

**PENGEMBANGAN MODUL PAI&BUDI PEKERTI ELEMEN SKI  
*FLIPBOOK* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DI SMA  
NEGERI 1 TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Magister  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

**PROGRAM STUDI  
MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



Oleh :

**YEGI GICELLA**

**NPM. 2271010079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGAM PASCASARJANA (PPs)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**

**1446 H/2024**

**PENGEMBANGAN MODUL PAI&BUDI PEKERTI ELEMEN SKI  
*FLIPBOOK* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DI SMA  
NEGERI 1 TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Magister  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

**PROGRAM STUDI  
MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



Oleh :

**YEGI GICELLA  
NPM. 2271010079**

**Pembimbing I : Dr. Masykurillah, MA  
Pembimbing II : Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGAM PASCASARJANA (PPs)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1446 H/2024 M**

**ABSTRAK****PENGEMBANGAN MODUL PAI&BUDI PEKERTI ELEMEN SKI  
FLIPBOOK BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DI SMA  
NEGERI 1 TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**

Oleh  
**Yegi Gicella**  
**NPM. 2271010079**

Pengembangan modul PAI&Budi Pekerti elemen SKI *flipbook* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah ini didasarkan pada kenyataan bahwa masih rendahnya kemampuan kognitif siswa pada sekolah tersebut karena belum tersedianya modul yang memiliki kriteria untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar yang telah dimiliki seseorang dalam proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental yang mencakup: berpikir, mengingat persepsi, penalaran, dan pemecahan masalah. Hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa berbasis pada *Problem Based Learning*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model Model Borg and Gall yang memiliki 10 langkah yaitu (1) *research and information collection*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form a product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final product revision*, (10) *main field testing*, dikarenakan ini merupakan penelitian *Research and Development* level 1 maka penelitian berhenti pada tahap *main product revision* (revisi desain). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, wawancara serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menguji kelayakan modul baik dari aspek materi maupun media.

Berdasarkan pengembangan modul PAI & Budi Pekerti elemen SKI *Flipbook* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif dari hasil analisis kebutuhan siswa bahwa modul tersebut sangat dibutuhkan dengan presentase 81,67%. Dari seluruh rangkaian desain pengembangan modul ditemukan nilai presentase rata-rata sebesar 92,8% sehingga dapat digunakan sebagai modul pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di SMAN 1 Trimurjo. Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* merupakan salah satu bahan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

**ABSTRACT****DEVELOPMENT OF A PAI & CHARACTERISTICS MODULE FOR THE SKI FLIPBOOK ELEMENT BASED ON PROBLEM BASED LEARNING TO IMPROVE THE COGNITIVE ABILITIES OF STUDENT SUBJECTS AT SMA NEGERI 1 TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**

**From**  
**Yegi Gicella**  
**NPM. 2271010079**

The development of the PAI & Characteristics module for the SKI flipbook element based on *problem based learning* to improve students' cognitive abilities at SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah is based on the fact that the cognitive abilities of students at the school are still low due to the unavailability of modules that have criteria for improving cognitive abilities in learning. Islamic education. Cognitive abilities are the basic abilities that a person has in the thinking process which refers to mental activities which include: thinking, remembering, perception, reasoning and problem solving. The results of this development are intended to improve the cognitive abilities of students based on *problem based learning*.

This research is development research (Research and Development) using the Borg and Gall model which has 10 steps, namely (1) *research and information collection*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form a product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final product revision*, (10) *main field testing*, because this is Research and Development level 1 research, the research stops at the main product revision stage (design revision). The data collection methods used were questionnaires, interviews and documentation. The data analysis technique used is to test the feasibility of the module from both material and media aspects.

