



The Development of Learning Media of Islamic Education Based on Flipbook in Covid-19 Pandemic at Elementary School

Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Flipbook Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar

Ahmad Busthomy MZ^{1*}, Imam Syafi'i²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

OPEN ACCESS

ISSN 2503-5045 (online)

ISSN 1412-9302 (print)

Edited by:

Eni Fariyatul Fahyuni

Reviewed by:

Khazin

**Correspondence:*

Ahmad Busthomy MZ

Busthomyahmad@gmail.com

Received: 15 Januari 2021

Accepted: 20 Januari 2021

Published: 25 Januari 2021

Citation:

Busthomy MZA, Syafi'i I (2021) The Development of Learning Media of Islamic Education Based on Flipbook in Covid-19 Pandemic at Elementary School. Halaqa: Islamic Education Journal. 5:1.
doi: 10.21070/halaqa.v5vi1i.1129

An Education in the 4.0 era requires teachers and students to be literate in technological developments. Conventional methods that are not relevant to technological advances must be updated. There are many teachers who have not mastered information technology in the learning process. Boredom to do learning activities that emphasize student textbooks and worksheets, ultimately have an impact on students' enthusiasm for learning that that are less than optimal. In order to achieve the maximum learning process, one of the alternatives offered is to use learning media with the help of the Flipbook application. This study aims to determine the validity of flipbook-based learning media and to measure the practicality of flipbook-assisted learning media in overcoming boredom. This research is a research and development that uses the ADDIE model (analyzing, design, development, implementation, evaluation). Researcher Collected data by means of observations, interviews, and distributing questionnaires, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The research subjects were 30 students of grade V SDN Sumpit Sidoarjo. Based on the validation test from material experts, the average value is 84% which means very valid, while the media expert test is 80% with the valid category. The practicality test of the development product obtained an average score of 80% in the attractive category. The results of the study showed that the development product is in the valid and attractive category. It can be concluded that the flipbook-based PAI learning media is practical and interesting to use as learning media.

Keywords: Learning Media, PAI, Flipbook

Pendidikan di era 4.0 menuntut guru dan siswa berliterasi dalam perkembangan teknologi. Metode konvensional yang sudah tidak relevan dengan kemajuan teknologi harus diupdate. Banyak ditemukan guru yang belum menguasai teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Kebosanan dan kejenuhan melakukan aktivitas pembelajaran yang menekankan pada buku paket dan lembar kerja siswa, akhirnya berdampak pada semangat belajar siswa yang kurang optimal. Agar tercapai proses pembelajaran secara maksimal, sebuah inovasi yang ditawarkan yaitu penggunaan teknologi media pembelajaran yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi Flipbook. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kevalidan media pembelajaran berbasis Flipbook dan mengukur kepraktisan media yang berbantuan flipbook ini dalam mengatasi kebosanan siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (analyzing, design, development, implementation, evaluation). Peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara, dan menyebarkan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Sumpat Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa. Berdasarkan uji validasi dari ahli materi didapatkan nilai rata-rata sebesar 84% yang berarti sangat valid, sedangkan uji ahli media sebesar 80% dengan kategori valid. Uji kepraktisan produk pengembangan diperoleh rata-rata skor sebesar 80% termasuk dalam kategori menarik. Hasil penelitian menggambarkan mengenai produk pengembangan berada pada kategori valid dan menarik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis flipbook ini praktis dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PAI, Flipbook.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan kecanggihan teknologi pada abad 21 mengalami kemajuan dan perkembangan yang begitu hebat. Setiap orang telah mempunyai alat komunikasi untuk melakukan interaksi satu dengan yang lain melalui handphone, tablet atau laptop. Hal ini membuat perubahan yang signifikan terhadap semua sektor termasuk bidang pendidikan. Pendidikan harus mampu menyesuaikan dengan adanya kemajuan teknologi. Perubahan dari perkembangan pendidikan memunculkan justifikasi atau penilaian positif dan negatif yang membuat kehidupan sehari-hari semakin berbeda. Dampak positifnya perubahan dapat dirasakan dengan adanya alat yang bisa menjangkau batas ruang dan waktu seperti handphone, pembelajaran akan terlihat semakin bervariasi, akses informasi dan transfer pengetahuan terasa lebih mudah dilakukan, dan dapat berinteraksi dengan seseorang yang berada jauh dari pandangan. Namun, perubahan yang tak terkontrol akan mengakibatkan efek negatif yaitu membuat siswa menjadi malas berfikir, kreatifitas menurun, mencoba mencari sesuatu yang instan dan ketergantungan terhadap teknologi sehingga mengakibatkan menurunnya budaya literasi, padahal dengan teknologi e-book pun tak kalah menarik [A. M. Ahmad Busthomy MZ \(2020\)](#).

Pada dasarnya pendidikan memiliki peranan penting, strategi dan utama dalam berlangsungnya kemajuan dan perkembangan pembelajaran di sekolah. Inovasi dalam pembelajaran merupakan sebuah terobosan dan sebagai alternatif dalam menghindari kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran sebagai konsekuensi dari penggunaan media tunggal berupa buku teks pelajaran yang ditunjang pola pembelajaran konvensional yang mana prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien kurang diperhatikan [Kartika Rini et al., \(2019\)](#). Media pembelajaran disini sangatlah penting dan memberikan kontribusi dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif, mudah dimengerti, tidak membosankan dan menegangkan bagi para siswa. Media yang dipilih dalam proses pembelajaran hendaknya sesuai dengan materi yang diajarkan, kebutuhan siswa dan perencanaan pembelajaran agar tercipta mutu dan kualitas pembelajaran seperti yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran, media berperan penting sebagai sumber belajar siswa dan sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Pemanfaatan teknologi akan mempermudah guru dalam mentransfer keilmuan kepada para siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran [Ayuningtyas et al., \(2018\)](#). Semangat belajar siswa akan tercipta melalui pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Terlebih pada situasi seperti sekarang ini, penyebaran virus corona yang telah merakyat dan selalu meningkat, membuat pemerintah mengambil kebijakan yaitu dengan melakukan pembelajaran jarak jauh. Siswa tidak diperkenankan masuk sekolah dengan belajar dari rumah. [A. H. Ahmad Busthomy MZ \(2020\)](#). Hal ini membuat para guru harus berfikir keras dalam menghadapi

