

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media

1. Pengertian Media

Pengembangan yaitu upaya untuk menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan suatu produk tertentu. Sedangkan media adalah perantara dalam hal apapun yang dapat menghantarkan atau menyampaikan suatu informasi atau ide atau pesan kepada objek tertentu.²⁵ Pengembangan media adalah serangkaian proses mulai dari merencanakan, memproduksi dan mengembangkan suatu produk yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan maksud atau isi pembelajaran sehingga memberikan stimulus berupa perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sehingga proses pembelajaran berjalan semestinya.²⁶ Dalam hal ini penulis bermaksud dalam mengembangkan media pembelajaran.

Pengembangan media dalam hal ini adalah mengembangkan media pembelajaran agar menjadi bermakna. Pemahaman serta pemanfaatan akan teknologi menjadi tuntutan perkembangan demi pembelajaran menjadi mudah. Hal ini didasarkan pada prinsip dasar dari pendidikan tersebut yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 2 Tahun 2016 ketika dalam pembelajaran mengimplementasikan penggunaan teknologi maka akan

²⁵ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019).

²⁶ 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).

mempermudah, menyesuaikan dan menyelaraskan dengan tujuan pembelajaran.²⁷

2. Tujuan Media

Tujuan media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton yaitu sebagai berikut:

- a. Penyampaian informasi. Dalam pemanfaatan media pembelajaran mempunyai tugas dan kedudukan yang penting dalam kegiatan dua arah yaitu menyalurkan pesan atau informasi sesuai dengan tujuan tertentu.
- b. Memberikan motivasi. Dalam memotivasi peserta didik dari luar (ekstrinsik), guru dapat menggunakannya untuk mendorong sampai pada tujuan pembelajaran.
- c. Menimbulkan aktivitas belajar. Dalam hal ini berkaitan langsung dengan dampak belajar yang hendak dicapai dalam pembelajaran yang bisa didapatkan melalui pengalaman belajar. Dalam hal itu, penting untuk melewati aktivitas belajar yang dapat mengantarkan siswa dapat memperoleh pengalaman pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi strategi yang dapat menarik perhatian dan membahagiakan siswa. Apabila media pembelajaran dirancangan secara interaktif, maka yang didapatkan oleh siswa tidak hanya informasi mengenai materi pembelajaran namun siswa juga dapat melakukan aktivitas-aktivitas yang relevan dengan materi pada proses pembelajaran.

²⁷ 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* 31, no. 2 (2022): 112–26.

Dengan adanya aktivitas tersebut peneliti berharap adanya ketertarikan dan membahagiakan siswa karena mereka mempunyai hal baru yang telah dialami.²⁸

3. Fungsi Media

Kedudukan media pembelajaran menjadi penunjang komunikasi pembelajaran antara guru dan siswa yang berfungsi sebagai berikut:

- a. Memusatkan perhatian siswa. Ketika media pembelajaran dirancang semenarik, seinteraktif dan seinovatif mungkin maka dapat memusatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.
- b. Menggugah motivasi siswa. Ketika media pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan misalnya dalam bentuk video, suara dan sebagainya maka dapat menggugah motivasi siswa.
- c. Mengorganisasikan materi pembelajaran. Pengorganisasian materi dapat disajikan sebaik mungkin dengan menyajikan tabel, grafik, bagan dan sebagainya.
- d. Menyamakan persepsi antar siswa. Untuk mempelajari hal baru yang harus dilakukan adalah menyamakan persepsi antar siswa jadi guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai strategi untuk mencapai kualitas pembelajaran yang baik.
- e. Mengaktifkan reaksi atau respon siswa. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menimbulkan aktivitas yang merangsang

²⁸ Hamzah Pagarra dkk., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

siswa untuk terlibat, kontribusi, dan aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu, apabila media pembelajaran dimanfaatkan oleh siswa maka dapat memungkinkan mereka menelaah materi sebelum atau sesudah adanya konfirmasi dari guru.²⁹

4. Jenis Media

Jenis media pembelajaran atau pengelompokannya menurut Azhar yaitu sebagai berikut:

- a. Media visual yaitu media yang dapat dinikmati dengan indera mata seperti buku, jurnal, dan sebagainya.
- b. Media audio yaitu media yang dapat dinikmati dengan indera telinga, seperti *tape recorder*.
- c. Media audio visual yaitu media yang dapat dinikmati dengan indera mata dan telinga, seperti video dan sebagainya.
- d. Multimedia yaitu media yang menggunakan beberapa jenis media pembelajaran dan menggunakan beberapa indera.