Based on the development of the PAI & Characteristics module for the SKI Flipbook element based on *problem based learning* to improve cognitive abilities from the results of the analysis of student subject needs, this module is really needed with a percentage of 81.67%. From the entire series of module development designs, an average percentage value of 92.8% was found so that it can be used as a learning module to improve the cognitive abilities of students at SMAN 1 Trimurjo. The PAI Flipbook module based on *Problem Based Learning* is an interesting and interactive learning material for learning Islamic Religious Education to improve the cognitive abilities of students.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 PASCASARJANA  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 Jalan Ki. Hajar Devanaram Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507, Fax (0725) 47296, email: [stajainmetro@stainmetro.ac.id](mailto:stajainmetro@stainmetro.ac.id), website [www.stainmetro.ac.id](http://www.stainmetro.ac.id)

#### PERSETUJUAN

Tesis dengan judul: PENGEMBANGAN MODUL PAI&BUDI PEKERTI ELEMEN SKI *FLIPBOOK* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DI SMA NEGERI 1 TRIMURJO LAMPUNG TENGAH, Disusun oleh: YEGI GICELLA, NIM : 2271010079, Progam Studi : Pendidikan Agama Islam telah memenuhi syarat untuk diujikan dalam sidang Ujian Tesis/Munaqosah pada program pascasarjana IAIN Metro.

Pembimbing 1

Dr. Masykurinah, MA  
 NIP. 19711225 20003 1 001

Pembimbing 2

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag.  
 NIP. 197503012005012003

Mengetahui,  
 Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag.  
 NIP. 197503012005012003








KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Fax (0725) 47296, email: stin@iainmetro.ac.id, website www.iainmetro.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN TESIS**

No:

Tesis dengan judul: PENGEMBANGAN MODUL PAI&BUDI PEKERTI ELEMEN SKI *FLIPBOOK* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DI SMA NEGERI 1 TRIMURJO LAMPUNG TENGAH, Disusun oleh: YEGI GICELLA, NIM : 2271010079, Program Studi : Pendidikan Agama Islam telah diujikan dalam sidang Ujian Tesis/Munaqosah pada program pascasarjana IAIN Metro, pada hari/tanggal: Jumat, 08 Juli 2024.

**TIM PENGUJI:**

Ketua	: Dr. Ahmad Zumaro, MA	
Penguji Utama	: Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd, Kons	
Pembimbing I/Penguji	: Dr. Masykurillah, MA	
Pembimbing II/Penguji	: Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag	
Sekretaris	: Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I	

Mengetahui,  
Direktur



**Dr. Mukhtar Hadi, M.Si.**  
NIP. 19730710 199803 1 003

## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yegi Gicella  
NPM : 2271010079  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Juni 2024  
Yang menyatakan



Yegi Gicella  
2271010079

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Penelitian Tesis Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro sebagai berikut :

### 1. Huruf Arab dan Latin

Huruf Arab	Huruf Latin	Huruf Arab	Huruf Latin
ا	tidak dilambangkan	ط	T
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	`
ث	Ś	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ż	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	”
ص	Ş	ي	Y
ض	ḍ		

### 2. Tabel Maddah atau Vokal Panjang

Harakat dan Huruf	Huruf dan Tanda
ا - ى	Â
ي -	Î
و -	Û
اي	Ai
ا-و	Au



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan lancar. Shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpah curahkann kepada Nabi Muhammad SAW dengan selalu bershalawat semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaatnya di yaumil akhir nanti amin ya rabbal alamin.

Tesis ini adalah hasil karya secara ilmiah yang disusun untuk memenuhi tugas dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada setiap mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Selama proses tesis ini, peneliti menerima banyak bantuan serta dukungan dari pihak yang terkait, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA selaku Rektor IAIN Metro
2. Bapak Dr. Mukhtar Hadi, M.Si selaku Direktur Pascasarjana
3. Ibu Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam sekaligus pembimbing II yang telah memberikan bimbingan arahan dan masukan, sehingga tesis ini dapat terselesaikan
4. Bapak Dr. Masykurillah, MA selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan arahan dan masukan, sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
5. Keluarga besar SMA Negeri 1 Trimurjo yang telah mengizinkan melakukan penelitian
6. Seluruh dosen serta segenap civitias akademika Program Pascasarjana IAIN Metro Lampung

Peneliti sadar bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna atau baik, oleh karenanya kritik serta saran yang mendukung sangat dibutuhkan oleh peneliti untuk membuat peneliti lebih baik lagi dikedepanya. Semoga tesis ini bermanfaat untuk kita semua.

