

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

1. Definisi Pengembangan

Secara linguistik, pengembangan berarti proses memperluas, memperbesar sesuatu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan dijelaskan sebagai tindakan memperluas.²⁰ Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa. Dalam ranah pendidikan, pengembangan mencakup lebih dari sekadar menciptakan produk; hal ini juga melibatkan perancangan, pengujian, dan penyempurnaan media untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Menurut Seels & Richey (1994), pengembangan adalah proses mengubah spesifikasi desain menjadi produk konkret. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diwujudkan sebagai produk yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, media pembelajaran yang telah dikembangkan harus melalui tahap perencanaan yang ketat.²¹ Menurut Putra, pengembangan merujuk pada penggunaan pengetahuan untuk menghasilkan bahan, produk, atau layanan yang bertujuan memperbaiki secara signifikan hal-hal yang telah digunakan atau diproduksi sebelumnya.²² Sementara itu, P. Siagian mengartikan pengembangan sebagai peluang bagi individu untuk mempelajari dan

²⁰ Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2018), 201.

²¹ Ratnawati, "Developing a Lesson Plan for Teaching English for Specific Purposes to Adult Learners at a Private University," *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*, Vol. 1 No. 2 (2017), hlm. 34.

²² Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 216.

meningkatkan pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan dalam pekerjaan yang sedang ditekuni. Pengembangan ini difokuskan dalam jangka waktu yang lebih panjang.²³

Maka, penelitian pengembangan merupakan penyusunan terstruktur yang mencakup tahapan mulai dari perancangan, penyeimbangan, hingga evaluasi terhadap strategi, proses, serta hasil belajar yang harus memenuhi standar konstan serta produktifitas internal.²⁴ Senada dengan hal itu, Sugiyono (2019) mendeskripsikan penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai proses menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya. Akibatnya, pengembangan media pembelajaran tidak berakhir dengan produksi; media tersebut juga perlu dinilai untuk melihat bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Dari uraian tersebut, Penilaian para profesional ini mengarah pada kesimpulan bahwa pembuatan media pembelajaran adalah proses metodis dalam menciptakan, menguji, dan meningkatkan materi pembelajaran untuk menjamin kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti juga menarik kesimpulan tentang pengembangan ialah suatu upaya untuk memperbaiki karya yang sudah ada menggunakan pembaruan relevan dengan zamannya, di mana hasilnya bisa berupa produk, desain, atau proses. Pengembangan juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang memanfaatkan teori dan prinsip ilmiah yang telah terbukti untuk mencapai kualitas yang lebih baik.

²³ P. Sondang Siagian, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 254.

²⁴ Yuda Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic and Research, 2020), 20.

Misalnya mengembangkan sebuah flipbook berbasis Canva dibuat untuk tema studi, "Peradaban Islam pada Masa Modern." Dengan menyajikan konten secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami, pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas sebelas di SMAN 1 Purwoasri Kediri.

2. Indikator Validasi Ahli Desain Pengembangan

Tujuan validasi ahli desain adalah untuk mengevaluasi seberapa baik media pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran. Untuk menjamin keberhasilan pembelajaran, desain pembelajaran yang baik harus secara metodis menggabungkan berbagai komponen pembelajaran.

Desain pembelajaran, menurut Walter Dick dan Lou Carey, adalah sistem yang terdiri dari sejumlah elemen yang saling terkait, termasuk tujuan, sumber daya, taktik, media, dan penilaian. Oleh karena itu, untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, produksi media pembelajaran harus mempertimbangkan integrasi komponen-komponen ini. Menurut pandangan ini, indikator-indikator berikut digunakan dalam validasi ahli desain: (1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, (2) Alur presentasi yang sistematis, (3) Penggabungan berbagai komponen pembelajaran, (4) Interaktivitas dalam materi pendidikan.²⁵

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sumiharsono, media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak kata yaitu "medium" memiliki arti perantara atau penghubung.

