



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
FLIPBOOK ONLINE PADA PELAJARAN AL-QUR'AN
HADITS MATERI KEBENARAN PENURUNAN AL-QUR'AN
DI KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) KOTA
BATU**

SKRIPSI

OLEH :

MIFTAH HUR RAHMAN ZH

NPM. 21801011127



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2022



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
FLIPBOOK ONLINE PADA PELAJARAN AL-QUR'AN
HADITS MATERI KEBENARAN PENURUNAN AL-QUR'AN
DI KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) KOTA
BATU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program
Studi Pendidikan Agama Islam**

Oleh :

Miftah Hur Rahman Zh

NPM. 21801011127

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2022

ABSTRAK

Zh, Miftah Hur Rahman, 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Kebenaran Penurunan Al-Qur'an Di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang, Pembimbing 1: Arief Ardiansyah, M.Pd. Pembimbing 2 : Mu tiara Sari Dewi, M.Pd.

Kata Kunci: *Flipbook Online*, Al-Quran Hadits.

Penelitian ini dilakukan karena dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist masih banyak siswa yang lupa untuk membawa buku pelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist media pembelajaran utama yang digunakan hanya buku pelajaran yang didapat dari sekolah. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis flipbook online pada pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Kebenaran Penurunan al-Qur'an. Tujuan khusus dari pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media flipbook online dan mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dibuat. Produk media pembelajaran flipbook online ini dibuat dengan menggunakan aplikasi flipbook cooperation dengan bantuan aplikasi canva dan game interaktif wordwall.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis kebutuhan, desain/perencanaan, pengembangan, implementasi/eksekusi, dan evaluasi. Teknik pengambilan data yang digunakan dengan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Data kuantitatif dan kualitatif dianalisis menggunakan skala Likert. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis flipbook online pada pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Kebenaran Penurunan al-Qur'an" media ini mengandung audio, teks, game, video dan gambar.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X menghasilkan rerata skor 3,96 dengan kategori "Layak". Hasil validasi menunjukkan produk media pembelajaran layak diujicoba pada siswa. Hasil uji coba lapangan menghasilkan rerata skor 4,57 dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian produk media pembelajaran flipbook online pada pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Kebenaran Penurunan al-Qur'an yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

ABSTRACT

Zh, Miftah Hur Rahman, 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Kebenaran Penurunan Al-Qur'an Di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang, Pembimbing 1: Arief Ardiansyah, M.Pd. Pembimbing 2 : Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

Kata Kunci: *Flipbook Online*, Al-Quran Hadits.

This research was conducted because in the process of learning the Al-Qur'an Hadits there are still many students who forget to bring their textbooks. In addition, in the process of learning Al-Qur'an Hadits the main learning media used is only textbooks obtained from schools. The main purpose of this research is to produce a learning media product in the form of an online flipbook-based learning media in the Al-Qur'an Hadits lesson on the Truth of the Qur'anic Reduction. The specific purpose of this research is to find out how to develop an online flipbook media and to find out students' responses to the media that has been created. This online flipbook learning media product was created using the Flipbook Corporation application with the help of the Canva application and wordwall interactive games.

This research is a type of development research (R&D). This research was developed using the five step ADDIE development model which includes needs analysis, design/planning, development, implementation/execution, and evaluation. Data collection techniques used by interviews, observations, questionnaires and documentation. Quantitative and qualitative data were analyzed using a Likert scale. This study resulted in learning media in the form of online flipbook-based learning media in the Al-Qur'an Hadits lesson, the Truth of the Qur'an's derivation. This media contains audio, text, games, videos and images.

Based on the validation that has been carried out by material experts, media experts, and Al-Qur'an Hadits subject teachers, class X produces an average score of 3.96 with the "Eligible" category. The results of the validation show that the learning media product is feasible to be tested on students. The results of the field trial resulted in an average score of 4.57 with the "Very Eligible" category. Thus, the online flipbook learning media product in the Al-Qur'an Hadits lesson material for the Truth of the Al-Qur'an Reduction made by researchers is suitable for use in the Al-Qur'an Hadits learning process.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fakta bahwa kehidupan manusia telah memasuki era 5.0, dimana manusia harus mengikuti dan menyesuaikan diri dengan teknologi-teknologi dan tantangan yang ada (Arjunaita, 2020). Sebagai pemuda dan pemudi Indonesia sudah seharusnya belajar dengan sebanyak mungkin, sehingga dapat menguasai pengetahuan yang ada tanpa ketinggalan oleh negara lain atau bangsa lain. Agama islam telah menjelaskan bahwa Allah Swt akan mengangkat derajat seorang yang berilmu, dan ilmu akan mudah didapatkan apabila orang tersebut belajar. Allah berfirman dalam surah *Al-Mujaadalah* ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan didalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan (Departemen Agama RI, 2015)

Sebagaimana yang telah diketahui, belajar merupakan kegiatan yang memiliki peranan penting dalam membentuk perilaku seseorang. kegiatan belajar dibagi

dengan dua cara, yaitu secara psikologis dan juga fisiologis (Rusman, 2011). Kegiatan belajar psikologis merupakan kegiatan yang mengandalkan mental seseorang, misalnya berpikir, memahami, menyimpulkan, melihat, membedakan mengungkapkan, menganalisis, menyimak, menelaah, membandingkan dan lain sebagainya. Kegiatan belajar fisiologis merupakan kegiatan yang berupa praktik atau kerja nyata, seperti melakukan sebuah percobaan, kegiatan latihan, kegiatan praktik, membuat sebuah karya, membuat produk, dan lain sebagainya.