Metro, 08 Juli 2024

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yegi Gicella' with a stylized flourish at the end.

**YEGI GICELLA**  
**NPM. 2271010079**

## MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ  
 الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

*Artinya :*

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah  
 menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang  
 Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan  
 manusia apa yang tidak diketahuinya. ”*

***(Qs. Al-Alaq: 1-5)***

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah dengan penuh rasa syukur atas kehadiran Allah SWT, tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Mujimin dan Ibu Warti yang telah merawat dan membesarkan dengan penuh kasih sayang, memberikan pendidikan dan tiada hentinya selalu mendo'akan penulis, serta sebagai motivator hingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Adikku tersayang, Sheva Deshella yang selalu mendukung dan memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Keluarga besar SDIT Wahdatul Ummah yang selalu memberikan motivasi, serta mendo'akan penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini
4. Pembimbing tesis saya Bapak Dr. Masykurillah, MA dan Ibu Dr. Sri Andri Astuti, M.Pd yang selalu memberikan bimbingan dan arahnya dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan sepenuh hati serta memberikan sumbangsih pemikiran sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik
5. Segenap Bapak dan Ibu staf dan karyawan dilingkungan Pascasarjana IAIN Metro yang telah memberikan pelayanannya dengan baik. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana IAIN Metro.
6. Almamater tercinta IAIN Metro yang menjadi tempat penulis menimba ilmu.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN ORSINALITAS PENELITIAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>xi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Hasil Riset yang Relevan .....	8

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Kemampuan Kognitif.....	12
1. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	12
2. Indikator Kemampuan Kognitif .....	13
3. Cara Meningkatkan Kemampuan Kognitif .....	17

B. Modul PAI&Budi Pekerti Elemen SKI <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> .....	20
1. Pendidikan Agama Islam .....	20
2. <i>Problem Based Learning</i> .....	23
3. <i>Flipbook</i> .....	31
4. Modul .....	35
C. Modul PAI&Budi Pekerti Elemen SKI <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif.....	49
D. Kerangka Berpikir dan Paradigma Penelitian .....	50

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	52
B. Prosedur Pengembangan .....	53
C. Metode Pengumpulan Data .....	59
D. Teknik Analisa Data.....	70

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	74
B. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk .....	87
C. Deskripsi Hasil Kelayakan Pengembangan.....	100
D. Analisis Pengembangan Produk.....	109
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	111

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	113
B. Saran .....	114

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Taksonomi Baru Domain Kognitif dan Dimensi Proses.....	14
Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Problem Based Learning.....	30
Tabel 2.3 Aspek kelayakan isi menurut BSNP .....	40
Tabel 2.4 Aspek kelayakan Penyajian menurut BSNP .....	41
Tabel 2.5 Aspek kelayakan Bahasa menurut BSNP .....	45
Tabel 2.6 Aspek kelayakan kegrafikan menurut BSNP .....	47
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	
Tidak Terstruktur Untuk Guru PAI dan Budi Pekerti .....	60
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Materi.....	62
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Media .....	65
Tabel 3.4 Kriteria Penskoran Menggunakan Skala Likert .....	71
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan .....	72
Tabel 4.1 Kriteria Presentase Analisis Kebutuhan.....	76
Tabel 4.2 Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran Kelas X Mata	
Pelajaran PAI dan Budi Pekerti .....	80
Tabel 4.3 Hasil Modifikasi Analisis Tujuan Pembelajaran Kelas X	
Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.....	83
Tabel 4.4 Penilaian Ahli Materi Pembelajaran .....	103



Tabel 4.5 Saran Validator Ahli dan Tindak Lanjut .....	103
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	107
Tabel 4.7 Saran Ahli Media Pembelajaran Terhadap Modul Pendidikan Agama Islam <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif.....	108
Tabel 4.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Modul.....	108

