

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap siswa harus berusaha untuk terlibat aktif dalam pencapaian tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung dan dorongan guru diperlukan untuk mendorong siswa terlibat secara penuh. Pembelajaran adalah aktivitas yang memberikan *output* perubahan tingkah laku yang dapat diamati dalam jangka waktu berkepanjangan. Untuk memudahkan pemahaman lebih lanjut tentang proses atau siklus yang tidak selalu dapat diamati secara langsung, guru dan siswa harus menggunakan alat atau simulasi. Hal ini membantu meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa dan menghasilkan pembelajaran yang lebih komunikatif.² Hal ini didasarkan pada prinsip dasar dari pendidikan tersebut yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 2 Tahun 2016 penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran senantiasa mudah, efektif, dan efisien ketika dapat meraih tujuan pembelajaran.³

Proses belajar tidak serta merta hanya menguasai kemampuan kognitif siswa namun perlu adanya proses beraktifitas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan sehingga keaktifan belajar siswa dinilai sangat penting. Sebagaimana kalam Allah dalam QS. Yunus: 101 yang berbunyi:

² Eka Putri Deni and Alfurqan, "Analisis Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 16 Air Jawa Timur", *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2 (2023).

³ Emilda Farkhiatul Manzil, Sukamti, dan M. Anam Thohir, "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, vol. 31, no. 2 (2022): 112–26.

قُلْ أَنْظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ ۚ وَمَا تُغۡيِ الۡاَبۡتٰثُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤۡمِنُوۡنَ

Artinya: “Katakanlah: perhatikanlah apa yang ada di langit dan bumi. Tidakkah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang beriman.”

Berdasarkan kalam Allah di atas menjelaskan bahwa pembelajaran dikatakan baik apabila melibatkan seluruh indra yang dimiliki. Apabila siswa mampu melibatkan seluruh indra yang dimilikinya maka guru dapat disebut berhasil dalam mencapai keaktifan belajar siswa.

Keaktifan belajar sangat penting dikuasai oleh siswa. Keaktifan belajar tersebut berdasarkan pada aktivitas yang menimbulkan interaksi dalam belajar. Sebab berdasarkan prinsip belajar adalah berbuat. Hal ini juga dikemukakan oleh Rousseau yang dikutip oleh Maradona bahwasanya pengetahuan hendaknya dilakukan dengan cara diamati, dialami, diselidiki, dikerjakan secara mandiri, dan menggunakan alat dan bahan sendiri dimana dapat diciptakan oleh dirinya dari segi batin dan norma. Keaktifan belajar dapat memberikan stimulus dan mengembangkan bakat siswa, kemampuan bijaksana dalam mengkritik, serta menyelesaikan perihal yang sulit atas hidupnya. Peran guru dalam pembelajaran dapat membuat rekayasa sistematis secara sistematis sehingga dapat memberikan stimulus siswa menuju kontribusi yang aktif.⁴

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prydar Sakti Indrawan dan Winarno tampaknya pengaruh aktifnya belajar dengan hasil belajar PAI

⁴ Maradona, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN Tegalpanggung Yogyakarta" (Yogyakarta" Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

siswa SMK Negeri 1 Jambu dan SMK Roudlotul Furqon Kebumen Banyubiru Kabupaten Semarang sebesar 42,0%.⁵ Sehingga terdapat tanda aktifnya siswa terpengaruh menuju hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Jambu dan SMK Roudlotul Furqon Kebumen Banyubiru Kabupaten Semarang. Hal ini menjelaskan bahwa pentingnya menciptakan aktifnya siswa dapat terpengaruh adanya hasil belajar yang dicapainya. Ketika mereka mampu mendorong aktivitas belajarnya dengan bagus maka hasil belajar yang diperoleh akan terpengaruh secara positif.