²⁵ Walter Dick dan Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction* (New York: Pearson, 2009), hlm. 1–5

Sementara, pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas demi mewujudkan proses belajar siswa. Lebih jauh lagi, proses metodelis sistem pengembangan pembelajaran bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran yang efektif. Walter Dick dan Lou Carey berpendapat bahwa pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri dari elemen-elemen yang saling terkait seperti tujuan, materi, teknik, media, dan evaluasi dari sudut pandang desain instruksional.²⁶ Untuk mencapai tujuan ini dengan sebaik-baiknya, produksi media pembelajaran harus diintegrasikan ke dalam seluruh sistem pembelajaran, bukan dilakukan secara terpisah. Nurrita dalam penelitiannya menyatakan, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien.²⁷

Merujuk pada beberapa pendapat ahli di atas, media pembelajaran merupakan sarana apapun yang menjadi penunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, agar mampu menumbuhkan *attention*, pemikiran, *sense*, serta peminatan belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting yang memengaruhi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan belajar. McKown dalam bukunya *Audio-Visual Aids for Teaching* mengemukakan empat fungsi utama media pembelajaran.

²⁶ Dick, Walter dan Carey, Lou. 2009. *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson.

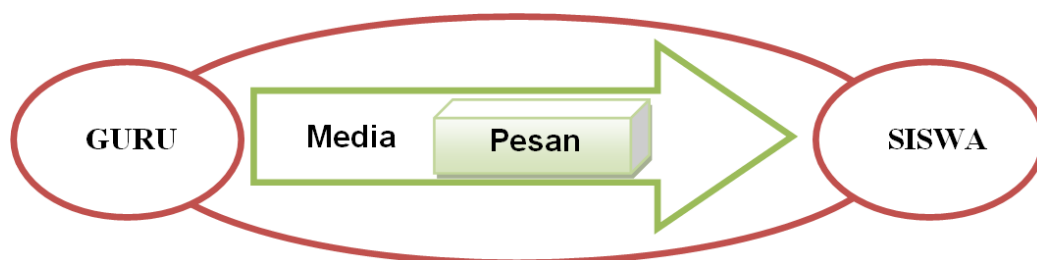
²⁷ Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 03(01), 171–187.

Empat fungsi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Terjadinya perubahan fokus dalam pendidikan formal, dari pembelajaran yang semula abstrak dan teoretis menjadi lebih konkret serta praktis secara fungsional.
- b. Memotivasi pembelajaran, media berperan sebagai motivator eksternal bagi siswa.
- c. Media mempertegas kejelasan dalam materi sehingga membantu pemahaman siswa.
- d. Merangsang pembelajaran, khususnya rasa ingin tahu siswa.²⁸

Media biasanya disajikan secara terstruktur agar mencapai tujuan pembelajaran. Untuk kondisi tersebut, tujuan pembelajaran sudah diputuskan, prosedur pelaksanaan sudah disediakan, serta komponen atau bahan disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan alat evaluasi. Bahan ajar yang digunakan dapat berupa modul pembelajaran, kaset, maupun alat digital yang bisa dimanfaatkan siswa. Pada situasi ini, guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam proses pembelajaran



²⁸ Febi Anita Sari, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran* 2, no. 2 (2024): 414–21.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pada dasarnya terdiri dari tiga unsur utama, yaitu audio, visual, dan gerak. Menurut Rudy Bretz, terdapat tujuh jenis media, yaitu:

- a. Audio-visual bergerak (film suara, video, TV)
- b. Audio-visual diam (film rangkai suara, halaman suara)
- c. Audio semi-gerak (tulisan bersuara)
- d. Visual bergerak (film bisu)
- e. Visual diam (cetak, foto, slide bisu)
- f. Audio (radio, telepon, pita audio)
- g. Cetak (buku, modul, bahan ajar).

