

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Berbasis *Heyzine Flipbook*

Penelitian & pengembangan dilakukan sebagai upaya untuk menghasilkan sebuah produk sesuai dengan keahlian tertentu dimana mempunyai efektifitas dari sebuah produk tersebut.⁵⁵ Pengembangan media *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Prambon menggunakan metode ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. ADDIE adalah singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Peneliti mempertimbangkan bahwa ketika menggunakan metode ini dilakukan secara sistematis, rasional, lengkap dan teliti karena memungkinkan terjadi adanya beberapa penilaian sebagai perbaikan produk. Menurut Endang Mulyatiningsih peneliti harus mengetahui bahwa proses pengembangan ini membutuhkan banyak uji dan perbaikan sehingga walaupun prosedur pengembangan dilakukan secara singkat namun prosesnya telah meliputi proses uji dan perbaikan sehingga apa yang dihasilkan dari pengembangan tersebut telah memenuhi kriteria yang baik, teruji empiris dan tidak terdapat kekeliruan berulang kali.⁵⁶

⁵⁵ Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017).

⁵⁶ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2015).

Pada tahap analisis, peneliti memperoleh temuan meliputi analisis siswa, kurikulum, kebutuhan siswa, dan materi. Siswa kelas XI-5 di SMAN 1 Prambon cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran dan guru cenderung menggunakan metode ceramah meskipun guru mencoba menggunakan metode yang lain siswa cenderung kurang aktif. Padahal keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting dibangun oleh guru maupun siswa itu sendiri. Menurut Sardiman yang dikutip dari Azizah menyatakan bahwa siswa yang memiliki aktivitas kejiwaan (sepsikis) adalah apabila daya jiwanya diupayakan untuk bekerja sebanyak-banyaknya atau difungsikan dalam proses pembelajaran.⁵⁷ Dalam hal ini sangat penting memperhatikan permasalahan keaktifan siswa karena dampaknya akan berpengaruh terhadap siswa. Peran guru dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk meningkatkan keaktifan belajarnya sebagai kontribusi dan solusi terhadap permasalahan yang dialami siswa. Menurut Endang Sri Wahyuningsih, banyak guru yang kurang memperhatikan perencanaan belajar siswa dan perkembangan keterampilan sosial, dan sebagainya namun guru yang merupakan hasil generasi konvensional tidak dapat dilimpahkan kesalahan atasnya karena guru telah berupaya semaksimal mungkin untuk mengerjakan tugasnya sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan pada peraturan yang ada.⁵⁸ Oleh karena itu, guru hendaknya juga membuka kesempatan untuk mengaplikasikan media pembelajaran sesuai dengan

⁵⁷ Azizah dkk, *Buku Panduan Model Pembelajaran Nobangan* (Bogor: Guepedia, 2022).

⁵⁸ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

perkembangan kurikulum yang ada untuk menyajikan berbagai rekayasa dalam memberikan stimulus siswa agar keluar dari permasalahan yang telah dialaminya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fenny Anggraeni dan Rita Sari 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. Berdasarkan penelitian tersebut guru dapat beradaptasi dengan membuat media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menunjang pembelajaran. Selain itu, sekolah juga memperoleh peluang terciptanya program sekolah digital.

Kurikulum yang digunakan di SMAN 1 Prambon yaitu Kurikulum Merdeka. Menurut Ana Widyastuti, kurikulum tersebut menyajikan kesempatan merdeka terhadap satuan pendidikan manapun untuk melakukan inovasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi proses pembelajaran, baik dari segi budaya, kearifan lokal, sosial ekonomi, maupun infrastrukturnya serta sangat fleksibel dan merangsang guru untuk memilih materi atau metode yang mempunyai kualitas tinggi sesuai dengan kompetensi, minat dan bakat siswa.⁵⁹

Dalam proses pembelajaran siswa juga cenderung bosan menggunakan buku paket sehingga membutuhkan inovasi untuk menggunakan media

⁵⁹ Ana Widyastuti, *Merdeka Belajar Dan Implementasinya* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia, 2022).

berbasis digital yang dapat diakses melalui telepon genggamnya karena SMAN 1 Prambon pada kenyataannya telah memperbolehkan siswa mengakses pembelajaran menggunakan telepon genggam disertai dengan fasilitas Wi-Fi pada masing-masing kelas sehingga peneliti menemukan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu keaktifan belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan 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.⁶⁰ Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Heyzine flipbook* telah dilakukan pengujian sebagai media pembelajaran dari penelitian yang dilakukan sebelumnya, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan 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

