembelajaran.(Isrokatun, Yulianti, and Nurfitriyana 2022)

Konsep pembelajaran daring yang dimaksud adalah konsep untuk memberikan solusi kepada siswa dan guru ketika pembelajaran. Praktek di lapangan bahwa pembelajaran daring menuai kendala-kendala saat pembelajaran daring. Salah satu dari kendala ini adalah masalah jaringan dan internet, kurangnya pendampingan orang tua dan juga guru belummampu memberikan konsep pembelajaran yang sesuai Ketika pembelajaran daring. Sama halnya yang disampaikan oleh Syarah & yani kendala-kendala pembelajaran daring diantaranya adalah kuota internet, orang tua yang tidak bisa mendampingi dikarenakan bekerja, pemahaman siswa yang kurang terhadap materi pembelajaran dan siswa terlambat mengumpulkan tugas.(Syarah and Satriyani 2022)

Melihat fakta diatas bahwa kendala-kendala dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil evaluasi belajar siswa menurun dibandingkan dengan hasil belajar Ketika pembelajaran luring. Ini dibuktikan dengan membandingkan laporan hasil belajar setiap tema. Jadi, Mata pelajaran Pendidikan agama Islam dengan materi sejarah menuntut guru untuk memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan. Pada pelaksanaannya, Materi sejarah disampaikan secara ceramah. Ini cenderung membuat siswa bosan dan jenuh. Sama halnya yang disampaikan oleh Savira, Fatmawati dan rozin bahwa metode ceramah membuat siswa tidak fokus dan mengantuk saat pembelajaran. (Savira, Fatmawati, and Rozin. 2020)

Strategi pembelajaran dengan materi sejarah lebih efektif dengan menggunakan mind mapping dan role playing. (Komsiyah 2022) Bagaimana kemudian strategi pembelajaran yang efektif ini dilaksanakan pada pembelajaran daring. Tentunya dengan memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, guru bisa mendesain pembelajaran secara teknologis. Pembelajaran dengan teknologi adalah salah satu solusi pada pembelajaran daring. Banyak manfaat yang didapat oleh guru yaitu: 1) Teknologi sebagai sumber belajar, 2) Teknologi sebagai salah satu cara membuat siswa paham dengan materi pelajaran, 3) Teknologi sebagai pathner guru dalam mengajar, 4) Sebagai sumber informasi sesuai materi pembelajaran. (Syarah and Satriyani 2022) Sebagai salah satu contoh yang bisa dimanfaatkan oleh guru adalah media pembelajaran interaktif. Penerapan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan menggunakan media flipbook. Media flipbook adalah perangkat lunak yang bisa mengkonversi file PDF sehingga menjadi digital yang menarik. (Edwar, Ardie, and Hakim 2022) Pada penelitian sebelumnya penggunaan media flip book dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Djarwo and Handasah 2022) Adapun salah satu manfaat menggunakan media flipbook adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, (Martatiyana, Novita, and Purnamasari 2022) ini dibuktikan dengan beberapa fitur menarik pada pengembangan media flipbook. Sebagai contoh media ini bisa menggabungkan media audio visual dan interaktif yang komprehensif.

### **Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan di MI Islamiyah Bojonegoro dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau disebut dengan R&D Research and Development. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk dengan diuji keefektifan dari produk tersebut, sehingga pada prosesnya penelitian pengembangan memerlukan model dan juga tahap-tahap yang sesuai dengan model kebutuhan penelitian. (Sugiyono 2016) Penelitian ini mengimplementasikan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analysis, Desain, Development, and Implementation. (Cahyadi 2019) Adapun tahapan penelitian pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu: Tahap Analisis Pembelajaran, Tahap Desain atau rancangan, Tahap Pengembangan, Tahap Implementasi dan Tahap Evaluasi. (Rayanto 2020)

Uji coba produk dilakukan dengan mengambil data dari subyek pada kelas V di MI Islamiyah Bojonegoro dengan jumlah 2 rombel, setiap rombel terdiri dari 20-28 siswa, sementara untuk 2 kelas tidak diikuti karena merupakan kelas degree sesuai standart sekolah. Dua kelas yang diambil yaitu kelas IV A dan IV B. Peneliti melakukan penilaian pengetahuan awal siswa dengan *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran flipbook selanjutnya melakukan *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran. Soal yang diujikan berjumlah 20 soal pada *pre-test* dan *post-test*. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttes design*. Desain eksperimen dengan teknik melakukan tes sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran flipbook. Jenis data pada pengembangan pembelajaran media flipbook terdiri dari dua yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen Pengumpulan Data adalah Wawancara, Kuesioner, Observasi dan Test. Serta analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian secara kualitatif dan kuantitatif. Ada 2 teknik yang dilakukan dengan analisis deskripsi dan analisis uji-t.