Keaktifan belajar siswa telah menempati proses yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Jika siswa tidak melakukan aktivitas atau berpartisipasi aktif dalam belajar maka terpengaruh menuju perolehan hasil belajar. Siswa juga tidak mampu memecahkan permasalahan, interaksi edukatif antar teman, bahkan kesulitan belajar. Selain itu, dampak siswa tidak aktif dalam pembelajaran bagi guru yaitu guru tidak dapat mengenal sikap, nilai-nilai, dan perasaan yang dimiliki oleh siswa. Sehingga guru kesulitan dalam menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.⁶

Pada saat pembelajaran di kelas, keaktifan belajar siswa didasarkan pada aktivitas siswa yang dapat ditingkatkan oleh rekayasa guru melalui beberapa cara yang dapat dilakukan. Pertama, memotivasi atau membuat mereka tertarik sehingga siswa mempunyai peran yang tidak pasif ketika melalui prosesnya di dalam atau luar kelas. Kedua, memberikan penjelasan

⁵ Prydar Sakti Indrawan dan Winarno, "Pengaruh Sikap Religiusitas Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Peserta Didik SMK Negeri 1 Jambu Dan SMK Roudlotul Furqon Kabupaten Semarang", *Attactive: Innovative Education Journal*, vol. 4, no. 2 (2022): 288–97.

⁶ Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018).

tujuan instruksional kepada siswa. Ketiga, mengingatkan kompetensi yang menjadi syarat dalam pembelajaran. Keempat, merangsang terhadap apa yang akan dipelajari, mengenai permasalahan, topik, serta konsep dalam pembelajaran. Kelima, memberi arahan kepada siswa mengenai cara mempelajari permasalahan, topik, dan konsep dalam pembelajaran. Keenam, menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Ketujuh, memberikan respon atau *feed back*. Kedepalan, melakukan latihan soal atau tes sehingga dapat mengetahui kemampuan siswa. Kesembilan, memberikan simpulan pada tahap terakhir sebuah pembelajaran di kelas.⁷

Heyzine Flipbook adalah website yang melayani jasa perubahan file dengan format PDF menjadi *flipbook* yang dapat dibuka di halaman manapun seperti buku asli atau aplikasi berbasis *website* untuk membuat *e-book*. Keuntungan dari *flipbook* adalah perbedaannya dengan media cetak lebih dari sekedar teks dan grafik dimana tidak sering berkesan jenuh dan sulit memahami materi. Ada komponen-komponen menarik yang dapat dimasukkan ke dalam *flipbook* seperti film, musik, audio, animasi, *link*, grafik bergerak dan lain-lain. Siswa lebih cenderung membaca dan belajar dari media pembelajaran ketika memenuhi elemen-elemen ini. Selain itu, siswa dapat mengakses media pembelajaran secara mudah menggunakan perangkat seluler mereka di manapun dan kapanpun dengan menggunakan *heyzine flipbook*.⁸

⁷ Maradona, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN Tegalpanggung Yogyakarta" (Yogyakarta) Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

⁸ Emilda Farkhiatul Manzil, Sukamti, dan M. Anam Thohir, "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, vol. 31, no. 2 (2022): 112–26.

Selain itu, *heyzine flipbook* termasuk dalam jenis multimedia interaktif, penulis mengharapkan ketika media ini digunakan siswa menjadi terbantu dalam meningkatkan hasil belajar berbasis multimedia. Keunggulan dari pengembangan multimedia interaktif antara lain kemudahan dalam penggunaan, kemampuan siswa untuk memilih konten yang diinginkan, dan pendekatan pembelajaran yang sistematis. Media pembelajaran seperti ini dapat meningkatkan suksesnya serta membantu mereka belajar memahami pesan, informasi, dan konten secara menyeluruh.⁹

Penelitian oleh Andikaningrum dkk mengenai efektivitas *e-book* berbasis multimedia menggunakan *flipbook* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di SMA Kristen Satya Wacana dimana ditinjau dari aktifnya siswa yang meningkat, rerata nilai, dan kualitas terakhirnya proses belajar.¹⁰ Meskipun pada dasarnya *website* yang digunakan berbeda, namun penggunaan *flipbook* menjadi kesamaan media pembelajaran yang digunakan. Ketika menggunakan media *heyzine flipbook* ini memiliki kelebihan yaitu dapat *download* secara langsung, penggunaannya praktis, terbaca ketika pada tempat yang kurang pencahayaan karena cahaya dari telepon genggam, dan desain yang mirip seperti buku bahkan konten yang terdapat didalamnya dapat ditambahkan video, film, link, gambar, dan audio sehingga memenuhi

⁹ Firdausy Armansyah, Sulton, dan Sulthoni, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 3 (2019).