Terdapat beberapa pengertian belajar menurut para ahli. Menurut Surya dalam Rusman (2012), belajar memiliki pengertian sebagai suatu proses yang dilakukan seseorang agar dapat memperoleh perubahan perilaku baru sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Sudjana dalam Rusman (2012), belajar merupakan sebuah proses melihat, mengamati, dan juga memahami sesuatu. Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang berbentuk keterampilan, kebiasaan, pengetahuan, sikap, dan percakapan.

Berbicara tentang belajar di sekolah, Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia (Ainiyah, 2013). Hal ini disebabkan karena mayoritas penduduk Indonesia adalah muslim, dan juga pelajaran PAI merupakan salah satu strategi untuk menjadikan peserta didik menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia. sehingga dapat dikatakan bahwa PAI merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan.

Sistem pendidikan adalah strategi atau metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar peserta didik dapat secara aktif

mengembangkan potensi di dalam dirinya (Mastuhu, 1994). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sistem pendidikan adalah kumpulan ide atau prinsip pembelajaran yang saling berhubungan dan dipadukan sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan.

Salah satu pelajaran yang berada dalam lingkup Pendidikan Agama Islam adalah Al-Quran Hadits (Fa'atin, 2017) . Pembelajaran Al-Qur`an Hadits adalah proses belajar mengajar mengenai bagaimana memahami, menjelaskan dan memahami makna Al-Qur`an, Hadits serta mengeluarkan hukum hukum yang terdapat didalamnya. Pelajaran Al-Quran Hadits dianggap sebagian orang sebagai pelajaran yang sangat sulit difahami dan dimengerti (Hasanah, 2019). Oleh karena itu dalam menyampaikan materi Al-Quran Hadits guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengajar yang baik disertakan dengan media pembelajaran yang mumpuni.

Media sendiri berasal dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pengantar (Azhar, 2010). Terdapat pula definisi media pembelajaran menurut beberapa ahli. Menurut Schramm media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Fadilah, 2019). Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar (2010), media pembelajaran adalah suatu kejadian yang membangun kondisi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Guru, buku teks dan lingkungan sekolah juga merupakan media. Menurut Daryanto (2011), media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran berupa segala alat fisik yang mampu digunakan untuk menyampaikan isi materi, misalnya buku,

kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, *tape recorder*, kaset, video dan komputer. Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media dan sumber pembelajaran yang mendukung merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran (Zinnurain, 2019). Guru yang profesional harus menguasai sumber pembelajaran dan memiliki media pembelajaran yang baik. Guru dapat dikatakan profesional apabila guru tersebut dapat mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar, hal ini akan membuat proses belajar mengajar menjadi optimal (Suharno, 2006). Misalnya guru menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*, dimana saat ini media *flipbook* belum begitu banyak digunakan oleh guru maupun instansi pendidikan seperti sekolah.

Berbicara tentang Pendidikan di era 5.0, Pendidikan dan pengajaran seharusnya mencakup pertemuan ilmu saraf, psikologi kognitif, dan teknologi Pendidikan (Arjunaita, 2020). Berdasarkan pendapat ini proses pembelajaran yang hanya menggunakan sumber belajar dari buku dan guru tidaklah cukup, karena kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penerapannya. Dalam proses pembelajaran, diperlukan cara dan media baru agar dapat menyampaikan materi secara terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, suatu pengembangan terhadap media pembelajaran yang inovatif, fleksibel dan variatif sangat dibutuhkan. Seperti halnya pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook*.

Menurut wulandari (2020), media pembelajaran berbasis *flipbook* telah pernah dikembangkan, tetapi hanya sebatas format *Exe* saja, hal ini menyebabkan media *flipbook* hanya bisa diakses di komputer dan laptop. Sebagaimana diketahui, perkembangan teknologi dan informasi semakin berkembang pesat (Suswanto, 2017), semua hal tidak lepas dari teknologi begitupun dengan proses belajar dan mengajar. Berlandaskan perkembangan teknologi yang begitu pesat, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook online*. *Flipbook* yang dulunya hanya bisa diakses menggunakan komputer saja menjadi media yang bisa diakses secara daring dan dapat diakses menggunakan semua perangkat baik *smartphone* ataupun komputer .