perubahan yang secara tiba-tiba bagaimana cara menyampaikan materi pembelajaran yang efektif dan praktis. Oleh karena itu, dengan adanya perkembangan teknologi ini banyak memunculkan media yang dapat menunjang pembelajaran pada situasi dan kondisi seperti ini, salah satunya penggunaan aplikasi flipbook. Flipbook adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini dapat menumbuhkan interaksi dua arah dalam pembelajaran yang tidak hanya berupa teks, akan tetapi dapat berbentuk gambar, audio, dan video untuk menunjang proses belajar mengajar agar tercipta tujuan pembelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Hal ini dikarenakan pada aplikasi flipbook ini disetting untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami, menganalisa pembelajaran serta berpikir kritis siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajarinya. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh [Hasanah et al., \(2020\)](#) menunjukkan bahwa melalui media berbasis flipbook dapat mendorong motivasi siswa dalam menguasai pembelajaran, meningkatkan hasil pembelajaran dan kemandirian belajar di rumah.

Flipbook merupakan aplikasi yang didesain untuk memvisualisasikan materi pembelajaran. Perbedaan jarak yang ada antara guru dan siswa membuat pembelajaran tidak maksimal. Mayoritas siswa lebih memilih materi pembelajaran yang disampaikan melalui audio, visual dan audiovisual dari pada dengan penyampaian melalui kata-kata, karena hal itu akan sulit dipahami. Kelebihan dari aplikasi Flipbook ini adalah materi pembelajaran yang diberikan oleh guru lebih menarik, praktis dan efisien yaitu dalam bentuk gambar, bagan, video, diagram dan animasi. Penelitian oleh [Amanullah \(2020\)](#) yang menyimpulkan bahwa flipbook merupakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan informatif yang didalamnya dapat disisipkan teks, gambar, audio, video dan animasi, sehingga kemudahan siswa memahami materi dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan semaksimal mungkin melalui media pembelajaran berbasis flipbook. Flipbook adalah aplikasi yang didesain dari file berupa word menjadi pdf untuk dijadikan buku digital dengan tampilan seperti buku yang bergerak, bisa dibawa kemana dan dapat dengan mudah diakses melalui komputer, laptop, tablet dan android [Afwan et al., \(2020\)](#). Siswa dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dilatih kemampuan motoriknya dalam mengoperasikan aplikasi Flipbook dan meningkatkan kreatifitas siswa, sehingga suasana kelas dalam pembelajaran lebih menyenangkan. Flipbook digunakan media pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidikan merupakan sarana untuk mencetak manusia yang unggul dan berprestasi. Maka dari itu, keberhasilan sebuah pendidikan ditentukan oleh sistem pendidikan dalam mengatur dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Terlebih dalam pembelajaran agama Islam yang merupakan pedoman hidup dan kunci kesuksesan yang mengantarkan manusia menuju kebahagiaan abadi. Dalam proses pembelajaran, untuk mencapai tujuan yang dikehendaki perlu

adanya motivasi, sebuah stimulus yang menjadikan peserta didik bersemangat dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Ketika siswa sudah tidak ada lagi gairah dan mengalami kebosanan perlu adanya peningkatan dan inovasi dalam kegiatan belajar [Sulfemi \(2017\)](#).

Dalam hal ini, peneliti melihat bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kurang efektif dan menjenuhkan bagi siswa. Mereka menganggap materi yang disampaikan oleh guru sulit dipahami yang hanya memberikan materi melalui WA grup dengan menyuruh siswa mengerjakan buku paket dan LKS, padahal penelitian yang dilakukan oleh [Divayana et al., \(2019\)](#) yang menemukan dalam penelitiannya bahwa buku digital yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Flipbook yang dilengkapi dengan fasilitas multimedia, menjadikan buku digital lebih menarik dan interaktif. Di sisi lain, siswa yang mayoritas memegang handphone akan mengalihkan perhatiannya dengan berselancar di dunia maya yang fiturnya begitu menarik dilihat dari desain dan tampilannya. Guru memilih tidak menggunakan teknologi yang ada bukan tanpa alasan, yaitu dikarenakan keterbatasan waktu dan ketidaksiapan guru dalam menguasai teknologi. Dalam masa pandemi seperti ini, malah siswa kadang tidak dijelaskan mengenai materi pembelajaran sama sekali, langsung disuruh untuk mengerjakan LKS. Akhirnya tidak terjalin interaksi dalam kegiatan belajar mengajar yang berakibat pada proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan menjenuhkan, mereka menjadi pasif dan tidak terbiasa untuk melakukan kritik, menganalisis dan memecahkan suatu problem yang berakibat pada hasil pembelajaran siswa.