Schram membedakan media berdasarkan kompleksitas dan biaya menjadi *big media* (komputer, film, video) dan *little media* (gambar, sketsa, realia sederhana).

Jenis variasi media edukasi antara lain :

- 1) Media Visual Diam : Alat cetak serta grafis seperti gambar, diagram, poster, dan buku, berfungsi menyampaikan pesan secara ekonomis.
- 2) Media Display : Papan Tulis/White Board yang digunakan untuk menulis dan menggambar dalam berbagai warna agar menarik perhatian. Papan Flanel untuk menampilkan gambar yang dapat dipasang dan dilepas berulang kali. Flip Chart merupakan lembaran kertas berisi materi pelajaran yang menghemat waktu menulis.

3) Gambar Diam Terproyeksi: Menggunakan proyektor untuk menampilkan gambar atau tulisan pada layar agar lebih besar dan jelas.²⁹

4. Indikator Validasi Media Pembelajaran

Tujuan validasi ahli media adalah untuk mengevaluasi kegunaan media pembelajaran dari sudut pandang teknis dan estetika. Materi pendidikan yang efektif tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga mudah digunakan dan mampu memberikan informasi yang jelas kepada konsumen. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek tampilan, kejelasan, dan kemudahan penggunaan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini indikator penilaian media meliputi tampilan, keterbacaan, navigasi, dan kemenarikan media.³⁰

C. Media *Flipbook*

1. Definisi Media *Flipbook*

Flipbook merupakan buku digital yang menyerupai album atau majalah, berisi materi pembelajaran dalam bentuk teks dengan tampilan kolom berwarna. Media ini membantu peserta didik memahami materi secara menarik, mudah digunakan, serta meningkatkan motivasi belajar.³¹ Flipbook umumnya berukuran sekitar 21 x 28 cm dengan tampilan mirip album atau majalah, serta berfungsi sebagai perangkat lunak yang mampu mengubah file PDF, gambar, teks, maupun video menjadi buku digital. Dengan demikian,

²⁹ Ni Luh and Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Siswa," Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, no. March (2021): 1–16, <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651>

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 75.

³¹ Asrial, A., Syahril, S., Kurniawan, D. A., & Anandari, Q. S. (2020). "Digitalization of Ethno Constructivism Based Module for Elementary School Students". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(1), 33.

Flipbook dapat dipahami sebagai media pembelajaran yang disusun secara sistematis, memuat teks, objek, dan audio dalam format digital berbasis multimedia sehingga memungkinkan interaksi yang lebih tinggi bagi pengguna. Adapun *e-Flipbook* merupakan bentuk digitalnya yang dapat diakses secara daring. Kehadiran media ini menarik minat peserta didik, membuat mereka lebih berpusat pada proses pembelajaran.

2. Media *Flipbook* Berbasis Aplikasi Canva

Canva Canva dapat ditafsirkan sebagai salah satu aplikasi grafis desain online dengan kemudahan akses melalui perangkat seluler maupun desktop dan PC, sesuai jaringan internet. Aplikasi ini Diciptakan oleh Melanie Perkins pada tahun 2013 di Australia, Melanie juga merupakan penerbit buku terkenal "Fusion Books". Kini, Canva banyak digunakan di seluruh dunia, termasuk di bidang pendidikan, karena menyediakan berbagai alat desain yang mudah diakses bahkan bagi pemula. Canva menyediakan template yang mendukung proses belajar mengajar, termasuk untuk membuat presentasi materi pembelajaran yang menarik bagi pendidik.³²

Media *Flipbook* berbasis aplikasi Canva adalah media digital interaktif yang dibuat untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk virtual. *Flipbook* ini memadukan teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Canva, sebagai platform desain grafis, menawarkan kemudahan untuk membuat *Flipbook* (*user friendly*) yang menarik dengan pilihan template, font, ilustrasi, dan fitur yang dapat