Hal ini peneliti menggunakan multimedia yang bersifat interaktif sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif adalah serangkaian alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada suatu objek tertentu dengan mengubah konten yang bersifat abstrak menjadi konkret, serta dapat meningkatkan keikutsertaan siswa atau keaktifan siswa dalam proses belajarnya, memperluas pengalaman, menelaah kejadian dalam alat

²⁹ Ibid.

tersebut dalam bentuk simbol dan sebagainya. 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 aktivitas dan hasil belajar serta membantu memahami pesan, informasi, dan konten secara menyeluruh.³⁰

Komponen dari multimedia meliputi kata, grafik, gambar, video, animasi, audio, interaktivitas. Kata yaitu kumpulan dari huruf yang terbentuk menjadi kata dan kalimat yang mengandung sebuah maksud untuk ditujukan kepada pembaca. Grafik adalah sarana yang digunakan untuk menyajikan informasi atau maksud pembelajaran. Gambar adalah sarana yang digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk visual dan sebagai opsi atau perhatian lain ketika siswa jenuh dalam memahami teks. Video adalah media yang menyajikan simulasi benda menjadi nyata dalam bentuk kegiatan atau aksi di dalamnya. Animasi adalah tampilan gabungan antara teks, grafik, dan suara yang bergerak dimana dapat digunakan apabila ada sebuah materi yang sulit dijelaskan atau disimulasikan melalui video. Audio adalah berbagai macam bunyi digital seperti musik, narasi, dan sebagainya. Interaktivitas atau dalam hal ini termasuk dalam multimedia interaktif yaitu berbagai media yang dapat

³⁰ Armansyah, Sulton, and Sulthoni, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi'.

dikontrol pengguna yang mengandung elemen yang dapat meliputi aspek navigasi, simulasi, permainan, dan latihan.³¹

B. Heyzine Flipbook

1. Pengertian *Heyzine Flipbook*

Heyzine flipbook adalah *website* untuk membuat *e-book* atau melayani jasa perubahan file yang berformat PDF menjadi *flipbook* yang dapat diaplikasikan seperti buku asli atau aplikasi berbasis *website* untuk membuat *e-book*. Aplikasi ini menyediakan beberapa elemen yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang menyenangkan yaitu audio, video, film, gambar, animasi, dan *link*. Hal ini dapat diupayakan untuk dicantumkan sebagai bentuk pembelajaran.

Heyzine flipbook termasuk dalam jenis multimedia interaktif, dimana penggunaan multimedia interaktif peneliti berharap hal ini dapat menunjang dalam peningkatan keaktifan belajar siswa berbasis multimedia. *Heyzine flipbook* sebagai multimedia interaktif mampu memberikan keuntungan dalam penggunaannya yaitu meningkatkan motivasi, hasil, *skill* berpikir kritis, dan sebagai penunjang untuk memahami konten pembelajaran paling utama dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa ketika didesain semenarik mungkin.³²

³¹ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

³² Firdausy Armansyah, Sulton, dan Sulthoni, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 3 (2019).

2. Keunggulan *Heyzine Flipbook*

Media pembelajaran bertujuan menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sehingga seharusnya adanya media pembelajaran yang mampu memberikan kesan yang menarik agar siswa dapat menerima informasi dengan baik. Untuk dapat mentransfer informasi melalui media pembelajaran, sangat dianjurkan untuk menggunakannya dengan berbagai keunggulan dari media tersebut. Berikut keunggulan media *heyzine flipbook*:

- a. Dapat dijadikan sebagai penyempurna suatu media pembelajaran dengan visualisasi yang mirip dengan buku.
- b. Terdapat berbagai elemen yang memudahkan guru untuk menyalurkan ide-ide kreativitasnya meliputi link, gambar, video, audio, dan web.
- c. Dapat mencantumkan konten materi yang melalui link atau web tanpa keluar dari aplikasi *heyzine flipbook*.

3. Cara Penggunaan *Heyzine Flipbook*

Cara penggunaan *heyzine flipbook* adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah bahan ajar melalui Canva kemudian simpan
- b. Bagikan bahan ajar tersebut pada menu Bagikan
- c. Pilih menu Desain dan klik *Heyzine*
- d. Aturilah gaya media pembelajaran tersebut mulai dari *Title, Page Effects, Background, Controls*, dan *Backsound*.