Berdasar pada paparan tersebut, ditemukan sebuah problem yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, maka dibutuhkan kreatifitas dan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran PAI di sekolah. Proses pembelajaran yang masih bersifat online secara jarak jauh di masa pandemi covid-19 ini, menuntut guru berinovasi untuk mengikuti perubahan dan perkembangan jaman yang biasanya pembelajaran dilakukan dengan tatap muka menggunakan metode konvensional, sekarang ini dilatih dan dipaksa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada era teknologi dan informasi, kebanyakan siswa telah mempunyai handphone dan mampu mengoperasikannya. Anak-anak milenial sering mengisi waktu luangnya dengan bermain handphone. Alangkah baiknya dalam proses pembelajaran dibarengi dengan kemajuan teknologi dikembangkan dengan menggunakan aplikasi yang mengedukasi. Setiap guru bebas untuk berkreasi, membuat, menyusun, mendesain, mengevaluasi materi pembelajaran dalam rangka mendidik dan menumbuhkan semangat belajar siswanya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin tak terkendali perubahannya. Pendidikan harus disesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan tersebut jika mengharapkan tujuan pembelajaran tercipta secara maksimal. Hasil pembelajaran yang kurang memuaskan diakibatkan rendahnya motivasi dalam pelajaran dan berimbas pada hasil yang didapatkan. Dalam hal ini, peneliti mempunyai gagasan untuk berinovasi dengan

mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Flipbook untuk mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan motivasi dalam pembelajaran PAI, mengetahui kepraktisan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis aplikasi Flipbook.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan adalah desain model pengembangan ADDIE (analyzing, design, development, implementation, evaluation). Kegiatan penelitian model ADDIE dapat dilihat melalui tahapan yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:

[Figure 1 about here.]

- 1) Tahap analisis. Pada tahapan ini, dilakukan identifikasi suatu permasalahan yang dialami siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga dapat ditemukan pemecahan masalah yang dihadapi. Adapun hal-hal yang dilakukan:
 - a) analisis kebutuhan siswa SDN sumput Sidoarjo dengan observasi dan wawancara.
 - b) analisis perumusan tujuan pembelajaran dengan identifikasi kurikulum yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai dasar untuk menyusun materi belajar dan mengetahui kondisi media pembelajaran yang digunakan.
- 2) Tahap design (perancangan). Langkah ini adalah lanjutan dari tahap analisis. Perancangan dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran dan merancang media belajar yang tepat yaitu dengan menggunakan aplikasi Flipbook dengan melihat dari kebosanan dan rendahnya motivasi belajar siswa.
- 3) Tahap development (pengembangan). Langkah pengembangan ini berupa memproduksi media pembelajaran yang telah ditentukan pada tahapan perancangan. Produk yang akan dikembangkan akan direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan meliputi pembuatan media belajar berbasis Flipbook dan pembuatan lembar validasi ahli materi dan media yang hasilnya akan dipakai acuan untuk mengikuti langkah selanjutnya. Validasi dilakukan untuk dinyatakan media pembelajaran ini layak untuk digunakan.
- 4) Tahap implementasi. Adalah sebuah penerapan produk yang telah dikembangkan dengan diujicobakan pada uji lapangan kemudian dievaluasi.
- 5) Tahapevaluasi. Pada ttahap ini dilakukan pengecekan, monitoring, dan kontrol untuk melihat keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Tujuan dari evaluasi pada tahap akhir ini memberi umpan balik atau meminta tanggapan pada pengguna model pembelajaran sebelum disebarluaskan, dan melakukan revisi sesuai dengan evaluasi yang belum terpenuhi dari metode baru tersebut.

Pengumpulan data yang digunakan untuk analisis meliputi: a) informasi sumber penelitian. Pengumpulannya yang dilakukan dengan observasi lapangan dan wawancara terhadap pengguna model yaitu siswa kelas V SDN Sumpat Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa. b) data kevalidan produk. Validasi produk pengembangan diujikan kepada ahli materi dan ahli media dengan memberikan angket validasi produk yang dikembangkan. c) respon siswa. Validasi respon siswa yaitu dengan memberikan angket penilaian terhadap produk penelitian setelah menggunakannya.

Uji coba produk adalah suatu hal yang menjadi keharusan dan dibutuhkan dalam penelitian pengembangan dengan tujuan mengetahui kelayakan produk yang dibuat. Sehingga dapat direvisi dan mencapai tujuan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif yaitu memaparkan produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Flipbook dari hasil perancangan, pengembangan dan implementasinya pada pembelajaran serta hasil uji tingkat kelayakan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan merupakan sebuah produk untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas V. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Dengan tahapan yang telah dilalui dari penelitian telah tercipta produk media pembelajaran untuk sekolah dasar kelas V PAI materi pembelajaran “Rasul Allah Idolaku”. Produk pengembangan yang dapat digunakan di sekolah dalam rangka meningkatkan pembelajaran yang menarik tentunya harus telah dinyatakan kevalidannya. Maka produk ini harus teruji kevalidannya dari para ahli. Pengujian validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli media diuji oleh seorang dosen yang telah berpengalaman mengenai media pembelajaran PAI. Kemudian ahli materi diuji oleh 5 guru PAI sekolah dasar di kecamatan Sidoarjo. Uji validitas ahli materi dan media bertujuan untuk mendapat validasi yang disajikan dari produk yang dikembangkan.

Validasi ahli materi yang disajikan meliputi kurikulum, penyajian materi, penggunaan bahasa, dan evaluasi, sedangkan validasi ahli media dengan indikator penyajian materi, desain tampilan, kemudahan, penggunaan bahasa.

[Table 1 about here.]

Setelah melalui tahapan pengujian ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk pengembangan. Pada uji coba tujuannya adalah mengujicobakan produk media berbasis Flipbook dan mengetahui respon siswa terhadap materi pembelajaran PAI yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan flipbook pada 30 siswa kelas V di SDN Sumpat Sidoarjo. Kemudian peneliti menyebar angket berupa respon siswa untuk diisi agar dapat diketahui sejauh mana tingkat kepraktisan dan kemenarikan berbasis Flipbook. Angket yang disebar kepada siswa terdiri dari tiga indikator

yaitu kemudahan, kemenarikan, dan kualitas isi.

[Table 2 about here.]