³² Irmawati Irmawati, Mufliah Baktiar, and Bilferi Hutapea, "Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva Pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 01 (2023): 145–52, <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>.

disesuaikan sesuai kebutuhan pembelajaran. *Flipbook* berbasis Canva memberikan pengalaman visual yang dinamis, yang dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa.³³

Flipbook berbasis Canva dengan Heyzine adalah kombinasi dua alat digital yang memungkinkan pembuatan dan publikasi *Flipbook* yang menarik dan interaktif. Canva, aplikasi desain grafis online, menyediakan berbagai fitur desain untuk membuat halaman *Flipbook* yang kaya visual seperti teks, gambar, ilustrasi, dan elemen-elemen multimedia lainnya. Template yang tersedia mempermudah pengguna dalam menyusun halaman yang terlihat profesional tanpa perlu kemampuan desain tingkat tinggi.

Setelah desain halaman selesai di Canva, hasilnya dapat diunduh dalam format PDF. File PDF ini kemudian dapat diunggah ke Heyzine, platform khusus yang mengonversi PDF menjadi *Flipbook* digital yang interaktif. Heyzine menambahkan fitur interaktif seperti efek membalik halaman, link internal dan eksternal, serta kemampuan untuk menyematkan video atau audio, sehingga membuat *Flipbook* lebih hidup dan berkesan. *Flipbook* ini kemudian dapat dibagikan secara online melalui tautan atau disematkan di situs web atau platform pembelajaran, memudahkan akses bagi siswa atau audiens lain. Contoh tampilan *Flipbook* digital menggunakan canva dan di integrasikan pada *heyzine* seperti gambar berikut.

Gambar 2.2 Tampilan awal *Flipbook* di canva



³³ Luh and Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Siswa."

3. Kelebihan dan Kekurangan *Flipbook*

Menurut Rahmawati, penggunaan Canva untuk membuat *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang diidentifikasi oleh para ahli salah satunya :

Kelebihan *Flipbook* dengan Canva

- 1) Interaktivitas dan daya tarik bagi siswa. *Flipbook* yang dibuat menggunakan Canva dapat menyajikan materi pembelajaran dengan menyediakan berbagai varian elemen menarik menjadikan minat baca peserta didik dalam belajar tinggi.
- 2) Aksesable dan available untuk perangkat-perangkatn elektronik. Ini memudahkan distribusi materi pembelajaran secara online, mendukung pembelajaran jarak jauh.
- 3) Penggunaan *Flipbook* memberikan pengalaman baru bagi siswa, mengatasi kebosanan yang sering muncul dengan metode pembelajaran konvensional.
- 4) Praktis dan mudah dibagikan. *Flipbook* mudah dibagikan via email atau platform digital, menjadikannya pilihan yang praktis untuk guru dalam menyebarkan materi.
- 5) Dapat meningkatkan literasi digital siswa, karena mereka belajar menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.
- 6) Integrasi dengan platform lain. Canva mendukung integrasi dengan Heyzine dan platform lainnya, memungkinkan *Flipbook* yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dengan tambahan video, audio, dan

link. Hal ini memungkinkan materi pembelajaran digital menjadi lebih dinamis dan mendukung multimedia.

Kelemahan *Flipbook* Menggunakan Canva :

- 1) Ketergantungan pada perangkat elektronik. Siswa dan guru harus memiliki akses ke perangkat yang memadai untuk menggunakan *Flipbook*, yang bisa menjadi kendala di daerah dengan infrastruktur teknologi yang kurang baik.
- 2) Memerlukan akses/koneksi internet yang stabil.
- 3) Tidak bisa ditandai. Berbeda dari buku cetak, *Flipbook* tidak menyediakan penanda halaman terakhir yang dibaca, sehingga menyulitkan siswa saat ingin melanjutkan pembelajaran di waktu lain.
- 4) *Flipbook* biasanya memiliki ukuran file yang kecil, sehingga tidak ideal untuk digunakan secara berkelompok tanpa alat bantu seperti proyektor.