⁶⁰ Fenny Anggraeni and 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.

kelayakan, kepraktisan dan keefektifannya.⁶¹ Untuk itu, peneliti perlu menganalisis materi yang akan dipaparkan dalam media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* dengan wawancara dari pihak siswa dan guru. Siswa cenderung kesulitan mempelajari materi walisongo, shalat berjamaah dan thaharah namun materi tersebut tidak terdapat pada semester genap dan ketika ditelusuri lebih lanjut tidak terdapat materi yang sulit pada semester genap. Guru PAI dan Budi pekerti mengutamakan materi aspek akhlak sesuai dengan salah satu visi dari SMAN 1 Prambon yaitu “Berakhlaq Karimah, Berprestasi dalam IPTEK serta Berwawasan Lingkungan”. Peneliti menindaklanjuti materi tersebut sehingga menemukan materi adab menggunakan media sosial.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan pengumpulan buku beserta referensi lainnya yang disesuaikan dengan materi yang akan dipaparkan, memilih desain dan layout yang menarik perhatian siswa dan telah disesuaikan dengan karakteristik siswa serta menyusun lembar instrumen angket validasi ahli media, materi dan respon siswa. Menurut I Gusti Agung Oka Yadnya, pendekatan pembelajaran meliputi strategi pembelajaran, media pembelajaran dan referensi yang relevan dengan materi dan kemampuan di jenjang pendidikannya.⁶²

Pada tahap pengembangan, peneliti memahami isi konten yang akan dipaparkan di media pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka meliputi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajara dan mengembangkan media

⁶¹ Ni Ketut Erawati, Ni Kadek Purwati, and I Dewa Ayu Putra Diah Saraswati, "Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan *Heyzine* Untuk Menunjang Pembelajaran Di SMK", *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2022): 71–80.

⁶² I Gusti Agung Oka Yadnya, *Kiat Sukses Menyiapkan Akreditasi Sekolah* (Bogor: Guepedia, 2020).

pembelajaran berbasis *heyzine flipbook*. Berdasarkan uji validitas oleh ahli media memperoleh hasil presentase 100% yang termasuk kriteria sangat layak. Sedangkan uji validitas oleh kedua ahli materi yaitu dosen dan praktisi (guru) memperoleh hasil presentase 95,83% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Sedangkan uji coba kelompok kecil dan besar sebagai pengguna media. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil presentase 100% yang termasuk kriteria sangat layak sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh hasil presentase 98,18% yang termasuk dalam kriteria sangat layak.

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan observasi yang hasilnya telah disetujui bersama guru PAI dan Budi Pekerti baik sebelum maupun setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook*. Sebelum menggunakan media pembelajaran *heyzine flipbook* hasil observasi memperoleh 28,89% yang termasuk dalam kategori kurang sekali. Hal ini bertentangan dengan yang dikemukakan oleh Rousseau dikutip oleh Maradona bahwasanya pengetahuan hendaknya diamati, dialami, diselidiki, dikerjakan secara mandiri, dan menggunakan alat dan bahan sendiri dimana dapat diciptakan oleh dirinya baik secara rohani maupun teknis. Selain itu, keaktifan belajar dapat memberikan stimulus dan meningkatkan kemampuan siswa, kemampuan berpikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah dalam hidupnya.⁶³ Apabila keaktifan belajar siswa kurang sekali maka akan berdampak pada kemampuan dalam berpikir kritis dan kreatif sehingga mampu menyelesaikan masalah dalam hidupnya sehingga siswa harus mampu

⁶³ Maradona, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN Tegalpanggung Yogyakarta" (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

membiasakan diri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran *heyzine flipbook* hasil observasi memperoleh 91,11% yang termasuk dalam kategori baik sekali. Peningkatan yang sangat signifikan dari 28,89% sampai 91,11% menjadi hal sangat baik berdasarkan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini siswa mampu menerima dan adaptasi dengan hal yang baru sehingga mereka memang menginginkan inovasi dalam pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis digital ini.