- e. Tambahkan interaksi *link*, gambar, video, audio, dan *web* sesuai dengan kreativitas Anda.



Gambar 2.1 Media *Heyzine Flipbook*

4. Kelayakan *Heyzine Flipbook*

Kelayakan media interaktif *heyzine flipbook* didukung oleh keunggulan yang dapat diperoleh ketika memanfaatkannya. Media pembelajaran ini telah diakui kelayakannya sebagaimana pengembangan oleh Luwilmi Sahefa Ashari dan Durinda Puspasari yang berjudul Pengembangan E-Modul Berbasis *Heyzine Flipbook* pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2024 menyatakan bahwa hasil uji validitas atau kelayakan media pembelajaran *heyzine flipbook* memperoleh

presentase 61% (layak) dan 81% (sangat layak) dan dapat dikatakan valid atau layak sebagai media pembelajaran.³³

Pengembangan di atas dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian & pengembangan oleh peneliti. Dalam hal ini untuk mencapai kriteria valid atau layak dapat diperoleh dari uji para ahli, uji kelompok kecil, dan kelompok besar. Di samping itu, respon dari pengguna sangat dibutuhkan untuk memenuhi proses menuju kelayakan media pembelajaran.

5. Kekurangan *Heyzine Flipbook*

Kekurangan media interaktif *heyzine flipbook* yaitu antara lain:

- a) Penggunaannya menggunakan internet
- b) Pemanfaatan dalam jangka waktu yang lama berdampak pada mata yang semakin lelah
- c) Dalam menyusun media ini memerlukan proses yang lama.³⁴

Dalam menyikapi kekurangan dari media pembelajaran ini, peneliti bermaksud untuk memanfaatkan Wi-Fi yang telah tersedia di masing-masing kelas di SMAN 1 Prambon terutama kelas XI, peserta didik juga diarahkan untuk mengikuti aktifitas pembelajaran yang lain seperti berdiskusi, bermain *game* edukatif dan sebagainya sesuai dengan

³³ Luwilmi Sahefa Ashari dan Durinda Puspasari, 'Pengembangan E-Modul Berbasis HeyzineFlipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas Dan Keprotokolan Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo', *Innovation: Journal of Social Science Research* 4, no. 1 (2024).

³⁴ Kharohmah Dwi Fitriani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Heyzine Flipbooks dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII Pada Mata Pelajaran PAI Di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta" (Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia, 2023).

modul ajar dimana telah dirancang sehingga dalam hal ini media pembelajaran ini digunakan untuk menjembatani mereka dalam peningkatan keaktifan belajar, serta pengembang media dapat menyusun media pembelajaran lama sebelum media pembelajaran tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

C. Keaktifan Belajar Siswa

1. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar mempunyai 2 kata, yaitu aktif dan belajar. Aktif adalah sebuah upaya atau aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh. Menurut Erlis Nurhayati dikutip dari Hamalik keaktifan belajar adalah sebuah situasi dimana siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.³⁵ Menurut Andikaningrum dikutip dari Sudjana, keaktifan belajar siswa mengacu pada indikator di dalamnya yaitu keikutsertaan 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 untuk memecahkan masalah.³⁶ Menurut Sari dikutip oleh Maradona keaktifan belajar adalah

³⁵ Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19", *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 3 (2020).

³⁶ 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.

salah satu dari bagian proses pembelajaran mengenai tingkah laku mereka dalam melakukan proses mencapai tujuan pembelajaran serta partisipasi mereka.³⁷

Berdasarkan beberapa pengertian-pengertian itu, keaktifan belajar siswa yaitu upaya siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan partisipasi siswa yang didasarkan pada indikator-indikatornya.

2. Bentuk Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar harus senantiasa diupayakan oleh guru karena keaktifan belajar siswa di dalam kelas tidak akan muncul tanpa upaya rekayasa guru untuk menumbuhkan kesan aktif sehingga dapat menstimulus siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.³⁸

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dikutip oleh Maradona bentuk keaktifan belajar ada beberapa macam yang dimulai dari aktivitas fisik sampai psikis bahkan sangat susah untuk diamati. Contoh dari aktivitas yang pertama dapat berupa baca, dengar, tulis, latihan, terampil, dan sebagainya. Sedangkan contoh dari aktivitas kedua dapat menggunakan khazanah dan *skill* dalam penyelesaian permasalahan siswa, membedakan

³⁷ Maradona, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN Tegalpanggung Yogyakarta" (Yogyakarta) Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

³⁸ 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.