Secara keseluruhan, Canva merupakan pilihan yang baik untuk membuat *Flipbook* yang mudah dan menarik, namun memiliki keterbatasan dalam fitur interaktif dan kustomisasi lanjutan. Untuk *Flipbook* yang sepenuhnya interaktif, integrasi dengan platform tambahan seperti Heyzine bisa menjadi solusi.

D. Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern

Kajian pustaka ini bertujuan sebagai dasar teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi Peradaban Islam Masa Modern, sehingga produk yang dihasilkan memiliki landasan konseptual yang kuat dari perspektif keislaman.

1. Kondisi Islam pada Masa Modern

Fase modern pada sejarah Islam dimulai sekitar Abad ke-18 era Masehi atau awal abad ke-19 era Masehi, ketika dunia Islam mengalami penurunan dalam aspek politik, ekonomi, dan pendidikan, sementara negara-negara Barat justru berkembang pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menyebabkan terjadinya ketimpangan peradaban antara dunia Islam dan Barat. Dunia Islam mulai menyadari pentingnya pembaruan (*tajdid*) dalam berbagai bidang untuk menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.

Menurut Harun Nasution, masa modern ditandai oleh kontak intensif antara dunia Islam dan Barat, yang memunculkan kesadaran untuk melakukan pembaharuan dalam sistem pendidikan, politik, dan sosial masyarakat Islam. Pada masa ini, banyak pemikir Muslim berupaya mengembalikan kejayaan Islam melalui Integrasi ajaran Islam dengan perkembangan sains modern.³⁴

2. Para Tokoh Pemikiran Islam Periode Modern

Munculnya tokoh ulama pembaru Islam merupakan reaksi terhadap kondisi kemunduran umat Islam. Beberapa tokoh penting pada masa modern antara lain Muhammad Ali Pasya di Mesir, yang memprakarsai reformasi dalam bidang pendidikan dan militer; Rifa'ah al-Tahtawi, yang memperkenalkan gagasan pendidikan modern dan penerjemahan ilmu-ilmu Barat ke dunia Islam; serta Jamaluddin al-Afghani, Muhammad Abduh, dan Rasyid Ridha yang memelopori gerakan *Pan-Islamisme* dan rasionalisasi ajaran Islam.

³⁴ Zidni Dinia Anugrah Tenny Sudjatnika, “‘Capaian Pembelajaran PAI Fase F,’ 2022.,” Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah, 2025, <https://doi.org/10.8734/Tashdiq.v1i2.365>.

Tokoh-tokoh pembaru tersebut berperan besar dalam menanamkan kembali semangat berpikir kritis, membuka pintu ijtihad, serta mengajak umat Islam untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan sebagai sarana kebangkitan peradaban. Di Indonesia, pengaruh pembaruan tersebut tercermin dalam gerakan modernisasi Islam yang dilakukan oleh KH. Ahmad Dahlan melalui Muhammadiyah dan KH. Hasyim Asy'ari melalui Nahdlatul Ulama.³⁵

3. Pengaruh Pemikiran Islam Modern bagi Indonesia

Gerakan modernisasi Islam yang muncul di Timur Tengah turut memberikan dampak signifikan bagi dunia Islam di kawasan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Ide-ide modernisasi dan pembaharuan yang diperkenalkan oleh tokoh seperti Muhammad Abduh dan Rasyid Ridha menyebar melalui jaringan ulama dan pendidikan di Mekkah, lalu mempengaruhi lahirnya organisasi keagamaan modern seperti Muhammadiyah, Al-Irsyad, dan Persis.³⁶

Dalam konteks pendidikan, semangat modernisasi Islam mendorong lahirnya lembaga-lembaga pendidikan Islam yang memadukan ilmu agama dan ilmu umum, serta sistem pengajaran yang lebih terstruktur. Perkembangan ini menunjukkan bahwa Islam masa modern memberikan

³⁵ Sudjatnika Zidni Dinia Anugrah dan Tenny Sudjatnika, "Islam dan Modernitas," *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah* Vol. 16 No. 1 (2025): 11–22.