### Hasil dan Pembahasan

Uji Lapangan didapat dari angket siswa kelas V MI Islamiyah Bojonegoro. Siswa yang dimaksud adalah siswa kelas VA dan VB dengan jumlah 53 siswa. Kelas VA berjumlah 26 siswa sementara kelas VB berjumlah 27 siswa. Tujuan data angket ini untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran flipbook pada mata pelajaran PAI kelas V materi Fiqh Ibadah. Hasil dari angket tersebut yaitu:

**Tabel 1 Hasil Angket Uji Lapangan**

No	Aspek yang di Nilai	Skor dari 53 Siswa	Skor Maksimal	Prosentase 100%
1	Saya dengan mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran Flipbook	175	212	82,55
2	Saya menyukai materi pada media pembelajaran Flipbook	183	212	86,32
3	Saya memahami dengan mudah bahasa pada media pembelajaran Flipbook	183	212	86,32

4	Saya memahami isi materi dalam media pembelajaran Flipbook	180	212	84,91
5	Saya Suka belajar menggunakan media pembelajaran Flipbook	182	212	85,85
6	Saya memahami materi yang diampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran Flipbook	178	212	83,96
7	Saya menyukai bentuk media pembelajaran Flipbook	177	212	83,49
8	Saya dapat membaca setiap kata materi dalam media pembelajaran Flipbook	176	212	83,02
9	Saya menyukai gambar, warna, video dalam media pembelajaran Flipbook	180	212	84,91
10	Saya senang bermain dalam media pembelajaran Flipbook	181	212	85,38
<b>Jumlah skor</b>		<b>1795</b>	<b>2120</b>	<b>84,6</b>

Setiap point pada angket diatas dimulai dengan score 1 sampai 4, jumlah questioner nilai tertinggi 212. Analisis hasil angket dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : prosentase Kelayakan

$\sum X$  : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$  : jumlah nilai tertinggi

100% : bilangan konstan

$$P = \frac{1795}{2120} \times 100\% = 84,6 \%$$

**2120**

### Hasil Uji Efektifitas

Produk Uji Efektifitas Produk flipbook berfungsi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran flipbook efektif dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Materi Fiqh Ibadah Kelas V MI Islamiyah Bojonegoro. Uji Efektifitas dilakukan kepada 53 siswa kelas VA dan VB dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik.

Soal *pre-test* diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan media flipbook sementara *post-test* diberikan setelah pembelajaran materi Fiqh Ibadah yang menggunakan pengembangan media flipbook. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik

**Tabel 2 Hasil *Pre-test* dan *Post-Test***

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Adi Krisna Candra Wirawan	70	70
2	Ahmad Umam Mubarak	70	85
3	Alifia Naisila Rahma	60	95
4	Alvin Fajru Widjayanto	70	80
5	Bintang Budi Eka Ramadhani	50	85
6	Cantika Ikhtaku Safira	60	80
7	Chelce Zintya Maharani	60	90
8	Cheril Adinda	50	85
9	Daffa Udin Ahmad Ali	60	80
10	Dahlia Ika Novitasari	70	95
11	Davino Rizky Putra Al-Dama	60	90
12	Dewi Intan Nuraini	50	90
13	Dinda Carisa Octaviana Putri	45	70
14	Diva Tri Susanti	50	80
15	Ellentina Maylia Putri	60	70
16	Elwa Celiza Sari	60	80
17	Fajar Sriyono	85	95
18	Fara Alivia Keiza Putri	50	60
19	Farhan Musafak	55	85
20	Fatikha Amella Putri Yasir	40	70
21	Fatkhur Rifa'i Hardiansyah	40	80
22	Fernando Putra Feriska	35	75
23	Fibril Kevin Wahyudi	55	85
24	Fina Fatma Nuraini	70	95
25	Geonino Putra Andika	55	80
26	Heru Wahyudi	65	70
27	Ibrahim Romadhony Abdul Tian	50	95
28	Ilham Sagita	50	90