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran PAI ini menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan tahap akhir yaitu evaluasi. Produk pengembangan ini berdasarkan analisis kebutuhan siswa. Pengumpulan data dan analisis informasi dilakukan dalam rangka membuat rencana dalam mendesain produk. Hasil pengembangan produk pembelajaran PAI berbasis Flipbook adalah sebagai berikut:

1) Tahap analisis: ini adalah tahap awal dan mendasar yang perlu dilaksanakan oleh peneliti untuk mengembangkan penelitian model ADDIE. Tahap ini terdapat 2 faktor yang dianalisis yaitu analisis tentang kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran yang mencakup kurikulum dan materi pembelajaran.

a) Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk melihat keadaan yang terjadi pada tempat penelitian dan menemukan masalah yang nantinya dibuat acuan peneliti dalam mengembangkan produk penelitian. Berdasarkan hasil dari analisis yang dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara di SDN Sumpat Sidoarjo pada masa pandemic covid-19 ini ditemukan bahwa dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru masih bersifat teks book yaitu mengacu pada buku paket dan LKS yang masih berupa gambar-gambar sederhana tanpa menggunakan media, bahkan guru hanya mengirim tugas lewat WA grup tanpa menjelaskan materi dan siswa disuruh belajar di rumah sendiri tanpa pendampingan dari orangtua dan guru. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional itu terlalu kaku yang membuat siswa tidak tertarik dan merasa cemas sehingga tidak tercipta kualitas pembelajaran yang melibatkan siswa [Fahyuni & Fauji \(2017\)](#). Siswa banyak yang tidak memperhatikan keterangan dari guru, tidak mengumpulkan tugas karena mereka tidak bertatap muka dengan guru secara langsung. Minimnya media pembelajaran akan berpengaruh pada kurangnya nilai atau hasil yang didapatkan. Padahal penggunaan media dapat mengefektifkan pembelajaran, dan juga dapat mempermudah dalam menyampaikan hal-hal yang baru kepada siswa [Suryani & Ardianto \(2020\)](#). Pembelajaran yang monoton akan membuat siswa sekolah dasar lebih memilih bermain dengan sendirinya, karena mereka merasa bosan dan jenuh dengan keterangan materi yang disampaikan oleh guru dan kurang menariknya metode serta media yang dipakai. Era teknologi seperti ini diketahui telah mayoritas siswa memiliki handphone yang sebagian besar waktu luang mereka habiskan untuk permainan, berselancar di dunia maya yang manfaatnya kurang begitu dirasakan hasilnya. Ini berakibat pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga peneliti merumuskan dan berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan menggunakan bantuan aplikasi Flipbook dalam

meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran PAI pada siswa kelas V. Aplikasi ini memang dirancang untuk menjadikan pembelajaran yang menarik perhatian, menyenangkan, dan lebih cepat dalam memahaminya.

b) Analisis perumusan tujuan pembelajaran dengan melihat pada kurikulum dan materi pembelajaran. Kurikulum yang dipakai pada satuan pendidikan SDN Sumpat Sidoarjo yaitu kurikulum 13 dimana kurikulum ini menuntut guru dapat memadukan pembelajaran dengan bantuan teknologi dan menitikberatkan pada student centered. Guru hanyalah sebagai fasilitator dan memberikan stimulasi tentang materi agar siswa lebih aktif dan dominan dalam pembelajaran dengan mandiri menggali informasi materi tersebut melalui teknologi yang ada. Keterampilan di abad 21 adalah ketrampilan belajar dan inovasi mencakup pemikiran kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, dan kreativitas dan inovasi [Dolezal et al., \(2019\)](#). Terlebih pada masa covid-19, situasi dan kondisi ini menuntut dan menantang guru untuk berliterasi akan pentingnya teknologi. Mereka akan ketinggalan apabila tidak mengikuti kemajuan jaman, Oleh karena itu, perlu dikembangkan media interaktif yang berbasis teknologi salah satunya dengan aplikasi Flipbook.

Materi yang digunakan dalam dalam penelitian ini adalah pelajaran PAI sekolah dasar untuk kelas V tema Rasul Allah Idolaku. Pembelajaran PAI sangatlah penting untuk spiritual siswa, sebagai pondasi awal memupuk keimanan dan ketaqwaan pada Allah SWT sebelum mengenal ilmu-ilmu lain. Setelah mengenal pada sang pencipta baru mengenal makhluk yang dikasihiNya yaitu para rasul dan nabi [An-Nawawi \(2011\)](#). Diantara kisah nabi yang diceritakan; a) Kisah Teladan Nabi Dawud As b) Kisah Teladan Nabi Sulaiman As c) Kisah Teladan Nabi Ilyas As d) Kisah Teladan Nabi Muhammad SAW.

2) Tahap Perancangan: Tahap selanjutnya merupakan tahap perancangan yang tujuannya adalah merancang produk media berdasarkan hasil pengamatan pada tahap analisis. Peneliti memilih media berbasis Flipbook berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang mendukung adanya inovasi dan keefektifan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dalam memanfaatkan aplikasi Flipbook ini ketika membuat materi, peneliti mendesain semenarik mungkin dengan memberikan kelengkapan gambar, audio, video dan animasi sehingga siswa akan antusias, bersemangat dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sekolah dasar lebih suka penjelasan menggunakan gambar, video dll dibandingkan dengan penjelasan secara lisan.

[[Figure 2 about here.](#)]

Materi yang telah disiapkan berupa file word diubah menjadi file pdf agar pengeskoran file lebih mudah dan tidak mengalami perubahan [Amanullah \(2020\)](#). Dalam penyusunan materi berbasis aplikasi Flipbook ini disesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sekolah dasar untuk kelas V serta menyiapkan perancangan lembar validasi dari ahli materi dan media.