³⁶ Mohammad Izdiyan Muttaqin and S. Salahudin Suyurno, "Exploring Global Phenomena of Modern Islamic Culture: A Systematic Literature Review," *Mimbar Agama Budaya* 41, no. 1 (2024): 29–46, <https://doi.org/10.15408/mimbar.v41i1.38835>.

pengaruh besar terhadap pembentukan Islam Indonesia yang moderat, rasional, dan terbuka terhadap kemajuan ilmu pengetahuan.³⁷

4. Hikmah Mempelajari Peradaban Islam pada Masa Modern

Dengan memahami sejarah peradaban Islam pada masa modern, siswa diharap mampu meneladani semangat pembaruan tersebut untuk membangun peradaban Islam yang unggul di era globalisasi.

Materi ini selaras dengan *Capaian Pembelajaran PAI Fase F* dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pemahaman peserta didik terhadap sejarah peradaban Islam dan keteladanan tokoh-tokohnya sebagai dasar pembentukan karakter religius dan berpikir kritis.

5. Indikator Validasi Ahli Materi

Tujuan validasi ahli materi adalah untuk mengevaluasi kesesuaian informasi yang ditawarkan dalam media pendidikan. Konten yang baik harus berlandaskan teori yang kuat, selaras dengan tujuan pembelajaran, dan terorganisir secara metodis agar mudah dipahami oleh siswa. Nana Sudjana menegaskan bahwa materi pendidikan harus terorganisir secara sistematis, relevan dengan tujuan pembelajaran, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Menurut pandangan ini, indikator berikut digunakan dalam validasi ahli materi: (1) Kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, (2) Ketepatan konseptual materi, (3) Kedalaman konten, (4) Penggunaan bahasa yang jelas.³⁸

³⁷ Syaiful Muzan, "Islam Rasional (Gagasan dan Pemikiran Prof. Dr. Harun Nasutio)," *Al-Jami'ah* Vol. 1, no. 59 (2020): 102.

³⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 22.

E. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Aktivitas belajar mencakup keseluruhan kegiatan terhadap interaksi pembelajaran antar guru dan siswa guna memperoleh suatu impian yang ingin diwujudkan bersama. Aksi ini lebih menitikberatkan pada peran siswa karena keterlibatan aktif mereka menciptakan situasi belajar yang efektif. Wahyuningsih dan Murwani menekankan bahwa aktivitas siswa merupakan elemen kunci keberhasilan pembelajaran, karena pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Menurut Hamalik, hasil belajar tampak melalui transformasi tingkah laku terukur, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini diperkuat oleh Jubaedah yang menjelaskan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan dalam diri siswa setelah proses pembelajaran. Triwiratih menambahkan bahwa hasil belajar juga mencakup perubahan nyata dalam nilai, pola tindakan, apresiasi, dan keterampilan. Kesimpulan tentang hasil belajar yang dapat diambil ialah transformasi positif dari pengalaman siswa dalam aspek kognitif, afektif, juga psikomotor melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hasil yang optimal hanya akan tercapai jika proses pembelajaran berlangsung dengan baik.³⁹

2. Tolak Ukur Hasil Belajar

Menurut Benyamin S. Bloom melalui *Taxonomy of Educational Objectives*, tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga lingkup, yaitu kognitif,

³⁹ Muhammad Ilham Setiadi, Makbul Muksar, and Dhia Suprianti, "Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 5, no. 4 (2021): 1067–75, <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>.

afektif, dan psikomotorik. Terkait penjelasan tiga lingkup tersebut disebutkan sebagai berikut⁴⁰ :