¹⁰ Andikaningrum dkk, "Efektivitas E-Book Berbasis Multimedia Menggunakan Flip Book Maker Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI SMA Kristen Satya Wacana Salatiga)", *Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi FTI-UKSW*, 2014.

beragam gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Sedangkan manfaat yang diperoleh dalam menggunakan *heyzine flipbook* antara lain mempermudah siswa untuk menyimpan pada data elektronik, membantu guru untuk mengaplikasikan media pembelajaran yang diinginkan, dan mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa.

Berdasarkan pengamatan pada kegiatan magang di SMAN 1 Prambon pada Bulan Februari 2024, Siswa SMAN 1 Prambon kelas XI mempunyai keaktifan belajar yang kurang baik. Hal ini dibuktikan dari indikator proses mengalami dimana siswa cenderung banyak yang tidak berani dalam bertanya, menjawab guru dan teman, dan cukup berani jika mempraktekkan materi yang sedang dipraktikkannya jika dilakukan bersama temannya. Guru condong pada metode ceramah mengakibatkan mereka hanya sebagai penerima informasi. Namun selain itu, apabila guru menggunakan metode lain siswa juga masih cenderung kurang aktif. Keaktifan belajar tersebut hendaknya perlu ditingkatkan karena semakin tinggi aktifnya siswa hal yang didapatkannya pun akan berhasil tinggi pula. Berdasarkan observasi pada Bulan Februari 2024, proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Prambon belum mengorientasikan media pembelajaran multimedia interaktif dalam pembelajarannya sehingga kontribusi siswa condong pada sikap pasif dalam kondisi menyeluruh.¹¹ Berdasarkan wawancara oleh para siswa dan guru PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Prambon pada Bulan Februari 2024, proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti lebih dominan merujuk pada buku siswa. Menurut siswa, proses pembelajaran yang menggunakan buku paket

¹¹ 'Observasi, di SMAN 1 Prambon Nganjuk: Februari 2024.

atau LKS terkadang diabaikan oleh siswa dan memilih untuk menggunakan akses telepon genggam mereka karena pihak sekolah telah memberikan keleluasaan kepada guru dan siswa untuk mengakses telepon genggam masing-masing dalam proses pembelajaran. Para siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, namun pada kenyataan lapangan belum difasilitasi secara penuh. Karena siswa pada zaman sekarang adalah generasi *tech savvy* yang dapat mengoperasikan teknologi dengan sangat baik dan mampu mengoperasikannya secara mandiri. Menurut guru PAI dan Budi Pekerti, pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik sangat diperlukan karena dapat menunjang proses pembelajaran lebih menarik karena di samping siswa dapat mengakses telepon genggam pada saat proses belajar dalam kelas, guru PAI dan Budi Pekerti juga mendapatkan inovasi media pembelajaran.¹²

Menurut siswa, ketika diberikan angket analisis kebutuhan ada materi-materi yang susah untuk dipahami siswa yaitu materi thaharah, shalat jamaah dan ketentuannya, dan walisongo. Namun pada semester genap tidak terdapat materi tersebut sehingga perlu adanya wawancara kepada guru PAI dan Budi Pekerti menurut beliau, materi yang perlu diperdalam adalah akhlak dimana terdapat aspek akhlak yaitu adab menggunakan media sosial karena materi tersebut sangat penting untuk memahami dan mengimplementasikan di jangkauan lingkungannya. Di samping itu, berdasarkan pada visi dari SMAN 1 Prambon yang pertama adalah memiliki budi pekerti dan akhlak mulia.

¹² Nahriatun Nuril Farida, Analisis Kebutuhan, Februari 2024.

Melalui beberapa analisis kebutuhan tersebut memunculkan kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang membantu peran guru mengarah pada inovasi dalam pembelajaran sehingga penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan dan Budi Pekerti.