Media pembelajaran berbasis *flipbook online* merupakan salah satu media visual yang dirancang dan disusun sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan- kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Pembelajaran Al-Quran Hadits yang disajikan dalam bentuk *flipbook Online* diharapkan untuk mempermudah guru menyampaikan bahan ajar, membantu peserta didik dalam memahami materi, dan dapat menanggulangi siswa yang beralasan tidak membawa buku cetak. *Flipbook* sendiri merupakan animasi buku yang menyerupai setumpuk kertas tebal dimana setiap halamannya menggambarkan proses mengenai suatu hal dan memuat pelajaran. Proses tersebut nantinya akan bergerak atau beranimasi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan materi yang ditampilkan.

Sifat dari media pembelajaran berbasis *flipbook online* ini adalah sangat simpel dan fleksibel. Hal ini dikarenakan *flipbook online* dapat diakses dengan menggunakan peramban manapun yang terhubung dengan internet.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas X MAN Kota Batu peneliti memperoleh hasil bahwa pada kegiatan pembelajaran Al-Quran Hadits guru telah menggunakan media pembelajaran dengan baik. Akan tetapi, belum menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook online*. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru bidang studi Al-Qur'an Hadits dalam proses pembelajaran adalah buku cetak dan *power point*. Sementara itu, ditemukan beberapa siswa yang terlihat tidak membawa buku teks pelajaran dengan beralasan ketinggalan dirumah atau alasan lainnya.

Di sisi lain, berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa, peneliti memperoleh hasil data bahwasanya para siswa lebih menyukai belajar dengan media yang bisa di akses menggunakan internet. Hal ini dikarenakan pada zaman sekarang semua hal tidak bisa lepas dari internet. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu produk atau media yang dapat menanggulangi permasalahan ini, yaitu *flipbook online*.

Berdasarkan Pemaparan latar belakang diatas dan menurut hasil observasi, perlu adanya pengembangan media pembelajaran Al-Quran Hadits berbasis *flipbook online*. Pemilihan *flipbook online* sebagai sarana media pembelajaran didasari oleh fleksibilitas dari *flipbook online* yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun, dan juga penyajian materi di dalamnya sangat menarik. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif membuat “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook online* Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Kebenaran Penurunan Al-Quran di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu”.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan pada latar belakang sebelumnya dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook online* pada pelajaran Al-Qur'an Hadits materi kebenaran penurunan Al-Qur'an di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu ?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook online* pada pelajaran Al-Qur'an Hadits materi kebenaran penurunan Al-Qur'an di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu ?

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan yang diharapkan oleh peneliti dan pengembang setelah mengadakan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang didalamnya memuat materi kebenaran penurunan Al-Qur'an kelas X. Secara khusus penelitian pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis *flipbook online* pada pelajaran Al-Qur'an Hadits materi kebenaran penurunan Al-Qur'an di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu.
2. Mendeskripsikan respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook online* pada pelajaran Al-Qur'an Hadits materi kebenaran penurunan Al-Qur'an di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Al- Qur'an Hadits Materi Kebenaran Penurunan Al- Qur'an dibuat menggunakan sebuah aplikasi yaitu *flipbook corporation* yang dikemas dalam bentuk link yang bisa diakses di semua peramban seperti *Google Chrome, Bing, Yahoo Browser* dan *browser* lainnya.
2. Sebelum dijadikan *flipbook online* materi di disain menggunakan aplikasi *Canva* agar terlihat menarik dan tidak membosankan.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum K13, yaitu pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Kebenaran Penurunan Al- Qur'an.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan *flipbook online* yang dikemas menjadi *link* atau tautan yang didalamnya berisi materi kebenaran penurunan Al-Qur'an.
5. *Flipbook online* ini memuat:
 - a. Teks materi kebenaran penurunan Al-Qur'an
 - b. Gambar.
 - c. Animasi buku bergerak.
 - d. Audio *Swipe* kesamping.
 - e. Vido
 - f. Game interaktif *Wordwall*
6. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat diakses dengan perangkat Android atau komputer yang memiliki spesifikasi minimal

- a. Menggunakan *operation system* android, Windows, atau IOs.
- b. Memiliki *Browser* seperti *Google chrome, Baidu, Yahoo browser, Bing, Safari.*
- c. Mempunyai RAM minimal 512 MB.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini sangat penting dan bermanfaat karena media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan ini berfungsi sebagai pelengkap media pembelajaran lainnya seperti buku cetak.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat dan pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran Al-Quran Hadits berbasis *flipbook online* ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak dan kontribusi pemikiran tentang penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Penelitian ini juga diharapkan menjadi sumbangan ilmu atau pemikiran dalam lingkup keilmuan kedepannya, khususnya dalam mata pelajaran Al- Qur'an Hadits.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai beberapa manfaat lainnya, baik itu untuk Objek Penelitian, Guru, Peneliti dan siswa antara lain :

- a. Bagi peneliti, penelitian ini sangat berguna untuk menambah wawasan peneliti sebagai calon seorang pendidik, dan juga untuk menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi.