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
29	Kholiful Aris	80	95
30	Lalu Muhammad Anugerah Baraja	40	80
31	Lidia Pramudita	60	90
32	Marta Enjika	50	90
33	Moh. Irfan Pratama	80	90
34	Mohamad Arfan Arsyad	20	70
35	Muhamad Arya Pratama	60	80
36	Muhammad Fardhan Sinatrya	45	80
37	Nikko Verdi Avansa	45	80
38	Novita Sari	65	70
39	Putri Ayu Novita	55	85
40	Putri Zahra Maulia	50	95
41	Rayhan Akmal Adriansyah	40	95
42	Retno Indah Fitriani	75	80
43	Revan Pradana	65	70
44	Riky Trio Avri Aldo	70	80
45	Ririn Oktaviana	85	95
46	Saktiawan Nuno Violeta	80	95
47	Syahrul Awwaliyah	80	85
48	Vanissa Amelia Fitri	70	80
49	Wahyu Tri Jayanti	70	85
50	Wildan Dimas Prasetyo	70	75
51	Yerikho Herry Hendrawan	65	70
52	Yoga Aditiya Pratama	75	80
53	Zahrottus Sitta	65	70
<b>Jumlah</b>		<b>3155</b>	<b>4370</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>59,53</b>	<b>82,45</b>

Hasil dari ujicoba *pre-test* dengan rata-rata 59,53 dan *post-test* dengan rata-rata 82,45. Selanjutnya data ini akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t-test*. Pengujian *paired sample t-test* merupakan dua sample ukur terhadap subyek yang sama terhadap pengaruh atau perlakuan tertentu.

### Analisis Data Uji Lapangan

Pengembangan media flipbook pada materi PAI juga menggunakan angket siswa dalam menguji kelayakan media. Media ini diujikan oleh 53 responden dari siswa kelas VA dan VB. Hasil analisis media flipbook dengan uji lapangan menggunakan angket mendapat nilai sebesar 84,6 %. Nilai ini didapat dari 53 responden siswa kelas V. Adapun setiap point bernilai 4 dan nilai maksimal 212. Dari hasil yang sudah didapatkan bahwa media pembelajaran flipbook layak untuk digunakan sebagai pembelajaran.

Sementara untuk data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara siswa yang diwakili oleh siswa yang bernama “Ibrahim Romadhony Abdul Tian” yang menyampaikan bahwa media flipbook menarik dan mudah digunakan. Dia juga menyampaikan media ini banyak gambar dan bisa dibuka dengan menggunakan perangkat komputer dan internet sehingga bisa dibawa kemana saja di sekolah ataupun di rumah.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasannya siswa tertarik dengan media flipbook mulai dari desain, materi, warna dan juga fitur yang melengkapi media tersebut. Terutama pada fitur video Fiqh Ibadah dan Fun Game yang berhubungan dengan materi.

**Analisis Data Uji Efektifitas**

Produk Uji efektifitas produk ini berfungsi apakah media pembelajaran ini benarbenar memiliki dampak terhadap hasil belajar. data diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V MI Islamiyah Bojonegoro. Adapun hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* telah disajikan pada pembahasan.Selanjutnya hasil di uji menggunakan pengujian *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 3 Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Pair 1 <i>Pre_test</i>	59.53	53	13.737
<i>Post_Test</i>	82.45	53	9.074	1.246

Hasil dari analisis dapat dilihat nilai rata-rata *pre-test* mendapatkan hasil 59,53 dan nilai rata-rata *post-test* mendapatkan 82,45. Ada peningkatan sebesar 22,92. *Pre-test* dilaksanakan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran flipbook. Selanjutnya adalah menentukan hipotesis dengan hasil tabel berikut:

**Tabel 4 Paired Samples Test**

	Paired Differences				t	df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference			
				Lower			

Pair 1								
<i>Pre_test</i>								
<i>Post_Test</i>	- 22,925	14.326	1.968	-26.873	-18.976	-11.650	52	.000

Arti dari tabel diatas adalah perbedaan mean sebesar 22,925 hasil selisih dari sebelum dan sesudah penggunaan media flipbook. Proses yang dilakukan hasil *pre-test* (sebelum) dan *post-test* (sesudah). Selanjutnya adalah penyusunan langkah pengujian *paired sample t-test* sebagai berikut:

- a. Merumuskan Hipotesis Ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran flipbook (media penambah wawasan)
- b. Menentukan Signifikansi Signifikansi yang dihasilkan dan sudah ada pada tabel adalah .000
- c. Kriteria Pengujian
  - 1) Jika nilai probalitas (sig.) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifika
  - 2) Jika nilai probalitas (sig.) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan

Berdasarkan kriteria pengujian dan hasil dari analisis pada tabel SPSS ditemukan nilai signifikan adalah .000 yang berarti signifikan.  $000 < 0,05$  yang berarti ada sebuah perbedaan yang nyata antara data *pre-test* dan *post-test*. Maka dari itu dapat diketahui penggunaan media pembelajaran flipbook ini mampu memberikan dampak pada hasil belajar siswa dan media ini sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Pengembangan media flipbook pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V. Pengembangan media flipbook pada mata pelajaran PAI memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V melalui daya tarik, interaktifitas, dan efektivitas dalam penyampaian materi pembelajaran PAI. Hasil Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui menariknya media pembelajaran flipbook. Sementara menurut Sabella Dhea dkk. bahwa uji lapangan penting dilakukan untuk mengetahui kualitas produk pengembangan. (Sabella, Ramadhani, and Kuswidyankarko 2020) Adapun hasil uji lapangan pengembangan media flipbook dengan responden 53 peserta didik kelas V di MI Islamiyah Bojonegoro dengan hasil prosentase 84,6%. Ini artinya bahwa media flipbook menarik untuk digunakan.

Pengembangan media bisa dikatakan menarik jika media relevan dengan materi yang diajarkan, isi dari materi bisa memahami siswa yang berdampak pada hasil assessment siswa secara lisan atau tulis. Sama halnya yang disampaikan oleh Habibullah dkk. bahwa media dikatakan menarik jika sesuai dengan materi pembelajaran dan terdapat fitur audiovisual yang mendukung materi tersebut.

(Sutrisno, Habibullah, and Ulya 2023) Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan dari hasil uji lapangan, maka pengembangan media pembelajaran flipbook materi sejarah Fiqh Ibadah pada kelas V menarik dan sesuai materi.

Proses pengembangan media pembelajaran flipbook tidak hanya terbatas pada penilaian daya tariknya, tetapi juga melibatkan uji efektivitas produk. Uji efektivitas dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media pembelajaran flipbook dapat memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut widiyastuti, Efektifitas produk bisa dilihat dari perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. (Widiastuti 2023) selain itu menurut Rahman, multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran. (Rahman and Jamper 2020)

Berdasarkan kriteria pengujian dan hasil analisis pada tabel SPSS diatas ditemukan nilai signifikan adalah .000 yang berarti signifikan  $.000 < 0,05$  ada sebuah perbedaan yang nyata antara data pre-test dan posttest. Maka dari itu dapat diketahui penggunaan media pembelajaran flipbook. Ini media flipbook mampu memberikan dampak yang ditandai dengan hasil belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar.

Secara keseluruhan, pengembangan media flipbook pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas V di MI Islamiyah Bojonegoro telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar. Uji lapangan menunjukkan bahwa media flipbook memiliki daya tarik yang tinggi. Selain itu, uji efektivitas produk mengungkapkan bahwa penggunaan media flipbook memberikan peningkatan yang nyata dalam hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test. Analisis statistik mendukung temuan ini, dengan nilai signifikan yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua data tersebut.

Dengan demikian, media pembelajaran flipbook tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian mereka dalam mata pelajaran PAI. Keberhasilan ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan dan menerapkan media serupa dalam konteks pembelajaran lainnya, serta mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

## Penutup

Ada Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dengan menggunakan media flipbook. Ini dibuktikan dengan hasil *pre-test* dan

*post-test* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flipbook. Ini dibuktikan dengan Hasil dari uji coba *pre-test* dengan rata-rata 59,53 dan *post-test* dengan rata-rata 82,45. Selanjutnya data ini akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t-test*. Pengujian *paired sample t-test* merupakan dua sample ukur terhadap subyek yang sama terhadap pengaruh atau perlakuan tertentu.

Berdasarkan hasil produk yang sudah dikembangkan, maka ada beberapa saran yang bisa dilakukan oleh peneliti dan pengembang selanjutnya yaitu: 1) Pengembang bisa menambah aplikasi flipbook dengan animasi-animasi yang menarik. 2) Pengembang bisa menambah materi flipbook tentang Fiqh ibadah dengan menambah banyak referensi terutama pada beberapa perbedaan pendapat ulama. 3) Pengembang bisa menambah fitur-fitur lain yang menambah tampilan atau isi dari flipbook 4) Pengembang dan peneliti bisa menjadikan media flipbook untuk rujukan atau referensi pada penelitian pengembangan berikutnya.