B. Rumusan Masalah

Setelah peneliti menyajikan latar belakang tersebut, maka peneliti juga merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMAN 1 Prambon?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMAN 1 Prambon?
3. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *heyzine flipbook* di SMAN 1 Prambon?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMAN 1 Prambon.

2. Mengetahui validitas media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *heyzine flipbook* untuk meningkatkan motivasi keaktifan belajar siswa di SMAN 1 Prambon.
3. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *heyzine flipbook* di SMAN 1 Prambon.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan oleh peneliti setelah mengembangkan media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* adalah sebagai berikut:

1. Produk ini diharapkan berbentuk *flipbook* yang interaktif yang dapat diakses melalui *link heyzine flipbook* atau HTML (aplikasi) yang dapat diakses pada android, iOS, PC, dan sebagainya.
2. Pembuatan media pembelajaran dibuat pada *website heyzine flipbook* dengan menambahkan file PDF yang telah dirancang sebelumnya menggunakan website canva, kemudian disempurnakan pada *website heyzine flipbook* dengan menggunakan elemen yang lengkap di dalamnya yaitu gambar, audio, film, video, *link*, dan sebagainya.
3. Guru mengarahkan siswa untuk mengakses *link* yang telah didapatkan melalui desain media pembelajaran pada *heyzine flipbook* atau membagikan file desain media pembelajaran *heyzine flipbook* dengan *link website heyzine flipbook* agar siswa dapat mengunduh dan memanfaatkannya sebagai media belajar.

4. Dalam media pembelajaran *heyzine flipbook* memuat materi adab menggunakan media sosial kelas XI semester genap yang mencakup pendahuluan, isi, penutup, serta dilengkapi dengan game pembelajaran edukatif.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Penelitian & pengembangan yang dilaksanakan guna membuat produk yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga menyajikan mengapa penelitian & pengembangan penting dilakukan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Heyzine flipbook diharapkan mampu menjadi sumber rujukan dan teori yang mendukung penelitian & pengembangan ke depannya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian & pengembangan yang dilakukan mampu memperkenankan harapan peneliti dalam memperluas pengetahuan tentang dasar pengembangan media Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan berkontribusi menjadi inovasi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri
- b. Bagi guru, penelitian dan pengembangan mampu memperkenankan menjadi inspirasi dan mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *heyzine flipbook*

- c. Bagi siswa, penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memanfaatkan *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Peneliti dalam hal ini menyajikan dugaan sementara dan pembatasan penelitian & pengembangan terkait media pembelajaran interaktif berbasis *heyzine flipbook*. Berikut penyajiannya antara lain:

1. Asumsi penelitian & pengembangan
 - a. Apabila *heyzine flipbook* materi adab menggunakan media sosial ini diimplementasikan pada proses belajar dan mengajar maka peneliti berharap bahwa media pembelajaran ini dapat menjawab rumusan masalah yang telah disajikan oleh peneliti.
 - b. Apabila media pembelajaran ini telah memperoleh hasil validasi oleh beberapa ahli maka peneliti dapat mengimplementasikannya kepada siswa.
 - c. Apabila siswa dan guru mengakses media pembelajaran ini maka siswa dapat mengaksesnya baik pada saat proses maupun di luar proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya.
 - d. Apabila hasil dari penelitian ini, media pembelajaran *heyzine flipbook* setelah diuji validitasnya mendapatkan kategori valid atau layak maka dapat menjadi media pembelajaran yang layak dan terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa maka media pembelajaran

berbasis *heyzine flipbook* mampu menjadi penunjang untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Keterbatasan penelitian & pengembangan