- b. Sebagai media yang memicu dan meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran Al-Quran Hadits Kelas X.
- c. Siswa dapat belajar secara mandiri dirumah dengan bantuan handphone dan komputer melalui media *flipbook*.
- d. Siswa tidak hanya menggunakan *handphone* dan komputer untuk bermain game saja, melainkan dapat menggunakannya untuk belajar dengan *flipbook online*.
- e. Guru dimudahkan untuk melaksanakan pembelajaran, dan juga guru dapat membimbing siswa untuk membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.
- f. *Flipbook online* dapat digunakan guru sebagai alternatif pendekatan pembelajaran Al-Quran Hadits yang lebih menyenangkan, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan melakukan inovasi- inovasi pembelajaran menggunakan multimedia diantaranya dengan menggunakan *handphone* dan komputer.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Asumsi pada penelitian pengembangan ini meliputi:

1. *Flipbook online* digunakan sebagai media visual yang interaktif sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif
2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *flipbook online* mampu meningkatkan pemahaman siswa.

3. *Flipbook online* dapat membantu siswa memahami materi sejarah turunnya Al-Qur'an.
4. Media *flipbook online* layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Keterbatasan Produk

1. *Flipbook online* hanya bisa diakses melalui perangkat android dan komputer yang memiliki akses internet.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook online* dapat menggeser penggunaan buku maupun kertas.
3. Naradidik terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik dan malas untuk membawa buku.
4. Uji coba hanya dilakukan di kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu.
5. Produk yang dihasilkan hanya diimplementasikan pada Pelajaran Al-Quran Hadits.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, pendidik menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada naradidik.

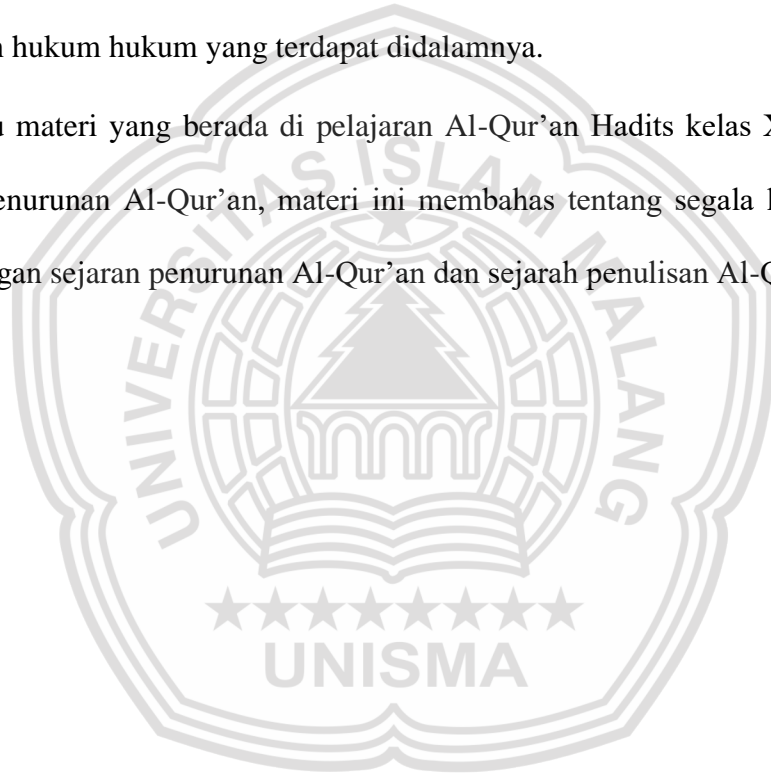
2. *Flipbook Online*

Flipbook online adalah suatu animasi *flipbook* atau buku digital yang dikemas dalam bentuk tautan *online*. Media ini memuat materi Al-Qur'an Hadits yang di design semenarik mungkin untuk menunjang proses pembelajaran.

3. AI – Quran Hadits

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits adalah proses belajar mengajar mengenai bagaimana memahami, menjelaskan dan memahami makna Al-Qur'an Hadits serta mengeluarkan hukum hukum yang terdapat didalamnya.

Salah satu materi yang berada di pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X adalah Kebenaran Penurunan Al-Qur'an, materi ini membahas tentang segala hal yang berkaitan dengan sejarah penurunan Al-Qur'an dan sejarah penulisan Al-Qur'an.



BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media Pembelajaran berbasis *flipbook online* adalah media *flipbook* yang didesain menggunakan bantuan aplikasi *canva*, *kinemaster* dan *game* interaktif *wordwall*. Media ini dapat diakses menggunakan perangkat *handphone* maupun komputer yang terkoneksi dengan internet. Media tersebut digunakan sebagai alat bantu peserta didik dalam belajar di kelas. Media pembelajaran *flipbook online* dapat digunakan dalam pembelajaran dikarenakan dapat menjadi alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan - pesan pengajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Sadiman (2012) yang mengatakan bahwasanya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Selanjutnya media pembelajaran mempunyai tujuan yaitu untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran (Ayuningtyas, 2011). Dalam hal ini, media pembelajaran *flipbook online* berperan sebagai media pembelajaran yang bersifat fleksible dikarenakan *flipbook online* bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