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	51
Gambar 3.1 Alur Pengembangan Model Brog and Gall .....	53
Gambar 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa.....	75
Gambar 4.2 Tampilan Sampul Depan dan Belakang .....	94
Gambar 4.3 Tampilan Identitas Modul .....	94
Gambar 4.4 Tampilan Kata Pengantar dan Daftar Isi .....	95
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan Modul dan Sintak Modul PBL .....	96
Gambar 4.6 Tampilan Capaian Pembelajaran.....	96
Gambar 4.7 Tampilan Salah Satu Sampul Kegiatan belajar .....	97
Gambar 4.8 Tampilan Rangkuman .....	97
Gambar 4.9 Tampilan Evaluasi Diri online dengan QR Code .....	98
Gambar 4.10 Tampilan Glosarium.....	99
Gambar 4.11 Tampilan Daftar Referensi .....	99
Gambar 4.12 Tampilan Biodata Penulis .....	100

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Data Nilai PAI Kelas X SMAN 1 Trimurjo .....	123
Lampiran 2 Surat Tugas .....	126
Lampiran 3 Surat Balasan Research.....	127
Lampiran 4 Surat Turnitin.....	128
Lampiran 5 Pengantar Permohonan Validator Ahli Materi .....	129
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi 1 .....	130
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	133
Lampiran 8 Tabel Tabulasi Hasil Penilaian Ahli Materi .....	136
Lampiran 9 Pengantar Permohonan Validator Ahli Media Pembelajaran.....	142
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	143
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media 2 .....	146
Lampiran 12 Tabel Tabulasi Hasil Penilaian Ahli Media.....	150
Lampiran 13 Gambar Dokumentasi .....	159
Lampiran 14 Angket Analisis Kebutuhan.....	161
Lampiran 15 Riwayat Hidup.....	165

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam memecahkan suatu masalah melalui proses berfikir, menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan dalam menyesuaikan diri untuk mencapai tujuan.<sup>1</sup> Huda mengemukakan bahwa kualitas pendidikan yang baik diperoleh dengan menerapkan semua tingkat ranah kognitif dalam setiap pembelajaran.<sup>2</sup> Kemampuan kognitif diarahkan agar anak mampu mengembangkan berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.

Yuliani mengemukakan bahwa ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif dari siswa yaitu ada faktor hereditas/keturunan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat/bakat dan faktor kebebasan.<sup>3</sup> Latunconsina mengemukakan bahwa adanya faktor lain yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan kognitif adalah faktor lingkungan. Lingkungan sangat memengaruhi tumbuh kembangnya anak diantaranya keluarga, latar belakang pendidikan orangtua dan

lingkungan sosial. Latar belakang pendidikan orang tua ini berkorelasi positif dengan cara mereka mengasuh anak dan perkembangan anak. Hal

---

<sup>1</sup> Netty Ino Ischak dan Siti Afdianti Domu, dkk, "Deskripsi Kemampuan Kognitif Subjek didik pada Materi Struktur Atom" 5, no. 2 (Agustus 2023): 150.

<sup>2</sup> Rakha Pradestya dkk, "Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Kognitif" 2, no. 2 (2019): 34.

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Grup, 2016), 59.

ini berarti semakin tinggi pendidikan terakhir orang tua akan semakin baik cara pengasuhan anak karena wasasan mereka yang lebih luas dan akibatnya perkembangan anak menjadi positif. Salah satu hal yang dapat merangsang perkembangan kognitif adalah dengan menggunakan pembelajaran interaktif.<sup>4</sup>

Menciptakan siswa yang mandiri dan mampu mengembangkan seluruh potensinya diperlukan keterampilan dan kreatifitas pendidik dalam menyusun perencanaan pembelajaran.<sup>5</sup> Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas yang dilaksakannya. Untuk memenuhi hal tersebut diatas, pendidik dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga mau belajar karena memang siswalah subyek utama dalam proses belajar. Salah satu cara untuk merangsang siswa untuk mau belajar yaitu dengan mengembangkan modul yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga diharapkan dapat digunakan siswa sebagai sarana belajar mandiri.