Pada tahap evaluasi, peneliti memperoleh saran dari ahli media sebagai perbaikan produk. Penilaian dan perbaikan produk dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran sebagai produk pendidikan produk agar sesuai dengan hal yang sudah dirancang sebelumnya serta berasal dari beberapa pendapat para ahli.⁶⁴

B. Validitas atau Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Heyzine Flipbook*

Penelitian & pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan output berupa media pembelajaran yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori. Proses yang dilakukan yaitu mengembangkan dan memberikan validasi produk pendidikan.⁶⁵ Validitas atau kelayakan media diuji validitasnya oleh para ahli agar memperoleh hasil yang baik dan teruji empiris.

⁶⁴ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2020).

⁶⁵ Tatik Sutarti and Edi Irawan, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Deepublish, 2017).

Konsep kelayakan media pembelajaran sesungguhnya mengacu pada pemilihan media pembelajaran. Di samping penulis menganalisis kebutuhan siswa akan media pembelajaran, namun perlu adanya pemahaman mengenai konsep kelayakan ini. Menurut Arief S. Sadiman yang dikutip oleh Mohamad Miftah kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu:

1. Pemilihan tujuan instruksional sebagai capaian pembelajaran
2. Karakteristik siswa
3. Pemilihan jenis rangsangan baik visual atau audio visual, latar atau situasi lingkungan, statis atau dinamis dan sebagainya
4. Tersedianya sumber belajar
5. Perencanaan media pembelajaran antara siap pakai atau media rancang
6. Kepraktisan dan ketahanan media
7. Efektivitas biaya dalam jangka waktu panjang.⁶⁶

Oleh karena itu, penulis mempertimbangkan bahwa media pembelajaran diharapkan dapat memenuhi kriteria yang sangat tepat. Tujuan instruksional yang hendak dicapai mengacu pada rumusan masalah yang utama yaitu keaktifan belajar siswa sehingga media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* ini telah didesain semenarik dan seinteraktif mungkin dengan adanya gambar, animasi, audio, video, dan *game* edukatif. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Basir dkk mengenai pengembangan multimedia interaktif seperti *powerpoint* dan *quizziz* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa

⁶⁶ Mohamad Miftah, *Studi Kelayakan Media Pembelajaran TIK Sebagai Alat Bantu Mengajar Guru* (Malang: Publica Indonesia Utama, 2022).

pada mata pelajaran PJOK.⁶⁷ Karakteristik siswa fase remaja pada aspek kognitifnya cenderung mudah mengingat dan memanipulasi sehingga sumber belajar ditentukan pada kedalaman materi yang relevan dengan jenjang pendidikannya. Pemilihan jenis rangsangan pada media pembelajaran ini yaitu multimedia interaktif dengan adanya berbagai interaksi yaitu gambar, audio, video, animasi, dan *web*. Sumber belajar ditentukan dari referensi yang relevan dengan karakteristik siswa. Perencanaan media pembelajaran *heyzine flipbook* ini merupakan media rancang agar bersifat lebih fleksibel dengan berbagai keadaan misalnya ingin mencapai tujuan instruksional yang lain media pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan targetnya namun pada penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga tidak terdapat soal uji kompetensi dan sebagainya tetapi diganti dengan *game* edukatif yang dapat merangsang keaktifan belajar siswa yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (perilaku atau keterampilan) namun bukan berarti *game* edukatif ini semata-mata dapat meningkatkan keaktifan belajar namun dengan adanya media pembelajaran *heyzine flipbook* ini menunjang pembelajaran menjadi aktif melalui interaksi-interaksi yang terdapat dalam media pembelajaran ini baik melalui gambar, audio, video, animasi maupun *web*. Kepraktisan dan ketahanan media pembelajaran *heyzine flipbook* ini dapat dikatakan praktis karena dapat digunakan pada tempat dan waktu yang kondisional selama siswa dan guru mempunyai akses internet maka media pembelajaran ini dapat digunakan

⁶⁷ Mochamad Basir, Andi Taufan Bayu, and Ajat Sudarjat, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online", *SEMNARA 21*, 2021.

sesuai dengan kebutuhan dan dapat dikatakan tahan lama karena merupakan media pembelajaran berbasis digital. Efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang mengenai media pembelajaran *heyzine flipbook* ini sangat terjangkau karena tidak memakai biaya sepeserpun. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka penulis mengembangkan media pembelajaran ini yang kemudian diuji validitasnya oleh para ahli yaitu ahli media dan materi.