banyak konsep, menyimpulkan sesuatu dalam hal percobaan, dan sebagainya.³⁹

3. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Erlis Nurhayati dikutip dari Nana Sudjana faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa meliputi:

- a. Rangsangan belajar
- b. Kepedulian dan intensif
- c. Tanggapan dari sesuatu yang dipelajari
- d. Menguatkan suatu hal
- e. Memakai sesuatu
- f. Memindahkan sesuatu

Sedangkan dikutip dari Gagne dan Briggs faktor-faktor keaktifan belajar siswa antara lain:

- a. Mendorong siswa
- b. Mengidentifikasi tujuan instruksional meliputi tujuan pembelajaran
- c. Mengingatkan siswa terhadap kompetensinya
- d. Memberikan rangsangan mengenai apa yang dipelajari
- e. Memberikan arahan bagaimana untuk mempelajarinya
- f. Menimbulkan aktivitas
- g. Keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran

³⁹ Maradona, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN Tegalpanggung Yogyakarta" (Yogyakarta" Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

- h. Merespon guru
- i. Mengerjakan tes atau kuis atau ujian pada akhir pembelajaran
- j. Merefleksi setiap materi pada akhir pembelajaran.⁴⁰

4. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Hal ini diketahui dengan mengamati aktivitas siswa di dalam kelas.

Penyajiannya antara lain:

a. Aktif belajar melalui proses mengalami

Dalam hal ini guru mengarahkan dalam kemandirian seperti berani mengungkapkan pertanyaan, jawaban, dan mendemonstrasikan hal yang sebelumnya dipelajari. Penilaiannya melalui proses yang dialami adalah menjelaskan atau presentasi setelah materi telah dipelajari.

b. Aktif belajar melalui transaksi atau peristiwa belajar aktif

Dalam hal ini siswa dibimbing untuk transaksi atau interaksi dengan teman yang lain dalam melakukan aktivitas belajar, seperti saling membantu, memahami, mengikuti, dan kerja sama satu sama lain. Aktif yang dinilai dalam aktif belajar melalui transaksi atau peristiwa belajar aktif ini adalah dalamnya materi yang telah didapatkan ketika proses pembelajaran.

c. Aktif belajar melalui proses mengatasi masalah

⁴⁰ Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19", *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 7, no. 3 (2020).

Dalam hal ini ketika terjadi kesulitan atau adanya masalah dalam transaksi belajar aktif sehingga terjadi interaksi edukatif untuk memecahkan permasalahan. Penilaiannya melalui berani mengungkapkan pemikiran terbaru. Aspek yang dinilai adalah mampu menjamin hasil diskusi.⁴¹

D. Karakteristik Siswa Menengah Atas

Karakteristik berasal dari kata karakter yaitu ciri khas dari diri dan jiwa serta akhlak yang menjadi pembeda seseorang. Karakteristik siswa merupakan cermin bahwa tingkah laku atau sesuatu yang keluar dari dirinya merupakan hasil dari dalam dirinya dan lingkungannya sehingga membentuk tingkah laku tertentu. Sebagaimana menurut Hamzah. B. Uno karakteristik siswa adalah sebuah hal yang menjadi kualitas diri seseorang antara lain hasrat, aksi, dorongan, pilihan aksi belajar, *skill* pemahaman, dan *skill* pertama yang membuat pemahamannya terbantu. Sifat yang dimiliki siswa sesungguhnya terpengaruh oleh lingkungan atau pihak yang berada di sekelilingnya sehingga seringkali dapat ditemui bahwa tingkah laku siswa merupakan perangai yang ditiru atau dilihat dari pihak yang terkait seperti ibu dan bapak, wali, kawan dan mereka sering mengacu pada karakter idolanya. Namun seorang psikolog membedakan antara karakter dan kepribadian dimana kepribadian merupakan hal yang melekat pada dirinya sejak lahir sedangkan kepribadian sifatnya turun temurun.⁴²

⁴¹ Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*.

⁴² Meriyati, *Memahami Karakteristik Anak Didik* (Bandar Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung, 2015).