Modul adalah salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran dimana dapat membantu siswa untuk mencapai standar kompetensi dan tujuan pembelajaran.<sup>6</sup> Pendidik dan siswa akan mengalami kesulitan jika tanpa disertai modul dalam meningkatkan efektivitas dalam pembelajarannya. Sehingga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidik dapat mengoptimalkan pembuatan modul. Modul dikemas dalam secara utuh dan

---

<sup>4</sup> Nurkhalisa Latunconsina, *Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran* (Makasaar: Alauddin University Press, 2013), 3.

<sup>5</sup> Riri Susanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas V Sd Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar" 2, no. 2 (Desember 2017): 157.

<sup>6</sup> Fauziyah Kariem Aisyi,dkk, "Pengembangan Modul TIK SMP Mengacu Pada Pembelajaran Berbasis Proyek" IX, no. 2 (Agustus 2013): 117.

sistematis, didalamnya terdapat petunjuk belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar sendiri tanpa bantuan pendidik. Saat ini, sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak. Modul dalam bentuk ini cenderung monoton dan kurang diminati siswa.

Permasalahan yang muncul pada siswa kelas X SMAN 1 Trimurjo adalah rendahnya kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dan minimnya sumber belajar yang ada pada siswa, baik berupa buku pegangan ataupun modul serta kurangnya pemanfaatan modul dalam pembelajaran sehingga kurang menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik minat siswa.

Berdasarkan wawancara dengan Waka Kurikulum dan pendidik PAI kelas X di SMAN 1 Trimurjo, diperoleh informasi bahwa selama ini dalam proses pembelajaran belum pernah dengan menggunakan modul untuk diajarkan hampir pada semua mata Pelajaran. Modul yang digunakan oleh pendidik adalah buku paket dan belum pernah menggunakan modul elektronik yang dikembangkan oleh pendidik sendiri. Padahal pembelajaran menggunakan modul dapat menunjang siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan tidak berpusat pada pendidik saja.<sup>7</sup>

Sumber belajar yang hanya berupa buku dari pemerintah, mengakibatkan modul menjadi terbatas. Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi yang terdapat pada buku siswa karena materi yang terdapat di dalam buku tersebut semua materi hanya teks dan di dalam buku tidak terdapat banyak soal sebagai sarana berlatih siswa. Dimana motivasi dan minat belajar siswa juga nampak kurang antusias. Ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan pendidik.

---

<sup>7</sup> Eka Triyani, S.Pd, Dwi Rahayu, M.Pd, dan Tri Hanifah, M.Pd, *Wawancara pendidik PAI (SMAN 1 Trimurjo, 2023)*.

Permasalahan di atas diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwi Rahayu di SMAN 1 Trimurjo yang menyatakan bahwa hasil penelitian yang diperoleh yaitu pendidik belum sepenuhnya melakukan kegiatan tindak lanjut dalam pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi menerapkan pembelajaran yang menjadikan siswa tidak memiliki pemahaman yang utuh dalam pembelajaran.<sup>8</sup>

Diperlukan data yang lebih mendetail untuk menggali akar permasalahan penelitian. Oleh sebab itu peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas X SMA N 1 Trimurjo mengenai analisis modul yang dikembangkan. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa pada modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Luhur, diperoleh data bahwa mata pelajaran ini dilaksanakan dengan menyenangkan (36%) dan sisanya (64%) menyatakan sebagai mata pelajaran yang kurang menyenangkan. Sumber belajar khususnya pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Luhur diperoleh paling banyak dari buku paket dari pemerintah sebanyak (65,3%) dan sisanya memiliki buku pegangan selain buku paket PAI dari Pemerintah.<sup>9</sup>

Pendapat siswa sebanyak (76,7%) mengaku bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi mata Pelajaran PAI dan sisanya (23,3%) sudah mampu memahami materi PAI yang diberikan. Sebanyak (65,3%) mengaku belum puas dengan bahan ajar yang digunakan pendidik dalam pembelajaran.<sup>10</sup>

Sebanyak (80,7%) responden mengaku bahwa belum pernah menggunakan bahan ajar selain buku pemerintah pada mata Pelajaran PAI

---

<sup>8</sup> Dwi Rahayu, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Akhlak di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah* (Bandar Lampung: UIN RIL, 2017), 1.