3) Tahap pengembangan: Tahap ini merupakan sebuah tahap lanjutan dari perancangan sebagai upaya untuk merealisasikan produk telah dikembangkan berupa media berbasis aplikasi Flipbook. Layak tidaknya sebuah produk yang akan dikembangkan sebelum diujikan pada siswa harus ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh validator. Hasil angket yang didapatkan dari validator, dianalisis dengan cara membagi skor mentah yang diperoleh dengan skor maksimal angket, kemudian dikali dengan 100% [Suharsimi \(2013\)](#). Hasil perhitungan dapat disimpulkan berdasarkan [Riduwan \(2010\)](#) dengan klasifikasi perhitungan 0% - 20% dikategorikan tidak valid, 21% - 40% berada pada kategori kurang valid, 41% - 60% berarti cukup valid, 61% - 80% valid, dan 81% - 100% masuk pada kategori sangat valid.

a) Validasi ahli materi yang disajikan mencakup kurikulum, penyajian materi, penggunaan bahasa, dan evaluasi. Lembar penilaian dibuat dalam bentuk tabel kelayakan produk yang memuat kritik dan saran diberikan kepada ahli materi, kemudian lembar yang telah diberikan penilaian para ahli tersebut dianalisis untuk melihat kualitas produk yang akan dikembangkan.

[[Table 3 about here.](#)]

Pada bagian kurikulum yang mencakup kesesuaian produk dengan KD dan tujuan pembelajaran telah diperoleh persentase sebesar 84% yang dinyatakan dengan kategori sangat valid. Indikator yang kedua mengenai penyajian materi meliputi beberapa aspek yaitu materi disesuaikan dengan perkembangan kognitif, bersifat komunikatif, keterlibatan siswa, dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap siswa mencapai persentase sebesar 83% yang dikategorikan sangat valid. Indikator selanjutnya yaitu tentang penggunaan bahasa apakah sesuai dengan kaidah pedoman ejaan Bahasa Indonesia, bahasa yang dipakai tidak terdapat kalimat ambigu dan kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa telah mencapai rentang 88% dan hasilnya dinyatakan sangat valid, sedangkan indikator yang terakhir mengenai evaluasi meliputi kepraktisan, keefisienan dan keefektifan produk, serta memberikan motivasi siswa telah diperoleh hasil sebesar 81% dengan keterangan sangat valid. Seluruh komponen indikator apabila dikonversikan diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 84% sehingga termasuk pada kriteria sangat valid. Artinya produk pengembangan berupa tes dengan bantuan aplikasi Flipbook yang telah divalidasi oleh ahli materi ini mengidentifikasi bahwa produk sudah dapat digunakan sebagai media dan diujicobakan.

b) Validator yang melakukan validasi terhadap produk pengembangan ini diberikan angket yang didalamnya memuat indikator penyajian materi, desain tampilan, kemudahan, dan penggunaan bahasa.

[[Table 4 about here.](#)]

Dari indikator penyajian materi mencakup kejelasan petunjuk penggunaan, tampilan materi menarik, kegunaan secara individu maupun kelompok mendapatkan nilai 80% yang dinyatakan dengan kriteria valid. Hasil desain tampilan dilihat dari komposisi warna, variasi materi, kesesuaian

karakter, kreatifitas, tata letak dan kemenarikan produk menggunakan aplikasi Flipbook, validator memberikan nilai 76% yang artinya masuk dalam kategori valid. Selanjutnya dari sisi kemudahan penggunaan meliputi pengaksesan aplikasi, keefektifan dalam penggunaan, dan kepraktisan media ditunjukkan persentase sebesar 80% yang berada pada kategori valid. Kemudian dari aspek penggunaan bahasa dilihat dari sudut pandang bahasa apakah sesuai dengan kaidah pedoman ejaan Bahasa Indonesia dan kemudahan dalam memahaminya diberikan nilai oleh validator sebesar 86% yang masuk pada kategori sangat valid.

Jadi, keseluruhan produk yang dikembangkan ini apabila dilihat dari empat aspek dikonversi mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 80% dengan kriteria valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media ini sangatlah layak untuk diujicobakan.

[Figure 3 about here.]

4) Tahap implementasi: Validasi telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan, sehingga produk siap diujicobakan pada siswa kelas V SDN Sumpat yang berjumlah 30 siswa. Uji coba ini bertujuan mengidentifikasi respon siswa terhadap produk pengembangan berbantuan aplikasi Flipbook pada mapel PAI. Tahap pelaksanaannya yaitu karena situasi yang tidak memungkinkan untuk tatap muka, sesuai anjuran pemerintah untuk menjaga jarak dan pembelajaran harus dilakukan dengan jarak jauh di masa pandemic covid-19, maka peneliti membuat media berbasis flipbook ini disimpan dalam bentuk ZIP agar bisa berbagi dengan cepat ke format app yang digunakan untuk smartphone.

[Figure 4 about here.]

Peneliti memandu siswa dengan video conference lewat google meet setelah itu membagikan file materi pembelajaran yang menggunakan aplikasi flipbook berupa link melalui grup WA kelas. Siswa membuka handphone masing-masing. Selanjutnya siswa diminta membaca dan memahami materi yang ada pada aplikasi flipbook. Flipbook berbeda dengan buku biasa. Flipbook berbentuk elektronik yang dilengkapi teks, gambar animasi, video dalam tampilan yang variatif dan menarik, sedangkan buku yang berbentuk teks akan cepat rusak dan robek, serta kurang menarik (Diani & Sri Hartati, 2018).

[Figure 5 about here.]

Siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat karena ini adalah media pembelajaran PAI pertama yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi di masa pandemi covid-19. Metode konvensional yang telah diterapkan oleh guru kini berubah menjadi hal yang menarik dan unik bagi siswa. Setelah jam pelajaran selesai, peneliti melakukan video zoom lagi dan meminta siswa mengisi angket yang disebarluaskan melalui google form berupa respon siswa dalam rangka mengetahui sejauh mana kelayakan dan kepraktisan tes evaluasi pembelajaran PAI berbasis aplikasi Flipbook ini.

5) Tahap evaluasi : Tahapan ini merupakan tahap terakhir dari pengembangan produk. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan produk pengembangan yang diperoleh dari respon siswa setelah menggunakan produk berbasis aplikasi Flipbook ini.

[Table 5 about here.]