Siswa sekolah menengah atas (SMA) merupakan siswa tahap remaja yang berumur 16-18 tahun dimana Piaget memberikan pernyataan bahwa remaja yang berumur 16-18 tahun atau dalam istilah Islam disebut *tamyiz* atau tahap perkembangan kognitif operasional formal. Pada tahap ini siswa mempunyai karakteristik bernalar logis, berpikir abstrak dan mempunyai kemampuan menyimpulkan sesuatu. Dalam teori ini didapatkan teori yang bermanfaat untuk mempersiapkan strategi dan metode pembelajaran berkesinambungan. Guru merencanakan pembelajaran yang menarik dengan menstimulus siswa untuk memikirkan secara kritis memberikan konsep dalam pemecahan suatu permasalahan sehingga relevan antara metode dengan teori perkembangan kognitif operasional formal.⁴³

Berdasarkan pernyataan di atas maka karakteristik peserta didik sekolah menengah atas (SMA) adalah suatu sifat kejiwaan yang menjadi khas dari peserta didik usia 16-18 tahun dalam melakukan aktifitas pembelajaran meliputi hasrat, aksi, dorongan, pilihan aksi belajar, *skill* pemahaman, dan *skill* pertama yang membuat pemahamannya terbantu.

Karakteristik peserta didik usia remaja dimana peserta didik dikatakan termasuk dalam usia remaja jika berusia 13 sampai 18 tahun dimana mereka mengemban pendidikan di sekolah menengah pertama (SMP) maupun atas (SMA). Pada masa ini merupakan beralihnya masa anak-anak menuju masa dewasa dan terdapat adanya perubahan baik dari biologi, psikologis dan sosial

⁴³ Cecep Anwar H. F. Santosa, "Mengukur Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Siswa SMA Menggunakan Operasi Logika Piaget (Konfirmasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget)", *Delta-Fi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2013).

seperti halnya pubertas yang ditandai dengan tumbuhnya bulu-bulu di area tertentu dan sebagainya. Secara umum karakteristik peserta didik usia remaja:

1. Perkembangan kognitif pada masa ini cenderung lebih cakap dalam mengingat dan memanipulasi informasi dan tergolong dalam tahap *formal operation stage* menurut Piaget.
2. Perkembangan identitas diri pada masa ini tergantung pada kebiasaan pola asuh orang tua, lingkungan dan masyarakat sehingga pembentukan pola asuh dan lingkungan yang sehat sangat diperlukan.
3. Perkembangan emosi pada masa ini ada yang mampu mengontrol emosi dan tidak sehingga dampak negatif darinya yaitu depresi.
4. Perkembangan kepribadian yaitu pada keterbukaan terhadap pengalaman, kesadaran, ekstrasversi, dan neurotis.
5. Perkembangan kesadaran beragama pada masa ini merupakan masa awal peka dalam mengimplentasikan hukum-hukum syariat seperti wajib, sunnah, makruh, mubah dan haram.

Berdasarkan karakteristik siswa menengah atas yang telah diuraikan di atas, perlu adanya peran guru dalam memahami karakteristik peserta didiknya agar tujuan pembelajaran tercapai. Berikut peran guru yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Memfasilitasi pemikiran mengenai kesehatan reproduksi, bahaya penyimpangan seksual dan penyalahgunaan obat-obatan
2. Mendorong siswa dalam peningkatan sikap menghargai dan bersyukur atas nikmat kesempurnaan badan

3. Mefasilitasi program pengembangan dirinya sesuai dengan minat dan bakatnya, seperti sarana olahraga, kesenian dan sebagainya
4. Memfasilitasi dan melatih siswa untuk terampil dalam memecahkan dan memutuskan segala sesuatu
5. Melatih siswa mengembangkan resiliensi, kemampuan bertahan dalam kondisi sulit dan penuh godaan
6. Mendorong siswa senantiasa melakukan penerapan strategi pembelajaran yang merangsang pikiran, merefleksi diri dan bernilai tidak negatif
7. Membuat siswa mempunyai semangat kerja yang tinggi dan kemampuan hidup dalam jangka yang lama seperti berbisnis
8. Menimbulkan gairah saling menghargai dan memahami antar keberagaman di Indonesia
9. Menjalankan silaturahmi dengan siswa untuk pendekatan lebih mengenal dan memberikan jembatan yang menyalurkan aspirasi dan masalah yang dijalannya namun memberikan solusi yang tepat pula⁴⁴

Pengimplementasiannya terdapat beberapa tahap dalam teori belajar yaitu melewati proses dari tahap perkembangan siswa yang relevan dengan usia dan targetnya. Pengimplementasian dari teori yang telah ada tidak dilarang karena membantu orang awam dalam memahami karakter peserta didik namun dengan adanya teori tersebut harus disertai ranah keilmuan Islam. Oleh karena

⁴⁴ Meriyati, *Memahami Karakteristik Anak Didik*.