Fakta bahwa kehidupan manusia telah memasuki era 5.0, dimana manusia harus mengikuti dan menyesuaikan diri dengan teknologi-teknologi dan tantangan yang ada (Arjunaita, 2020). Sebagai pemuda dan pemudi Indonesia sudah seharusnya belajar dengan sebanyak mungkin, sehingga dapat menguasai pengetahuan yang ada tanpa ketinggalan oleh negara lain atau bangsa lain. Berbicara tentang proses pembelajaran, guru yang profesional harus menguasai sumber pembelajaran dan memiliki media pembelajaran yang baik. Guru dapat dikatakan profesional apabila

guru tersebut dapat mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar, hal ini akan membuat proses belajar mengajar menjadi optimal (Suharno, 2006). Dengan ini, pemanfaatan media *flipbook online* guru dapat dikatakan profesional dikarenakan guru tersebut dapat mengembangkan sumber belajar dan bahan ajar.

Media pembelajaran *flipbook online* merupakan media pembelajaran dengan jenis multimedia. Menurut (Azhar, 2010) multimedia adalah jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan *flipbook online* melibatkan indra pengelihatan, pendengaran, peraba, serta memanfaatkan media interaktif berbasis smartphome dan teknologi komunikasi dan informasi.

Pengembangan media pembelajaran *flipbook online* pada pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Kebenaran Penurunan Al-Qur'an peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini memiliki lima tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti. Meliputi : Analisis Kebutuhan, desain/perencanaan, pengembangan, implementasi/eksekusi, dan evaluasi (Branch, 2020).

Media *flipbook online* memiliki beberapa kekuatan dan kelebihan antara lain : Media pembelajaran berbasis *flipbook online* mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar, dapat menarik perhatian peserta didik, dan memiliki sifat fleksibel yaitu bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

Kelemahan produk terdapat pada pengembangan media pembelajaran yang hanya dilakukan pada pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Kebenaran Penurunan Alqur'an kelas X MAN Kota Batu. Selain itu, media *flipbook online* memiliki

ketergantungan terhadap jaringan internet sehingga produk tersebut tidak dapat digunakan pada daerah yang memiliki akses internet buruk.

Produk yang dihasilkan masih memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki lagi. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Masalah yang mungkin akan muncul adalah siswa tidak mempunyai koneksi internet yang memadai, tetapi hal ini masih bisa ditanggulangi oleh ketersediaan koneksi wifi yang disediakan oleh sekolah.

Berikut adalah pembahasan lengkap tentang proses pengembangan media pembelajaran *flipbook online* ini. Pembahasan hasil pengembangan media pembelajaran difokuskan kepada poin-poin yang sudah termuat dalam rumusan masalah. Permasalahan akan dibahas sesuai dengan hasil data yang telah diperoleh melalui penelitian. Hal – hal yang peneliti angkat menjadi pembahasan adalah :

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Online*

Pengembangan media pembelajaran *flipbook online* selaras dengan manfaat dari media pembelajaran yakni salah satunya adalah membantu pendidik untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih mudah (Sadiman, 2012). Dengan adanya media pembelajaran *flipbook online*, guru dapat mengatasi beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Misalnya, dengan *flipbook online* ini guru dapat memfasilitasi siswa yang lupa untuk membawa buku ketika jam belajar.

Selain didasarkan kepada penilaian oleh ahli media dan ahli materi, pengembangan media pembelajaran *flipbook online* didasarkan kepada analisis kebutuhan yang sudah dilakukan pada saat observasi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran dan beberapa peserta didik.

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis daftar kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan oleh guru maupun peserta didik.

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran menunjukkan bahwasanya dalam proses pembelajaran media pembelajaran yang digunakan adalah buku pelajaran dan *powerpoint* saja. Kemudian dari sisi lain berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits, salah satunya adalah sebagian siswa lupa untuk membawa buku dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan berupa data kualitatif yang sudah dijabarkan, media pembelajaran *flipbook online* dirasa tepat untuk dijadikan sebagai jalan keluar dari permasalahan yang ada. Pembuatan media pembelajaran *flipbook online* dirasa sangat menarik dikarenakan kefleksibilitas yang dimiliki oleh media *flipbook online* (Aprilia, 2021). Dengan ini media *flipbook online* bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari A = *Analysis*, D = *Design*, D = *Development*, I = *Implementation*, E = *Evaluation* (Branch, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa terdapat lima tahapan dalam melaksanakan pengembangan model ADDIE, meliputi analisis kebutuhan, desain/perencanaan, pengembangan, implementasi/eksekusi, dan evaluasi.

Pengembangan media pembelajaran diawali dengan proses analisis kebutuhan/*Analysis*. Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiono, 2013). Proses ini

berfungsi untuk mengetahui keadaan pembelajaran di sekolah sehingga pengembangan yang akan dilakukan menjadi tepat sasaran.