### Daftar Pustaka

- Aliansyah, Moh. Umar. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan." *Jurnal Syntax Fusion* 1 (7): 119–24.
- Andani, Dika Tri, and Muammar Yulian. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia Di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat." *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 2 (1): 1–6.
- Arisanti, Yossa, and M. Fachri Adnan. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 2122–32.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3 (1): 35–42.
- Corey Webel, Christina Sheffel, and Kimberly A. Conner. 2018. "Flipping Instruction in a Fifth Grade Class: A Case of an Elementary Mathematics Specialist." *Teaching and Teacher Education* 71: 271–282.
- Djarwo, Catur Fathonah, and Rr Retno Handasah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Problem Solving Pada Materi Struktur Atom Di Tingkat Sekolah Menengah Atas." *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 7 (1).
- Edwar, Zamza Satria, Romli Ardie, and Lukmanul Hakim. 2022.

- “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (1): 498–507.
- Gulo, Adenirwati. 2022. “Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem.” *Edicativo: Jurnal Pendidikan* 1 (1): 308–312.
- Gusman, Fauzi. 2021. “Indonesian Journal of Primary Education Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis Flipbook Di Sekolah Dasar.” *Indonesian Journal of Primary Education* 5 (1): 70–81.
- Hattarina, Shofia. 2022. “Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Journal Of Teacher Education* 3: 173–179.
- Isrokatun, I., Upit Yulianti, and Yeyen Nurfitriyana. 2022. “Analisis Profesionalisme Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Basicedu* 6 (1): 454–62.
- Kasmawati. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Materi Bersuci Dari Hadas ( Taharah ) Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.” *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (1): 23–43.
- Komsiyah. 2022. “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 3 Munjungan.” *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 6 (1): 69–76.
- Lestari, Frita Dwi. 2021. “Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 (6): 5087–5099.
- Maghfirah, Lia Nur Atiqoh Bela Dina Masyinta, and Mohammad Afifulloh. 2022. “Pengembangan Media FlipBook Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4: 1–9.
- Martatiyana, Diana Rossa, Lina Novita, and Ratih Purnamasari. 2022. “Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar.” *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8 (1): 44–57.
- Maryam, Dewi, Fia Febiola, Sari Dian Agami, and Ulya Fawaida. 2020. “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual.” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7 (1): 43–50.
- Misnah. 2019. “Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA.” *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 21 (1): 42–55.
- Moh. Irmawan Jauhari. 2018. “Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam.” *Journal Piwulangan* 1 (1).

- Muninda, Yasmine Salsabila, Yuni Pantiwati, Elly Purwanti, and Tutut Indria Permana. 2021. "Liver as Excretory Organ": Developing Android-Based Flash Learning Media for Middle School Students." *Research and Development in Education (RaDEn)* 1 (2): 86–97.
- Muryaningsih, Sri. 2021. "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di MI Kedungwuluh Lor." *Khazanah Pendidikan* 15 (1).
- Neng Nenden Mulyaningsih Saraswati, and Dandan Luhur. 2017. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker." *Jurnal Pendidikan Fisika* 5 (1).
- Nurrita. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat*.
- Nuryani, Luh, and Ida Gede Surya Abadi. 2021. "Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (2).
- Oktaviani, Shafira, and Novanita Whindi Arini. 2021. "Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (5): 2769–75.
- Rahman, Abdur, and I. Nyoman Jamper. 2020. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Edutech Undiksha* 8 (1): 32–45.
- Rayanto, Yudi Hari. 2020. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sabella, Dhea, Erfan Ramadhani, and Arief Kuswidyanko. 2020. "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang." *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 5 (2): 132–40.
- Sandika, Tri widya. 2021. "Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Invention: Journal Research and Education Studies* 2 (2): 1–13.
- Savira, Annisa' Ni'ma, Rahma Fatmawati, and Muchammad Rozin. 2020. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Ceramah Di Sekolah Dasar Islam Bandar Kidul Kecamatan Mojojoto Kota Kediri." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 2 (2): 115–26.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto, M.J. Dewiyani. 2021. "The Development of Flipped Learning Model Based on MyBrilian to Support Planned Online Learning." *Jurnal*

- Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 5 (1): 27–45.
- Sutrisno, Romadlon Habibullah, and Kamilatul Ulya. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Kelas II Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5 (2): 934–43.
- Syarah, Siti, and Febrianti Yuli Satriyani. 2022. “Analisis Kendala Proses Pembelajaran Daring Di Kelas 2B SDN Pengadegan 07 Jakarta Tahun Ajaran 2021/2022 Pada Tema Tugasku Sehari-Hari.” *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 6 (1): 112–122.
- Widiastuti, Tri. 2023. “Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6 (1): 1–9.

Copyright © 2021 *Journal Salimiya*: Volume 2, Nomor 4, Desember 2021 e-ISSN; 2721-7078  
Copyright rests with the authors

Copyright of *Jurnal Salimiya* is the property of *Jurnal Salimiya* and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>