<sup>9</sup> "Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Trimurjo," 11 Agustus 2023.

<sup>10</sup> "Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Trimurjo."

dan Budi Pekerti Luhur dan sisanya (19,3%) mengaku sudah pernah menggunakan bahan ajar lainnya. Kemudian sebanyak 64,7% responden mengaku bahwa media pembelajaran yang digunakan bapak dan ibu guru belum dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran PAI. Dan pendapat responden sebanyak 92% mengaku bahwa mereka belum pernah menggunakan modul digital untuk mendalami materi tertentu. Kemudian jenis modul pembelajaran yang dibutuhkan untuk mendalami materi tertentu dan membutuhkan modul pembelajaran berupa digital, sebanyak 71,3% belum pernah menggunakan modul pembelajaran berupa *flipbook*.<sup>11</sup>

Kemudian pendapat siswa terhadap modul pembelajaran digital sebanyak 82% mengaku setuju bahwa mereka menggunakan modul pembelajaran *flipbook* berbasis pada *problem based learning*, dan sisanya 18% pendapat responden tidak setuju jika diadakan modul pembelajaran *flipbook* yang terintegrasi dengan *problem based learning*. Ini berarti dapat diasumsikan bahwa mereka membutuhkan modul yang interaktif, menarik, mudah dipahami, digital dan terintegrasi dengan pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning*.<sup>12</sup>

Berdasarkan informasi tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme, minat, perhatian dan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran yang dimana diperlukannya suatu bahan ajar yang inovatif guna untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Bahan ajar yang dimaksudkan adalah modul. Sehingga alternatif yang peneliti tawarkan untuk terjadinya proses pembelajaran yang baik yaitu dengan mengembangkan modul *flipbook* dengan menggunakan *smartphone android* ini dipilih karena kegemaran siswa di era sekarang yang dapat

---

<sup>11</sup> “Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Trimurjo.”

<sup>12</sup> “Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Trimurjo.”



dimanfaatkan untuk pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan dapat dibaca dimana saja. Serta dengan harapan agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dari beberapa uraian diatas, saya sebagai peneliti tertarik akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul PAI & Budi Pekerti Elemen SKI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kebutuhan dalam pengembangan modul pendidikan agama islam *flipbook* berbasis *problem-based learning* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa di SMAN 1 Trimurjo?
2. Bagaimana desain modul pendidikan agama islam *flipbook* berbasis *problem-based learning* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa di SMAN 1 Trimurjo?
3. Bagaimana kelayakan modul pendidikan agama islam *flipbook* berbasis *problem-based learning* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa di SMAN 1 Trimurjo?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui *flipbook* secara rinci seperti dibawah ini:

1. Untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan modul *flipbook* berbasis *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan kognitif PAI di SMAN 1 Trimurjo.
2. Untuk mengetahui desain modul *flipbook* berbasis *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan kognitif PAI di SMAN 1 Trimurjo.
3. Untuk mengetahui kelayakan modul *flipbook* berbasis *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan kognitif PAI di SMAN 1 Trimurjo.

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan khazanah pengetahuan baru dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui modul PAI&Budi Pekerti elemen SKI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, yaitu dengan adanya modul ini dapat membantu siswa belajar mandiri untuk meningkatkan kemampuan kognitif agar lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran melalui modul. PAI&Budi Pekerti elemen SKI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning*.
- b. Bagi pendidik, yaitu diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

#### D. Hasil Riset yang Relevan

Penelitian ini bukanlah penelitian yang benar-benar baru dikarenakan sudah dilakukan beberapa penelitian yang serupa, berikut penelitian yang sudah dilakukan terkait dengan pengembangan modul *Flipbook* sebagai berikut:

1. Penelitian pertama dengan judul: “*E-Module Development using Kvisoft Flipbook Maker through the Problem Based Learning Model to Increase Learning Motivation*” yang ditulis oleh Minar Situmorang, Yustina dan Wan Syafii yang dipublikasikan di *Journal of Educational Sciences* Vol. 4 No. 4 tahun 2020.<sup>13</sup> Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan e-modul melalui model problem based learning (PBL). Penelitian tersebut dengan menggunakan metode *RnD* dengan model ADDIE. Setelah dilakukan penelitian, maka penelitian tersebut menghasilkan sebuah modul elektronik dengan aplikasi Kvisoft flipbook maker yang cocok untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran dan dapat diuji dalam pembelajaran langsung.
2. Penelitian kedua yang berjudul: “*Development of Based Learning Multimedia Flipbook on the Subject of Life Organization at SMPIT Al Multazam Kuningan*” yang ditulis oleh Ali Nurdin, Wahidin, dan Anna Fitri Hidriana yang dipublikasikan di *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi* Vol. 15 No. 2 tahun 2023.<sup>14</sup> Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat seperti multimedia pembelajaran berbasis flipbook. Penelitian tersebut

---

<sup>13</sup> Minar Situmorang, Yustina, dan Wan Syafii, “E-Module Development using Kvisoft Flipbook Maker through the Problem Based Learning Model to Increase Learning Motivation” 4, no. 4 (2020): 835.

<sup>14</sup> Ali Nurdin, Anna Fitri Hidriana, dan Wahidin, “Development of Based Learning Multimedia Flipbook on the Subject of Life Organization at SMPIT Al Multazam Kuningan” 15, no. 2 (2023): 172.

dengan menggunakan metode *RnD* dengan model ADDIE. Setelah dilakukan penelitian, maka penelitian tersebut adalah Persentase skor validasi media oleh para ahli adalah 87% dari ahli bahasa, 90% dari ahli isi/materi, dan 89% dari ahli media. Selanjutnya pada tahap uji coba, multimedia pembelajaran berbasis flipbook mendapatkan persentase penilaian sebesar 89,8% untuk aspek materi, 87,55% untuk aspek bahasa, 88,9% untuk aspek media, dan 88,75% untuk persentase rata-rata. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis flipbook sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Masruroh Khafidhoh dan Wilda Mahmudah dengan judul penelitian: "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Flipbook Berbasis Problem Based Learning yang Memfasilitasi Kemampuan 4C Siswa" Vol. 10 No. 2 tahun 2022.<sup>15</sup> Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berbantuan flipbook berbasis PBL yang memfasilitasi pengembangan kemampuan 4C siswa ditinjau dari segi kevalidan dan kepraktisan. Penelitian tersebut dengan menggunakan metode *RnD* dengan model ADDIE. Setelah dilakukan penelitian, maka hasil penelitian tersebut adalah rata-rata validasi ahli media adalah 3,63 termasuk kriteria sangat valid sedangkan rata-rata validasi ahli materi adalah sebesar 3,79 termasuk kriteria sangat valid. Rata-rata angket respon siswa adalah 81,33% termasuk kriteria sangat praktis. Jadi media pembelajaran matematika berbantuan flipbook berbasis PBL yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan.

---

<sup>15</sup> Masruroh Khafidhoh dan Wilda Mahmudah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Flipbook Berbasis Problem Based Learning yang Memfasilitasi Kemampuan 4C Subjek didik" 10, no. 2 (Oktober 2022): 147.

4. Penelitian keempat dilakukan oleh Kalimatus Sa'diyah dengan judul penelitian: "Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA" Vol. 3 No. 4 tahun 2021.<sup>16</sup> Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui kelayakan penggunaan secara teoritis dan empiris serta mengetahui kepraktisan penggunaan E-modul berbasis digital flipbook. Penelitian tersebut dengan menggunakan metode *RnD* dengan model 4D. Setelah dilakukan penelitian, maka hasil penelitian tersebut adalah E-modul berbasis digital flipbook memperoleh nilai rata-rata 0,91 dari hasil validasi menunjukkan bahwa E-modul berbasis digital flipbook termasuk dalam kategori valid dan layak secara teoritis. Uji keterbacaan berada di level 10 artinya sesuai dengan kelas 10 serta hasil rata-rata dari respon siswa sebesar 82% pada pernyataan positif dan 39% pada pernyataan negatif termasuk kategori sangat layak secara empiris.