Hasil dari analisis kebutuhan yang sudah didapatkan pada tahapan sebelumnya akan digunakan sebagai acuan dalam tahapan berikutnya yakni tahap desain/*design* (Branch, 2020). Langkah ini bertujuan untuk mendesain produk awal berupa media pembelajaran berbasis *flipbook online* pada pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Pengertian dan Sejarah Turunnya Al-Qur'an. Desain produk disesuaikan dengan spesifikasi produk yang telah dibuat, konsep, maupun landasan teoritis untuk memperkuat produk yang dihasilkan. Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang tahapan pembuatan desain media pembelajaran flipbook online pada pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Kebenaran Penurunan Al-Qur'an :

- a. Menentukan materi pokok pembelajaran yang akan dikembangkan.
- b. Menyusun naskah materi untuk disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan dibuat.
- c. Pengumpulan gambar-gambar yang relevan dengan materi.
- d. Materi atau bahan ajar didesain menggunakan aplikasi editing.
- e. Membuat audio dan video penjelasan materi.
- f. Membuat game
- g. Menggabungkan seluruh desain dalam format PDF.
- h. Memberi animasi buku bergerak, game intraktif wordwall, video dan audio pada flipbook.
- i. Tahap akhir adalah mengunggah flipbook tersebut menjadi media online .

Berdasarkan desain yang telah dibuat, tahapan dapat dilanjutkan ke tahap *development/pengembangan* (Sugiono, 2013). Dalam tahapan pengembangan

produk, hal yang dilakukan adalah menggabungkan seluruh desain menjadi sebuah produk pengembangan yaitu media pembelajaran *flipbook online*. Setelah dilakukan penggabungan, dilakukan validasi kepada para ahli/praktisi untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media *flipbook online* yang dikembangkan.

Validasi media dilakukan oleh 4 orang ahli, yaitu 1 orang ahli media, 1 validator instrument dan 2 orang ahli materi. Pada tahap uji ahli, rata-rata total dari semua aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah 3,9 dengan kriteria layak. Rata-rata total dari semua aspek yang dinilai oleh ahli media adalah 3,68 dengan kriteria layak. Rata-rata total dari semua aspek yang dinilai oleh ahli materi dari guru adalah 4,3 dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan nilai rata-rata yang diberikan oleh semua ahli, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *flipbook online* ini layak digunakan pada pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan presentase 79,2%.

Media pembelajaran yang sudah selesai melalui tahap *development* siap untuk digunakan akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni tahap *implementation*. Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas (Branch, 2020). Media pembelajaran yang sudah selesai dibuat akan ditampilkan melalui tautan yang dapat disalin oleh pembuat untuk dapat dibagikan kepada pengguna. Media pembelajaran *flipbook online* yang telah peneliti buat dapat diakses melalui <https://online.flipbuilder.com/yvhpk/fnyr/>.

Tahap terakhir pada penelitian ini adalah tahap evaluasi. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran (Branch, 2020). Pada penelitian ini tahap evaluasi tidak dilakukan, hal ini dikarenakan tujuan dari

penelitian ini hanya sebatas tahap mengembangkan dan mengimplementasikan saja. Oleh karena itu, pada penelitian ini proses dan tahap evaluasi tidak dilakukan dalam penelitian.

2. Respon Siswa dan Guru Terhadap Media Pembelajaran *Flipbook Online*

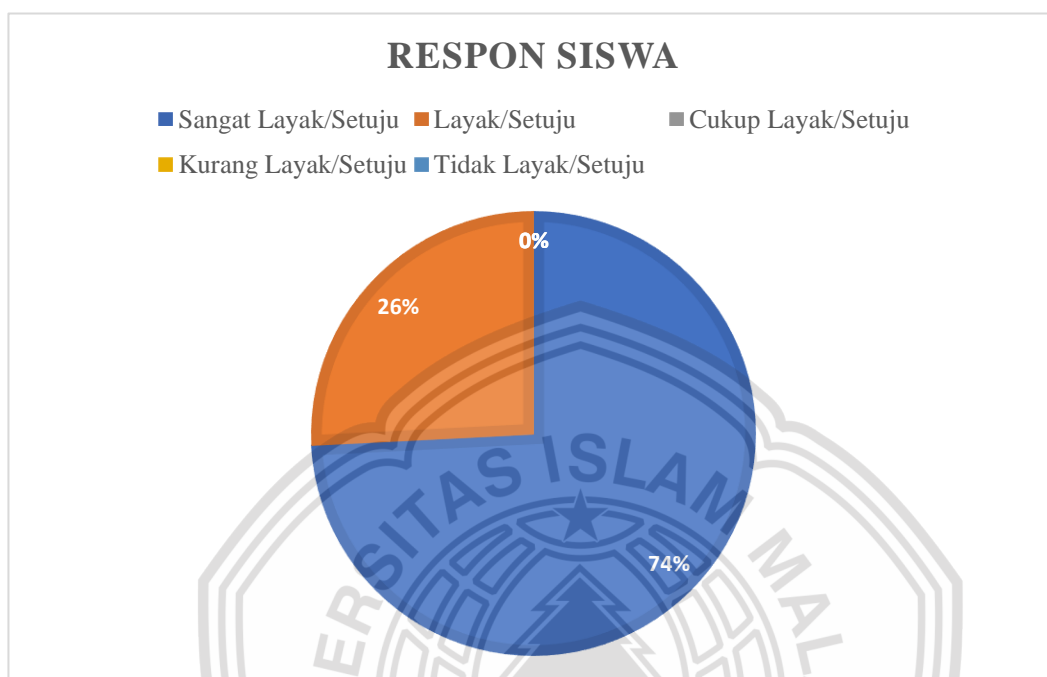
Respon siswa diperoleh melalui hasil kuisioner yang sudah dibuat dan diisi oleh peserta didik. Kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur dalam suatu penelitian, atau disebut juga responden (Sugiono, 2010). Hasil dari kuisioner tersebut kemudian diolah dalam teknik deskripsi presentase dengan tujuan agar data dapat memberikan arti dan penjelasan.