Pertanyaan yang diajukan dalam angket respon siswa yaitu sisi kemenarikan, kualitas isi, dan kemudahan. 1) aspek kemenarikan meliputi apakah tampilan media pembelajaran PAI dengan aplikasi Flipbook menarik, apakah siswa semangat dalam menggunakan produk ini, apakah aplikasi Flipbook ini dapat meningkatkan motivasi belajar, dengan ini aplikasi ini apakah materi yang disampaikan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penilaian yang diberikan siswa tentang aspek kemenarikan ini sebesar 80% dan tergolong pada kategori menarik. 2) aspek kualitas isi mencakup pertanyaan tentang kesesuaian soal dengan materi dan aplikasi Flipbook ini dapat menumbuhkan pembelajaran interaktif. Penilaian yang didapatkan dari penyebaran angket sebesar 79%, artinya kualitas isi ini berada pada kriteria menarik. 3) aspek kemudahan meliputi kemudahan akses dan pemanfaatan produk pengembangan dalam mengerjakan soal evaluasi. Aspek ini mendapatkan penilaian dari siswa sebesar 83% yang termasuk pada kriteria penilaian sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian angket respon siswa didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 80% yang berada pada kategori menarik. Jadi, kelayakan dan kepraktisan produk hasil pengembangan ini dengan melihat angket tentang respon siswa kelas V SDN Sumpat Sidoarjo setelah menggunakan aplikasi Flipbook dapat disimpulkan menarik dan praktis untuk digunakan.

KESIMPULAN

Tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dimulai dari menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi dihasilkan sebuah produk pengembangan pembelajaran PAI dengan bantuan aplikasi flipbook. Pembelajaran di masa pandemic covid-19 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis flipbook ini dapat membantu pencapaian pemahaman materi. Guru membutuhkan inovasi dan kreasi dalam penyampaian proses belajar mengajar. Oleh karena itu metode konvensional untuk generasi milenial haruslah berbasis teknologi agar siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Dari pengembangan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi Flipbook dihasilkan validasi ahli materi sebesar 84% yang berarti sangat valid, validasi ahli media didapatkan skor rata-rata sebesar 80% dengan kategori valid. Sehingga dari hasil validasi para ahli tersebut produk yang dikembangkan layak diujicobakan. Uji kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook ini diperoleh rata-rata skor sebesar 80% yang berada pada kategori menarik. Artinya media ini menarik, interaktif dan memotivasi siswa untuk berfikir kritis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook

Busthomy MZ et al. The Development of Learning Media of Islamic Education Based on Flipbook in Covid-19 Pandemic at Elementary School yang dikembangkan berada pada kategori valid, menarik dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu: 1) produk pengembangan media pembelajaran berbasis Flipbook ini hanya mencakup satu KD, diharapkan dapat dikembangkan pada materi yang lainnya, 2) produk ini hanya dapat dioperasikan melalui handphone atau komputer.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2021 Busthomy, Imam Syafi'i. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

REFERENCES

- A, M. A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24122>
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). The Development of Digital Flipbook Media Based on the 5 Hours Battle of Kalianda upon High School History Materials. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.930>
- Ahmad Busthomy MZ, A. H. (2020). Kesiapan Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Daring Selama Pandemi Covid-19 Di SMK Antartika 2 Sidoarjo. Pendidikan Islam.
- Ahmad Busthomy MZ, A. M. (2020). Method Of Learning Perspective of Alala Tanalul 'Ilma By Imam Al-Zarnuji. Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 9(No. 1). <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.29313/tjpi.v9i1.6237>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- An-Nawawi, A. Z. muhyiddin. (2011). Al-Arba'in an-Nawawi. Dar Al-Fikri.
- Ayuningtyas, A., Honggowibowo, A. S., Pujiastuti, A., Retnowati, N. D., & Indrianiingsih, Y. (2018). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Bagi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Salsabila Al Muthi'in Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Microsoft Power Point. KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v1i1.265>
- Diani, R., & Sri Hartati, N. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional Flipbook based on Islamic literacy: The development of physics learning media using 3D pageflip professional. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugihami, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. Journal of Physics: Conference Series. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>
- Dolezal, D., Posekany, A., Vittori, L., Koppensteiner, G., & Motschnig, R. (2019). Fostering 21st Century Skills in Student-Centered Engineering Education at the Secondary School Level: Second Evaluation of the Learning Office. Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE. <https://doi.org/10.1109/FIE43999.2019.9028646>
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Halaqa: Islamic Education Journal. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Hasanah, S. N., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2020). Pengembangan Space Geometry Flipbook Audio Visual Berbasis Literacy Digital Untuk Siswa SMP. Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2951>
- Kartika Rini, D., Suryaman, & Yoso, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan. Jurnal Education and Development.
- Riduwan. (2010). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Alfabeta, Bandung.
- Suharsimi, A. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. in Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulfemi, W. B. (2017). Hubungan Kurikulum 2013 Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Pelita Ciampea. Edutecno. <https://doi.org/10.31227/osf.io/b6vxz>

LIST OF TABLES

1	Indikator Penilaian Validitas Para Ahli	52
2	Indikator penilaian Uji Kepraktisan.....	53
3	Hasil Validasi Ahli Materi.....	54
4	Hasil Validasi Ahli Media	55
5	Hasil Uji Kepraktisan	56

TABLE 1 / Indikator Penilaian Validitas Para Ahli

Validasi	Indikator Penilaian	Kriteria
Ahli materi	Kurikulum	1. Materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar
		2. Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran
		3. Materi pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa
	Penyajian Materi	4. Keterlibatan siswa dalam penggunaan media
		5. Komunikatif
		6. Mendorong rasa ingin tahu siswa
		7. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)
		8. Bahasa tidak mengandung kalimat yang bermakna ganda
	Bahasa	9. Bahasa mudah dipahami siswa
		10. Sebagai media pembelajaran yang praktis dan efisien
	Evaluasi	11. Memberikan motivasi belajar
		12. Keefektifan penggunaan
Ahli media	Penyajian	1. Kejelasan petunjuk penggunaan
		2. Sajian materi menarik
		3. Dapat digunakan individu ataupun kelompok
		4. Komposisi warna
		5. Variasi isi media pembelajaran
		6. Tata letak tampilan media
	Desain	7. Kombinasi warna yang disesuaikan dengan tampilan
		8. Dinamis, kreatif, inovatif
		9. Huruf / karakter tampilan
		10. Media berbasis aplikasi flipbook mudah diakses
	Kemudahan	11. Media berbasis aplikasi flipbook efektif digunakan
		12. Media berbasis aplikasi flipbook praktis penggunaannya
		13. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)
	Bahasa	14. Bahasa tidak mengandung kalimat yang bermakna ganda
13. Bahasa mudah dipahami oleh siswa		