itu, pendidikan agama Islam berfungsi sangat penting sehingga dapat mencetak generasi emas yang berlandaskan pada syariat dan akhlakul karimah.⁴⁵

E. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar dan sistematis dalam pembelajaran guna mempersiapkan siswa atau peserta didik dalam adaptasi, mendalami, menghayati hingga meyakini ajaran agama Islam dan mempelajari tentang adab terhadap penganut agama lain untuk mencapai *ukhuwah wathaniyah* yang baik. Pendidikan agama islam berdasar pada *syari'at* untuk melahirkan dan membimbing karakter yang bertakwa, *birrul walidain*, dan *ukhuwah wathaniyah*. Jadi, pendidikan agama Islam adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar dalam menumbuhkan siswa untuk mendalami, dan mengimplementasikan ajaran agama Islam dengan membina, mengajarkan atau melatih siswa untuk meraih tujuan yang telah ditetapkan.⁴⁶

Dalam usaha menumbuhkan sikap keragaman peserta didik, maka lembaga pendidikan diharapkan mampu mempengaruhi penumbuhan jiwa keberagaman pada peserta didik. Namun pengaruh tersebut mengacu pada berbagai faktor yang mempengaruhi motivasi peserta didik untuk mendalami nilai-nilai agama. Oleh karenanya lembaga pendidikan memfokuskan pada pembentukan karakter atau kebiasaan sesuai dengan *syari'at* agama.

⁴⁵ Nurdiyanto dkk, "Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 6, no. 11 (2023).

⁴⁶ Elihami Elihami, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami", *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 1 (2018).

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:

قُلْ أَنْظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ ۚ وَمَا تُعٰبِى الۡءَايٰتِ وَالنُّذُرِ عَنۡ 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.”

F. Materi Adab Menggunakan Media Sosial

Materi merupakan komponen yang terdapat dalam pendidikan Islam selain guru, siswa, metode dan evaluasi dimana hal ini dikembangkan untuk menunjang proses tercapainya tujuan pembelajaran. Konteks penelitian & pengembangan yang dilakukan menggunakan kurikulum merdeka dimana terdapat komponen rumusan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Komponen kompetensi yaitu kemampuan yang harus dicapai dalam pembelajaran seperti aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.
2. Komponen konten yaitu ilmu pengetahuan ini atau konsep utama yang perlu dipahami dalam pembelajaran seperti konten materi sesuai dengan capaian pembelajaran.⁴⁷

⁴⁷ Siti Khalijah and Zuliana, "Analisis Isi Materi Pendidikan Agama Islam Pada Kurikulum Merdeka", *Jurnal of Education Research* 5, no. 1 (2024): 935–58.

Sehingga dalam memperoleh kualitas materi yang baik dalam media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* ini harus memenuhi komponen tersebut dan sesuai dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran.

Media sosial adalah sebuah *platform* atau wadah untuk bersosialisasi dalam jaringan yang memungkinkan penggunanya beraktivitas dan berkomunikasi. Kehadirannya dapat memudahkan manusia dalam bersosialisasi dengan rekan kerja, masyarakat dan sebagainya. Selain itu dapat memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk bertukar informasi, mempromosikan bisnis bahkan membuat atau mengonsumsi konten tertentu.⁴⁸ Di samping kelebihan media sosial, dalam penggunaannya tidak lepas dari kontra dalam masyarakat diantaranya kejahatan media sosial, munculnya fakta yang bersifat perundungan, peronografi, kebohongan publik, dan sebagainya. Oleh karena itu, dampak yang negatif hendaknya disikapi dengan baik. Adab yang baik dalam bermedia sosial harus dimiliki oleh remaja untuk menghindari dampak negatif tersebut.

Berhasil atau tidaknya materi tersebut tersampaikan kepada siswa, maka perlu adanya capaian pembelajaran yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran yang telah dilampirkan dalam modul ajar.

Sekolah merupakan dimensi yang mempengaruhi perilaku siswa di dalam maupun di luarnya. Sedangkan materi tersebut dapat menuntun siswa berperilaku yang baik sesuai dengan syariat, hukum negara maupun norma yang berlaku yang tentunya dituntun oleh guru sebagai fasilitator. SMAN 1

⁴⁸ Faidah Yusuf dkk, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi, Informasi, Dan Dokumentasi: Pendidikan Di Majelis Taklim Annur Sejahtera", *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 2, no. 1 (2023).

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* diharapkan dapat bermanfaat baik bagi guru dan siswa pada khususnya.