Untuk mendapatkan penilaian dan respon siswa dan guru, peneliti melakukan uji coba yang dilakukan di kelas X MAN Kota Batu. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dibuat (Branch, 2020). Pada proses penelitian ini peneliti menggunakan 2 tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu.

Uji kelompok kecil dilakukan kepada 3 orang siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu. Pada uji coba ini siswa memberikan nilai pada 10 pernyataan yang tersedia di angket respon siswa. Hasil persentase rata-rata yang diperoleh ketika media diuji cobakan kepada 3 siswa adalah 91,2% dengan kategori sangat layak. Uji kelompok besar dilakukan kepada 31 orang siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu. Pada uji coba ini siswa memberikan nilai pada 10 pernyataan yang tersedia di angket respon siswa. Hasil persentase rata-rata yang diperoleh ketika media diuji cobakan kepada 31 siswa adalah 91,54% dengan

kategori sangat layak. Berikut adalah presentase banyak respon siswa sesuai kriteria

:



Gambar 5.1 : Presentase respon siswa

Pada gambar diatas dapat diketahui bahwa 74 % siswa memberi respon sangat layak/setuju terhadap media pembelajaran *flipbook online*, 26% siswa memberi respon layak/setuju, 0% siswa memberi respon cukup layak/setuju, 0% siswa memberi respon kurang layak/setuju, dan , 0% siswa memberi respon tidak layak/setuju. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas MIPA 5 sangat senang dengan adanya media *flipbook online*.

Pada tahap uji coba kelompok besar, selain respon siswa peneliti juga meminta respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook online* yang telah dibuat. Berikut adalah hasil analisis respon guru :

Tabel 5.1 : Analsis Respon Guru

No	Aspek	X_1	N_1	ΣR	N	P	Keterangan
1	Aspek Respon Guru	34	8	4,25	5	85%	Sangat Setuju/layak
Jumlah						34	
Presentase						85 %	
Keterangan Akhir						Sangat Setuju/Layak	

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata total dari semua pernyataan yang diberikan oleh Guru adalah 4,25 dari skor ideal 5. Dari rata-rata tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa respon yang diberikan guru kepada media pembelajaran berbasis *flipbook online* adalah sangat setuju/layak dengan presentase 85%.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti menunjukkan bahwa media *flipbook online* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar bagi guru dan siswa.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat saran kepada pengguna maupun pembaca sebagai berikut:

- a. Bagi guru, media pembelajaran berbasis *flipbook online* dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar. Media ini juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

- b. Bagi peserta didik, media *flipbook online* ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang fleksibel. Yaitu sumber belajar yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun.
- c. Bagi peneliti, media *flipbook online* ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Media Pembelajaran berbasis *flipbook online* pada pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Kebenaran Penurunan Al-Qur'an ini dapat digunakan disekolah yang menjadi objek penelitian maupun disetiap lembaga pendidikan khususnya pada Madrasah Aliyah sederajat. Penyebaran produk ini juga dapat dilakukan guna mendapatkan beberapa masukan dan saran dari berbagai sumber agar kedepannya dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, Ada beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan produk lebih lanjut. Antara lain:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk ini lebih lanjut, bisa dengan cara mengembangkan media ini pada pelajaran dan materi-materi lainnya, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan lebih bervariasi. Hal ini dikarenakan pada penelitian ini pengembangan hanya dilakukan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits saja, tepatnya pada materi kebenaran penurunan Al-Qur'an.
- b. Untuk mendapatkan hasil produk pengembangan yang lebih baik lagi, produk yang dikembangkan hendaknya diuji coba kelapangan dengan kapasitas yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ainiyah, N. (2013). PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Nur Ainiyah Universitas Negeri Semarang Jawa Tengah. *Al-Ulum*, 13(Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam), 25–38. <https://doi.org/10.1412-0534>
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439.
<https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa The Effectiveness Of The Use Of Flipbook Science Media Based On Contextual To Improve Critical Thinking Ability Of Students. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21.
- Ar Rasikh, A. R. (2019). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib Kekait Lombok Barat. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(1), 14–28. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i1.1107>
- Arjunaita. (2020). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 179–196.
- Asnawir, U. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.,
- Ayuningtyas, Y. (2011). Hubungan Media Puzzle Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Citeureup. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1993, 14.
<http://web.uccs.edu/lbecker/psy590/es.htm>
https://pdfs.semanticscholar.org/D7f0/C3a171ffd6bad4297feeb708a2d79e06da8b.pdf?_ga=2.14929