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *heyzine flipbook* sebagai produk penelitian & pengembangan ini hanya berfokus pada kelayakan media dan peningkatan keaktifan belajar siswa setelah mengimplementasikannya.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis *heyzine flipbook* sebagai produk penelitian & pengembangan ini terbatas pada materi adab menggunakan media sosial.
- c. Uji coba produk media pembelajaran ini hanya dilakukan di SMAN 1 Prambon kelas XI-5.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk menunjang penelitian & pengembangan, peneliti menyajikan beberapa penelitian terdahulu agar menghindari plagiasi pada penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Heyzine Flipbook* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Prambon” ternyata belum menemukan adanya tujuan yang sama atas media *heyzine flipbook* yang telah dikembangkan sebelumnya. Oleh karena itu, menarik perhatian peneliti dalam meneliti dan melakukan pengembangan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah ditemukan ada beberapa hasil artikel acuan penulis yaitu:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Zarkasi dan Ahmad Taufik yang berjudul Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Universitas Wahid Hasyim Semarang pada tahun 2019 bahwa multimedia interaktif yang telah diimplementasikan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa salah satunya yaitu macro-enabled.¹³ Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti bermaksud menggunakan multimedia interaktif untuk penunjang peningkatan aktifnya siswa, namun dalam terdapat perbedaan yaitu peneliti bermaksud menggunakan multimedia interaktif *heyzine flipbook*.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Emilda Farkhiatul Manzil dkk yang berjudul Pengembangan E-Modul Interaktif *Heyzine Flipbook* Berbasis Scientific Materi Siklus Air bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar dari Universitas Negeri Malang pada tahun 2022 bahwa *heyzine flipbook* ini termasuk dalam bahan ajar interaktif, dan telah teruji kelayakan dan validitasnya serta memperoleh respon yang positif dari para siswa sehingga hal ini mampu mendukung guru untuk menyusun bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif.¹⁴ Selaras dengannya yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, sedangkan hal yang membedakannya

¹³ Zarkasi dan Ahmad Taufik, "Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa", *Syamil: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 7, no. 2 (2019).

¹⁴ Emilda Farkhiatul Manzil, Sukanti, dan M. Anam Thohir, "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, vol. 31, no. 2 (2022): 112–26.

yaitu penunjang media pembelajaran berupa materi adalah materi siklus air bagi siswa kelas V SD sedangkan ini menggunakan materi adab menggunakan media sosial bagi peserta didik kelas XI. Perbedaan jenjang yang jauh diantara keduanya tidak menutup kemungkinan bahwa media *heyzine flipbook* ini dapat dimanfaatkan untuk semua jenjang dan kalangan dalam pembelajaran, di samping elemen yang dimiliki oleh media ini sangat variatif, media ini juga dapat dikreasikan sesuai keperluan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fenny Anggraeni dan Rita Sari yang berjudul Pendampingan Penyusunan E-Modul Menggunakan Aplikasi *Heyzine* untuk Mendukung Program Madrasah Digital dari Institut Agama Islam Langsa pada tahun 2022 bahwa aplikasi *heyzine flipbook* ini sangat dibutuhkan oleh para guru untuk mendukung program madrasah digital dan mampu memberikan manfaat yang signifikan bagi para guru.¹⁵ Keselarasan terjadi pada penggunaan media aplikasi *heyzine* untuk menunjang kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah subjek penelitian dari penelitian tersebut adalah guru, dimana media ini digunakan untuk menunjang kemampuan guru demi meraih tujuan menuju madrasah digital sedangkan penelitian ini mempunyai subjek siswa, dimana media

¹⁵ Fenny Anggraeni dan Rita Sari, "Pendampingan Penyusunan E-Modul Menggunakan Aplikasi Heyzine Untuk Mendukung Program Madrasah Digital", *The 4th International Conference on University-Community Engagement (ICON-UCE) IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 2022, 262–67.

ini digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui elemen yang dapat diakses di dalamnya.