TABLE 2 / Indikator Penilaian Uji Kepraktisan

Aspek Penilaian	Kriteria
Kemenerikan	1. Apakah materi pembelajaran PAI berbasis aplikasi flipbook ini menarik dari sisi tampilan? 2. Saya lebih bersemangat belajar PAI dengan menggunakan media berbasis aplikasi flipbook 3. Materi pembelajaran PAI berbasis flipbook ini menjadi menyenangkan dan tidak membosankan 4. Materi pembelajaran PAI berbasis flipbook dapat meningkatkan motivasi belajar saya
Kualitas Isi	5. Materi yang disajikan sesuai dengan yang saya pelajari di sekolah 6. Aplikasi Flipbook ini dapat menumbuhkan pembelajaran interaktif
Kemudahan	7. Saya dapat mengakses aplikasi Flipbook ini dengan mudah dimanapun dan kapanpun 8. Materi pembelajaran PAI berbasis flipbook membantu saya dalam proses 2belajar

TABLE 3 / Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Item Angket	Validator					Persentase %	Keterangan
		1	2	3	4	5		
Kurikulum	1. Materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	4	5	4	4	84	Sangat Valid
	2. Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	5	84	Sangat Valid
	Rata-rata						84	Sangat Valid
Penyajian Materi	3. Materi pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa	5	4	4	5	4	84	Sangat Valid
	4. Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	4	4	4	4	4	76	Valid
	5. Komunikatif	4	4	4	4	4	80	Valid
	6. Mendorong rasa ingin tahu siswa	4	4	5	5	4	88	Sangat Valid
	Rata-rata						83	Sangat Valid
	7. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	4	5	5	4	88	Sangat Valid
Bahasa	8. Bahasa yang dipakai tidak mengandung kalimat yang bermakna ganda	3	4	4	4	4	88	Sangat Valid
	9. Bahasa mudah dipahami siswa	4	4	4	5	5	88	Sangat Valid
	Rata-rata						88	Sangat Valid
Evaluasi	10. Media pembelajaran yang praktis dan efisien	4	4	4	4	4	80	Valid
	11. Memberikan motivasi belajar	4	4	4	5	4	84	Sangat Valid
	12. Keefektifan penggunaan	4	4	4	4	4	80	Valid
	Rata-rata						81	Sangat Valid
	Rata-rata Akhir						84	Sangat Valid

TABLE 4 / Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Item angket	Validator	Persentase %	Keterangan
Penyajian	1. Kejelasan petunjuk penggunaan	4	80	Valid
	2. Sajian materi menarik	4	80	Valid
	3. Dapat digunakan individu ataupun kelompok	4	80	Valid
	Rata-rata		80	Valid
Desain tampilan	4. Komposisi warna	4	80	Valid
	5. Variasi isi media pembelajaran	3	60	Valid
	6. Tata letak tampilan media	4	80	Valid
	7. Kombinasi warna yang disesuaikan dengan tampilan	4	80	Valid
	8. Dinamis, kreatif, inovatif	4	80	Valid
	9. Huruf / karakter tampilan	4	80	Valid
		Rata-rata		76
Kemudahan	10. Media berbasis aplikasi flipbook mudah diakses	4	80	Valid
	11. Media berbasis aplikasi flipbook efektif digunakan	4	80	Valid
	12. Media berbasis aplikasi flipbook praktis penggunaannya	4	80	Valid
	Rata-rata		80	Valid
Bahasa	13. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	80	Valid
	14. Bahasa tidak mengandung kalimat yang bermakna ganda	4	80	Valid
	15. Bahasa mudah dipahami oleh siswa	5	100	Sangat Valid
	Rata-rata		86	Sangat Valid
	Rata-rata Akhir		80	Valid

TABLE 5 / Hasil Uji Kepraktisan

No	Nama	Item Angket							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Ahmad fabian arva maulana .w.	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Al hikmah nur alif	4	3	4	3	3	4	3	3
3	Bintang dwi panca nata s	4	5	4	4	5	3	4	4
4	Canaya tsabita ariffandi	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Dava dwi andrianto	4	5	3	4	5	4	5	4
6	Dwi budi wulandari	4	4	1	5	4	1	5	4
7	Elmira rachel kinasih	4	3	3	3	3	3	3	3
8	Farel ramadan firdaus	5	4	4	4	3	3	4	4
9	Filza farannisa	4	4	4	4	5	4	4	4
10	Jasmine elvano putri	4	4	4	4	3	4	4	4
11	Jhafira rahel rahmadani	3	2	3	4	4	2	4	4
12	Jhanuar rifqi antonio	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Khizba naqiyah	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Libia bobby zurkarnaen	4	5	4	5	5	4	5	5
15	Lintang putra dana dyaksa	4	4	4	4	4	4	4	4
16	M. La ode ramadhan	3	3	4	3	3	4	4	4
17	M. Roiz	4	3	4	4	4	3	4	4
18	M. Yuga rahmadani	3	4	4	4	4	3	4	3
19	Maydhira cantika aulia	4	4	4	4	4	4	4	4
20	Moch. Aldiansyah putra	4	4	4	4	4	4	4	4
21	Moch. Bima saliyahudin	5	5	5	4	5	5	4	5
22	Moh. Roj yusuf (rajid)	4	4	4	4	4	4	4	4
23	Monicha dewi syafitri	4	4	4	4	4	4	4	4
24	Natasya syafarina putri ayun	4	4	4	4	4	4	4	4
25	Nayla qanita	4	5	4	5	4	5	5	5
26	Nindara lintang ayodia .p.	4	4	4	4	4	4	4	4
27	Nouvan akbar fauzan karim	5	5	5	5	5	5	5	5
28	Rayhansyah farrel waskito	4	4	5	5	4	5	5	5
29	Siti khalimatus sa'diyah	4	4	4	5	4	5	5	5
30	Solicha kartika ningrum	4	4	4	4	4	4	4	4
	Skor	121	121	118	124	122	116	126	124
	Persentase (%)	80	80	78	82	81	77	84	82
	Total %		80			79		83	
	Keterangan		Menarik			Menarik		Sangat Menarik	