- 1) Ranah kognitif merupakan transformasi tingkah laku yang berkaitan dengan aspek berpikir atau pengetahuan. Perubahan ini berlangsung melalui proses menerima rangsangan, menyimpan informasi, hingga mengolahnya dalam pikiran. Oleh karena itu, hasil belajar pada ranah kognitif menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, serta menerapkan konsep yang telah dipelajari.⁴¹
- 2) Ranah afektif menunjukkan bahwa tahap penyusunan hasil belajar, diawali tingkat dasar sampai meningkat ke lebih tinggi. Kesimpulannya, pada lingkup ini identik dengan nilai-nilai manifestasi pada sikap dan tingkah laku individu.
- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar yang disusun runtut menurut tingkatan paling sederhana dan mendasar hingga mencapai tingkat yang lebih tinggi, siswa harus sudah menguasai kemampuan pada tingkat sebelumnya jika ingin tercapai.

Lorin Anderson dan David Krathwohl memperbarui taksonomi Bloom dari waktu ke waktu untuk memasukkan enam tingkat kemampuan kognitif: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menghasilkan (C6). Kategori Keterampilan Berpikir

⁴⁰ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* 2, no. 1c (2019): 659–63, <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.

⁴¹ Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Cataloging and Classification Quarterly*, vol. 3 (New York: Handbook I: Cognitive Domain. David McKay Company, 1956), https://doi.org/10.1300/J104v03n01_03.

Tingkat Tinggi (HOTS) mencakup tingkat C4 hingga C6, yang membutuhkan kemampuan berpikir analitis, kreatif, dan kritis.⁴²

Karena mengajarkan siswa cara memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mengambil keputusan, keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) sangat penting untuk pembelajaran di abad ke-21. Akibatnya, pembelajaran harus menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi selain hafalan dan pemahaman.

Namun, penilaian hasil belajar dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif pada tingkat C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Hal ini dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan siswa kelas sebelas SMAN 1 Purwoasri Kediri dan lingkungan belajar pertama, yang menunjukkan bahwa pemahaman ide-ide dasar masih perlu dikembangkan. Oleh karena itu, pengukuran pada tingkat C1–C3 dianggap lebih relevan untuk mengetahui seberapa baik penggunaan media pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sebelum anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), mereka harus menguasai keterampilan dasar pada tingkat C1–C3. Untuk menciptakan keterampilan berpikir yang lebih canggih, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar pada tingkat dasar.

Dengan demikian, tolak ukur hasil belajar menurut Bloom menggambarkan capaian pendidikan yang menyeluruh, meliputi perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada

⁴² Lorin Anderson dan David Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001), hlm. 67–68.

penelitian kali ini, indikator hasil belajar diarahkan untuk lingkup kognitif, terutama di level C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Hal ini karena penggunaan instrument berupa pilihan ganda yang bertujuan mengukur kemampuan kognitif dasar hingga menengah, sesuai dengan Tujuan Pembelajaran materi Peradaban Islam pada Masa Modern.⁴³

Pengembangan tujuan pembelajaran dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) telah diorganisasikan untuk mencapai level C5 (mengevaluasi), meskipun pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini terkonsentrasi pada level C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Hal ini menunjukkan bahwa, dari segi kurikulum, pembelajaran telah difokuskan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*), meskipun pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini masih berpusat pada keterampilan dasar sebagai titik awal. Hasilnya, pembuatan materi pendidikan tidak hanya memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran pada tingkat dasar tetapi juga menjanjikan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

⁴³ D.R. Anderson, L.W. & Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001).

F. Kerangka Berpikir

Kerangka penelitian ini menjelaskan hubungan antara hasil belajar siswa dan penggunaan materi pembelajaran flipbook berbasis Canva. Penggunaan media yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar, menurut penelitian teoretis. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggunaan flipbook berbasis Canva sebagai variabel independen akan meningkatkan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen.