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Erawati dkk yang berjudul Pengembangan E-Modul Logika Matematika dengan *Heyzine* untuk Menunjang Pembelajaran di SMK dari Universitas PGRI Mahadewa Indonesia pada tahun 2022 bahwa penyusunan modul logika matematika menggunakan *heyzine flipbook* telah teruji kelayakan, kepraktisan dan keefektifannya.¹⁶ Sama halnya dengan penelitian & pengembangan ini yaitu menggunakan media pembelajaran *heyzine flipbook* namun juga mempunyai perbedaan yaitu penelitian tersebut memfokuskan pada tujuan pengembangan untuk menunjang pembelajaran di SMK sedangkan penelitian yang akan dilakukan memfokuskan pada tujuan agar siswa SMA dapat meningkatkan keaktifan belajar.
5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Merdekawati dkk yang berjudul Pemanfaatan Penyusunan E-Book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Remaja Binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa dari Universitas Bina Sarana Informatika pada tahun 2022 bahwa penyusunan e-book ini menggunakan *heyzine flipbook* yang diaplikasikan untuk menyusun bahan ajar yang lebih interaktif, proposal, laporan dan sebagainya sehingga *heyzine flipbook* ini mampu memenuhi kebutuhan penggunaan grafis bagi ahlinya.¹⁷ Sama halnya dengan ini yaitu

¹⁶ Ni Ketut Erawati, Ni Kadek Purwati, dan I Dewa Ayu Putra Diah Saraswati, "Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di SMK", *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 8, no. 2 (2022): 71–80.

¹⁷ Agustiena Merdekawati dkk, "Pemanfaatan Penyusunan E-Book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Remaja Binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa*, vol. 1, no. 2 (2022): 135–44, <https://doi.org/10.55927>.

memanfaatkan *heyzine flipbook* untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik, sedangkan hal yang membedakannya adalah metode penelitiannya menggunakan metode kualitatif namun ini menggunakan R&D, subjek penelitiannya yaitu remaja binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa sedangkan subjek ini yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Prambon.

6. Penelitian yang dilaksanakan oleh Stella Talitha dkk yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor dari Universitas Pakuan pada tahun 2023 bahwasanya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif diperlukan adanya pelatihan pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook*, sehingga berdasarkan pelatihan tersebut mereka lihai dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran secara meningkat.¹⁸ Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat persamaan mengenai penggunaan *flipbook* digunakan untuk bahan ajar dalam mendidik siswa yaitu pemanfaatan *heyzine flipbook*, namun juga terdapat hal yang membedakannya yaitu penelitian tersebut menitikberatkan pada pelatihan pengembangan kemampuan membuat bahan ajar agar pembelajaran berjalan efektif sehingga media pembelajaran *flipbook* termasuk media yang sangat menarik dan direkomendasikan untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran dan subjek penelitian tersebut memfokuskan pada guru namun dalam hal ini memfokuskan pada peningkatan keaktifan belajar siswa.

¹⁸ Stella Talitha dkk, 'Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor', *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1 (2023): 169–77.

7. Penelitian oleh Heppy Mahfudhotul Auwaliah dkk yang berjudul Pengembangan E-modul Berbasis *Heyzine Flipbook* Materi Mitigasi Bencana untuk Siswa Kelas XI SMAN 1 Singosari dari Universitas Negeri Malang pada tahun 2023 bahwasanya e-modul yang telah diuji dikatakan sangat memuaskan dengan mendapatkan presentasi rata-rata 91,35% dari para ahli validasi yang dikatakan sangat valid dan mendapatkan respon sangat baik dengan rerata presentase masing-masing 88,03% dan 100%. Kelayakan media pembelajaran dapat diperoleh secara global yakni meningkatnya keaktifan dan hasil belajar siswa.¹⁹ Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat persamaan menggunakan media pembelajaran *heyzine flipbook* namun terdapat perbedaan terkait tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian tersebut hanya condong pada hal hasil validasi media pembelajaran di mana penelitian ini terbatas pada perolehan kategori valid secara global sedangkan ini condong pada peningkatan keaktifan belajar siswa.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan Media

Pengembangan media yaitu sejajaran aktivitas berkelanjutan dimulai dari perencanaan, memproduksi dan mengembangkan suatu produk yang dapat dimanfaatkan menyalurkan maksud atau isi pembelajaran

¹⁹ Heppy Mafudhotul Auwaliah dkk, "Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Materi Mitigasi Bencana Untuk Siswa Kelas XI SMAN 1 Singosari", *Jurnal Geografi*, vol. 12, no. 1 (2023).

sehingga mampu memberikan stimulus pada siswa berupa perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian mereka untuk melancarkan proses belajar.²⁰ Pengembangan media ini berbasis teknologi yang dapat diakses melalui *link* desain media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook*.