Peneliti mempertimbangkan pengujian ahli media terdapat seorang ahli media. Sedangkan ahli materi terdapat dua ahli materi yang meliputi dosen dan praktisi pendidikan yaitu guru. Selain itu, pengguna media juga menilai penggunaan media yang digunakan. Mengenai hal itu maka sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk yang berjudul Pengembangan Modul Praktikum Bandul Matematis Berbasis Spreadsheet pada Microsoft Excell 2007 pada tahun 2020 menggunakan ahli media, ahli materi yang terdiri dari dosen dan praktisi yaitu guru.⁶⁸ Peneliti juga mempertimbangkan instrumen angket validasi ahli media berdasarkan standar media pembelajaran dan instrumen validasi ahli materi berdasarkan standar materi yang diadaptasi dari BNSP yang tercantum Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41 Tahun 2007 sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Intan Qairani yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis EBOP (*Explosion Box of Physics*) untuk

⁶⁸ Linda Sekar Utami dkk., "Pengembangan Modul Praktikum Bandul Matematis Berbasis Spreadsheet Pada Microsoft Excell 2007", *Konstan: Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika* 5, no. 2 (2020).

Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMP/MTS pada tahun 2023.⁶⁹ Peneliti juga mempertimbangkan instrumen lembar observasi keaktifan belajar siswa yang diadaptasi berdasarkan standar keaktifan siswa menurut BNSP yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yaitu kegiatan mengolah pengalaman dan atau praktik sampai pada pemecahan masalah.⁷⁰

Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut, peneliti menyesuaikan terhadap indikator-indikator kelayakan produk dari segi media dan materi sehingga validitas media pembelajaran didasarkan pada penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Kriteria media pembelajaran yang digunakan berdasarkan beberapa indikator yang diadaptasi dari BNSP di bawah ini:

1. Aspek tampilan

Dalam hal ini meliputi keterbacaan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, kualitas gambar, video dan animasi, kualitas gambar, video, dan animasi dengan materi yang dipaparkan, kesesuaian jenis dan ukuran huruf yang digunakan, kejelasan petunjuk penggunaan media.

2. Aspek desain

Dalam hal ini meliputi kesesuaian visualisasi media, gambar yang disajikan mudah dipahami, suara terdengar jelas dan jernih, kepraktisan penggunaan media, komunikatif dan menarik.

⁶⁹ Intan Qairani, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis EBOP (*Explosion Box of Physics*) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di SMP/MTS" (Banda Aceh, UIN Ar-Raniry Darussalam, 2023).

⁷⁰ Azizah dkk, *Buku Panduan Model Pembelajaran Nobangan*.

Sedangkan kriteria materi pembelajaran yang digunakan berdasarkan beberapa indikator yang diadaptasi dari BNSP di bawah ini:

1. Aspek cakupan materi

Dalam hal ini meliputi relevansi materi dengan capaian pembelajaran, relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, materi yang disajikan jelas, benar dan tepat, kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, sistematika penyajian materi

2. Aspek isi

Dalam hal ini meliputi kesesuaian gambar, video dan animasi dengan materi yang dipaparkan, ketepatan pemberian game edukatif, pemberian game edukatif terhadap karakteristik siswa, kejelasan penggunaan istilah dan bahasa sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan).

Berdasarkan indikator-indikator tersebut memperoleh hasil validasi oleh ahli media sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan ahli materi sebesar 95,83% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Di samping itu, validasi dari pengguna media sebagai respon setelah menggunakan media memperoleh hasil uji coba kelompok kecil sebesar 100% dan uji coba kelompok besar sebesar 98,18%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Erawati dkk yang menghasilkan media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* yang mencapai kriteria valid, praktis dan efektif.⁷¹

⁷¹ Erawati dkk., "Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan *Heyzine* Untuk Menunjang Pembelajaran Di SMK".

C. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Heyzine Flipbook* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Prambon

Pengembangan media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti, media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* ini efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang telah diuji cobakan di kelas XI-5 SMAN 1 Prambon. Hasil yang diperoleh peneliti yaitu terjadi peningkatan sebesar 62,23% dimana observasi awal memperoleh presentase sebesar 28,89% dan observasi akhir memperoleh presentase sebesar 91,11%. Hal ini sejalan dengan Sunhaji bahwa pemilihan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang baik merupakan tugas guru untuk meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik.⁷² Peran guru dan media pembelajaran sangat penting dapat memberikan kontribusi untuk merangsang keaktifan belajar siswa.

Faktor yang mempengaruhi siswa aktif dalam pembelajaran sangat penting dipahami mengingat bahwa untuk menemukan solusi ketidakaktifan siswa hendaknya ditelusuri berdasarkan faktor yang mempengaruhinya. Menurut Aman Kusna Nugraha secara umum, keaktifan belajar siswa terpengaruh oleh aktivitas siswa dalam pembelajaran. Dikarenakan keaktifan belajar siswa menjadi tolak ukur keberhasilan dan kualitas dalam pembelajaran

⁷² Sunhaji, *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah/Madrasah* (Banyumas: CV. ZT Corpora, 2022).

jika seluruh siswa berkontribusi aktif secara fisik, mental, dan sosial.⁷³ Dalam hal ini peneliti telah mengamati bahwa permasalahan siswa mengenai keaktifan dalam pembelajaran perlu diketahui berdasarkan indikator keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa didasarkan pada indikator yang telah dipaparkan oleh Sinar sebagai berikut:⁷⁴

1. Aktif belajar melalui proses mengalami yang meliputi berani bertanya, menjawab baik guru maupun teman, mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajarinya.
2. Aktif belajar melalui proses transaksi. Proses transaksi ini meliputi terbentuknya kerja sama yang aktif, saling membantu, saling memahami, dan saling mengikuti.
3. Aktif belajar melalui proses pemecahan masalah. Dalam hal ini meliputi pengutaraan ide-ide baru dalam mengatasi permasalahan.

Temuan penelitian pada proses pengamatan keaktifan belajar siswa diperlukan 2 kali yaitu sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook*. Pada pengamatan awal keaktifan belajar siswa cenderung kurang sekali karena tidak terdapat siswa yang bertanya, menjawab pertanyaan guru maupun teman, tidak ada siswa yang bekerja sama, membantu dan memahami dalam proses diskusi dan tidak mengutarakan ide-ide baru dalam mengatasi permasalahan namun pada indikator berani mempraktekkan materi yang dipelajarinya dan saling mengikuti cenderung cukup aktif karena

⁷³ Aman Kusuma Nugraha, *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, 29th ed., vol. 6 (Surakarta: Sang Surya Media, 2019).

⁷⁴ Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*.

sekitar 15 siswa aktif dalam proses ini. Sehingga dalam hal ini menunjukkan bahwa adanya kesenjangan antara indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran yang aktif dengan kenyataan di lapangan.

Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* keaktifan belajar siswa cenderung baik pada proses mengalami karena sekitar 25 siswa aktif dalam proses ini dan cenderung baik sekali dalam proses transaksi dan pemecahan masalah karena hampir seluruh siswa aktif dalam proses ini. Berdasarkan temuan penelitian tersebut terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa sehingga media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* efektif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian-penelitian yang lain telah memberikan bukti bahwa media pembelajaran seperti *heyzine flipbook* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian oleh Zarkasi dan Taufiq mengembangkan multimedia interaktif *macro-enable* efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.⁷⁵ Selain itu, penelitian oleh Intan Qairani mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis EBOP (*Explosion Box of Physics*) efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.⁷⁶ Selain itu, penelitian oleh Mochamad Basir dkk mengembangkan media interaktif *powepoint* dan *quizziz* efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa.⁷⁷ Berdasarkan beberapa penelitian tersebut

⁷⁵ Zarkasi and Ahmad Taufik, "Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa", *Syamil: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2019).

⁷⁶ Qairani, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis EBOP (*Explosion Box of Physics*) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di SMP/MTS".

⁷⁷ Mochamad Basir, Andi Taufan Bayu, and Ajat Sudarjat, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online", *SEMNARA* 21, 2021.

menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Meskipun belum terdapat penelitian yang mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa namun hal ini menarik perhatian peneliti untuk mengembangkannya. Sehingga dengan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa setelah mengimplementasikan media pembelajaran *heyzine flipbook* ini maka dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *heyzine flipbook* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.