5606.1950164162.1568100777-2068894367.1568100777

- Azhar, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Azhar, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2020). Instructional Design : The ADDIE Approach. In *Encyclopedia Of Creativity, Invention, Innovation And Entrepreneurship*. Athens, Instructional Technology University Of Georgia.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Budiarti, A. (2017). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/35515>
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta, Satu Nusa.
- Dendik, U. (2011). *Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP*. 296–301.
- Departemen Agama RI. (2015). *Al-Quran Terjemahan*. Bandung: CV Darus Sunnah.
- Eko, S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TENTANG SEJARAH PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA PADA KELAS V SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN WATES KULON PROGO. *Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 151, 10–17. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Fa'atin, S. (2017). Pembelajaran Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Dengan Pendekatan Integratif Multidisipliner. *Elementary*, 5(2), 397.
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag*, 1000(December), 1–6.
- Hadi, S. (1986). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hakim, L. (2009). *Perencanaan Pem Belajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Dan Pengembangan R&D (Research &*

Development) (2nd Ed.). Literasi Nusantara.

HASANA, N. (2019). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADITS DI MA THALABUL IRSYAD KABUPATEN KAPUAS. *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA*.

Husein, S. (2018). URGENSI PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIST TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI Mts NURUL IKHLAS KALAPA DUA SERAM BAGIAN BARAT. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.33477/Alt.V3i1.411>

Izza, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Book (Flip Book Maker) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 39 Surabaya. *Bimodeik*, 2(3), 1–124.

J.Moleong, L. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Jurnal) SNF2015*, 1–8.

Lestari, N., Ariani, S., & Ashadi, A. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode *student Teams Achievement Divisions* (Stad) Dan *Team Assisted Individualization* (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 3(1), 44–50.

Linda, R., Herdini, H., S, I. S., & Putra, T. P. (2018). Interactive E-Module Development Through Chemistry Magazine On Kvisoft Flipbook Maker Application For Chemistry Learning In Second Semester At Second Grade Senior High School. *Journal Of Science Learning*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.17509/Jsl.V2i1.12933>

Mastuhu. (1994). *Dinamika Sistem Pendidikan Pesantren : Suatu Kajian Tentang*

Unsur Dan Nilai Sistem Pendidikan Pesantren. Jakarta : INIS.

- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nenden, N. (2013). Penerapan Media pembelajaran Digital Book. *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, 1.
- Nurfarhanah, N., Resmi, S., & Negeri, U. (2018). *Perspektif Teori Behavioristik Dalam Belajar Dan Pembelajaran*. November.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pornamasari, E. I. (2015). *Flipbook Maker Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbasis Teori*. 74–83.
- Primasari, R. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Biologi. *Penelitian Deskriptif Di MAN Se-Jakarta Selatan*, 1(1), 1.
- Putri, D. (2011). *Media Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosda.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433.
<https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Rifa'ie, M. (2020). Fleksibilitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Flexibility Of Online Learning During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 197–205.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman, D. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Pers.

PT. Raja Grafindo Persada.

Saadah, R. N. (2020). *Metode Penelitian R&D*. Literasi Nusantara.

Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud Dan PT Raja Grafindo.

Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016.

Soetomo. (2007). *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya; Usaha Nasional.

Sudjono, A. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Raja Grafindo.

Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.

Suharno, A. (2006). PENTINGNYA PROFESIONALISME GURU DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN. *ODHA, Masalah Sosial Dan Pemecahannya*, 12(Januari), 73–91.

Tias, D. E. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Cutter (Cube Letter) Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.53624/Ptk.V2i1.54>

Uma, S. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis (Research Methods For Business)* (4th Ed.). Jakarta: Salemba Empat.

Umar. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 131–144. <https://doi.org/10.28944/Afkar.V5i1.109>

Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 4 Bandung. *TARBAWY :*



Indonesian Journal Of Islamic Education, 3(1), 22.

<https://doi.org/10.17509/T.V3i1.3457>

Wijayanto, & Zuhri, M. S. (2014). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Dengan Model Project Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Mathematics And Sciences Forum*, 625–628.
<http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/masif2014/masif2014/paper/viewfile/487/436>

Wulandari, N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIP BOOK MAKER PADA PELAJARAN FIQH PESERTA DIDIK KELAS IV. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG*. <https://emea.mitsubishielectric.com/ar/products-solutions/factory-automation/index.html>

Yulinar. (2019). Pengembangan MEDIA Pembelajaran Flipbook Kvisoft Berbasis Android Kelas XI SMAN 4 Jenepono. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 192.

Zinnurain. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI TATA CARA SHOLAT UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR. *FIP IKIP Mataram*, 1, 105–112.