2. *Heyzine Flipbook*

Heyzine Flipbook yaitu *website* untuk membuat *e-book* atau melayani jasa perubahan file yang berformat PDF menjadi *flipbook* yang dapat diaplikasikan seperti buku asli.²¹ *Website* tersebut digunakan untuk membuat desain seperti buku asli beserta beberapa elemen di dalamnya seperti gambar, animasi, audio, video, film, dan *link*.

3. Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Andikaningrum dikutip dari Sudjana, keaktifan belajar siswa mengacu pada indikator di dalamnya yaitu keikutswertaan peserta didik dalam mengerjakan aktivitas dan tugas belajar, ikut serta dalam penyelesaian masalah, mampu bertanya kepada teman sebaya dan pendidik, berupaya menggali informasi dalam menyelesaikan permasalahan, mengikuti diskusi kelompok, mengerjakan latihan soal dan memecahkannya, dan mengimplementasikan sesuatu yang mereka peroleh

²⁰ Rizqy Rizal Fanani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Di MIN 7 Tulungagung" (Tulungagung, UIN Satu Tulungagung, 2021).

²¹ Emilda Farkhiatul Manzil, Sukanti, dan M. Anam Thohir, "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, vol. 31, no. 2 (2022): 112–26.

dalam menyelesaikan masalah atau tugas.²² Keaktifan belajar siswa adalah keikutsertaan atau partisipasi aktif siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik berupa aktivitas fisik maupun psikis dan perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti adalah hal yang dilakukan secara sadar oleh guru untuk menumbuhkan kegiatan mendalami, dan mengimplementasikan ajaran agama islam dengan membina, mengajarkan atau melatih siswa untuk meraih tujuan yang telah ditetapkan.²³ Mata pelajaran ini berguna sebagai aktivitas menumbuhkan, mendalami, dan mengimplementasikan ajaran tersebut bagi siswa yang memeluknya, meskipun pada dasarnya terdapat siswa non-muslim. Sehingga dapat mengembangkan sikap religiusitas dan spiritual siswa.

5. Materi Adab Menggunakan Media Sosial

Bermedia sosial dalam Islam perlu menggunakan akhlak yang baik. Seiring berkembangnya zaman menuntut manusia untuk adaptasi terhadap penggunaan teknologi yang dapat memudahkan pekerjaan manusia terutama dalam hal sosialisasi melalui media sosial. Penggunaan media sosial diantaranya *whatsapp, facebook, twitter, instagram, telegram*, dan

²² Andikaningrum dkk, "Efektivitas E-Book Berbasis Multimedia Menggunakan Flip Book Maker Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI SMA Kristen Satya Wacana Salatiga)", *Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi FTI-UKSW*, 2014.

²³ Elihami Elihami, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami", *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 1 (2018).

sebagainya telah melekat pada kehidupan manusia. Sebagian dari manusia menggunakan media sosial sebagai alat komunikasi, ada juga menggunakannya untuk mengekspresikan diri, bisnis, bahkan berdakwah. Dalam penggunaannya, terkadang menimbulkan kontra terhadap nilai moral, agama dan sebagainya.²⁴ Oleh karenanya perlunya memahami materi tersebut sangat penting untuk menanamkan dan meningkatkan pengetahuan serta akhlakul karimah siswa agar tercipta kerukunan dan perdamaian lingkungan.

SMAN 1 Prambon merupakan sekolah yang mengedepankan akhlak mulia dimana tertuang pada visi sekolah yang berbunyi “Berkembangnya manusia Akhlaq Karimah, Berprestasi, dan Berbudaya Lingkungan” dan *akhlaq karimah* menempati indikator pertama dalam visi sekolah ini. Dalam membantu siswa menuju visi sekolah maka pengaplikasian materi ini dalam pengembangan media *heyzine flipbook* peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik bagi guru dan siswa pada khususnya.

²⁴ Juminem, "Adab Bermedia Sosial Menurut Pandangan Islam", *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 6, no. 1 (2019).