LIST OF FIGURES

1	Tahap pengembangan Model ADDIE	58
2	Rancangan media pembelajaran PAI berbasis flipbook	59
3	Produk Pengembangan sesudah di validasi	60
4	Tampilan produk pengembangan di smartphone android.....	61
5	Dokumentasi Uji Coba Media Pembelajaran PAI Berbasis Flipbook	62

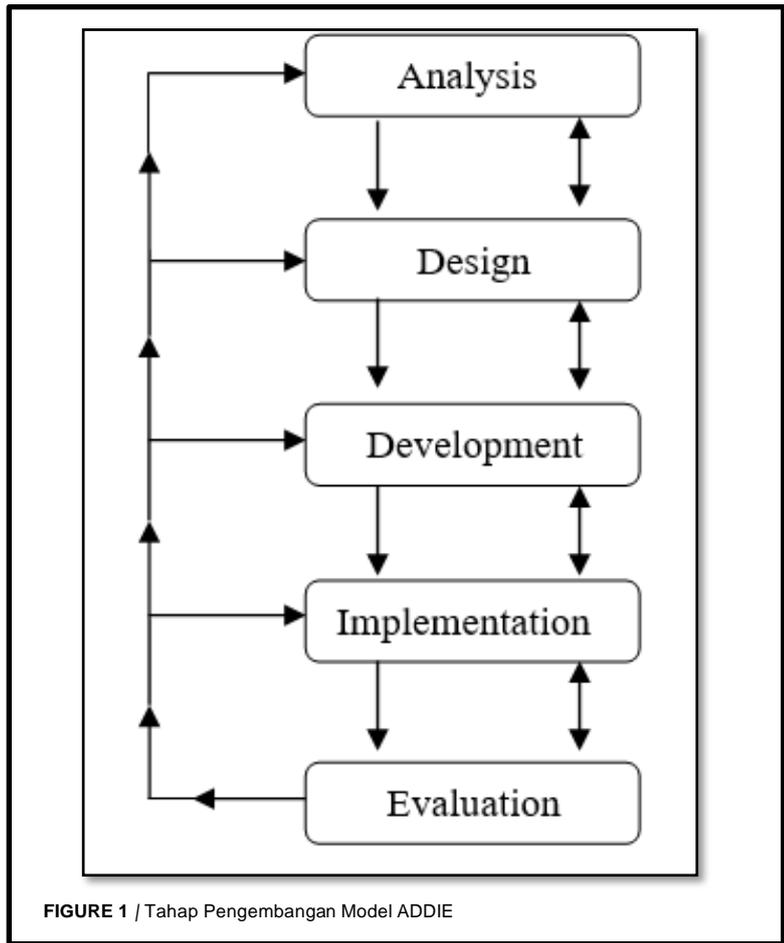




FIGURE 2 / Rancangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Flipbook

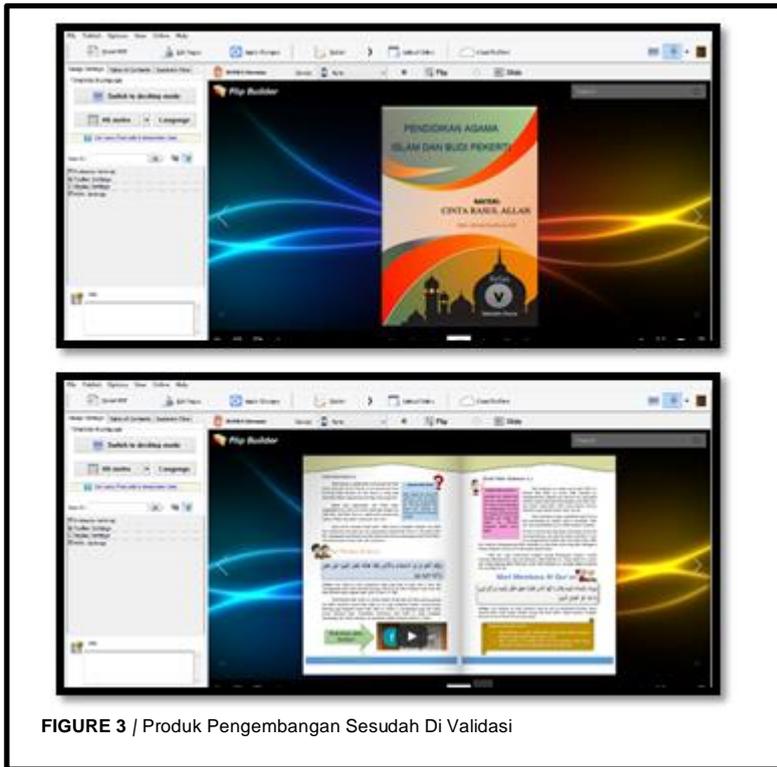


FIGURE 3 / Produk Pengembangan Sesudah Di Validasi



FIGURE 4 / Tampilan Produk Pengembangan Di Smartphone Android



FIGURE 5 / Dokumentasi Uji Coba Media Pembelajaran PAI Berbasis Flipbook