Berdasarkan penelitian-penelitian relevan di atas, terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pada jenis penelitian dan bentuk produk yang dikembangkan. Jenis penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu adalah jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (RnD). Jenis penelitian Research and Development (RnD) ini juga dipilih dalam penelitian ini karena akan mengembangkan suatu produk. Modul pembelajaran merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini.

Perbedaan antara penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh para peneliti dengan penelitian yang akan dikembangkan adalah model pengembangan, materi pelajaran, objek, serta jenis modul yang dihasilkan.

---

<sup>16</sup> Kalimatus Sa'diyah, "Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA" 3, no. 4 (2021): 1299.

Penelitian pengembangan atau RnD memiliki banyak sekali model pengembangannya. Penelitian-penelitian terdahulu menggunakan model RnD yang bervariasi seperti ADDIE, 4D, dan lain sebagainya. Penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti menggunakan model Brog and Gall. Mata pelajaran yang digunakan oleh penelitian-penelitian relevan di atas adalah IPS, biologi dan matematika. Dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran yaitu Pendidikan Agama Islam. Sekolah dan kelas siswa sebagai tempat dan objek penelitian yang digunakan penelitian terdahulu sangat bervariasi akan tetapi tidak ada yang menggunakan SMA Negeri 1 Trimurjo kelas X sebagai tempat penelitian dan objek penelitiannya. Modul-modul yang dikembangkan penelitian terdahulu adalah e-Modul atau modul elektronik berbasis web. Hal ini tentu berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan karena beberapa penelitian sebelumnya belum melihat mengenai nilai kognitif agama yang ada pada siswa.

Berdasarkan analisis perbedaan dan persamaan dengan penelitian relevan di atas, maka peneliti akan berusaha mengembangkan modul flipbook berbasis *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan kognitif PAI di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah, dengan jenis penelitian yang digunakan adalah RnD dengan model brog and gall. Penelitian ini dilakukan karena masih minimnya penelitian serupa dengan yang akan dikembangkan peneliti.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kemampuan Kognitif

##### 1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif menurut Depdikbud adalah pengembangan kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret kepada berpikir secara abstrak. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.<sup>17</sup>

Ahmad Susanto berpendapat bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>18</sup> Menurut Abdurahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.<sup>19</sup>

Krause, Bochner, dan Duchnese berpendapat bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal

---

<sup>17</sup> Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, dan Didith Pramunditya Ambara, "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria" 2, no. 1 (2014): 2.

<sup>18</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Grup, 2011), 48.

<sup>19</sup> Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 131.

disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi.<sup>20</sup>

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memecahkan suatu masalah melalui proses berpikir, menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan dalam menyesuaikan diri untuk mencapai tujuan. Kemampuan kognitif diarahkan agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didenga dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehesif. Selain itu, anak juga diarahkan agar mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitar, seperti simbol bilangan.

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli di atas mengungkapkan makna kemampuan kognitif, maka kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar yang telah dimiliki seseorang dalam proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental yang mencakup: berpikir, mengingat persepsi, penalaran, dan pemecahan masalah.

## **2. Indikator Kemampuan Kognitif Anderson**

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) seseorang. Menurut Hamdani, kawasan kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai tingkat yang paling tinggi, yaitu evaluasi. Sedangkan Azwar berpendapat bahwa dalam mengukur kemampuan kognitif, taksonomi yang dijadikan acuan adalah taksonomi

---

<sup>20</sup> Salmiati Nurbaity dan Desy Mulia Sari, "Upaya Pendidik Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu penelitian di Taman Kanak-Kanak islam terpadu Ar-Rahmah kota Banda Aceh)" III, no. 2 (2016): 45.



Bloom domain kognitif dengan enam tingkatan taraf kompetensi. Tingkatan tersebut terdiri atas *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *synthesis* (sintesis), dan *evaluation* (evaluasi). Gunawan dkk, mengatakan bahwa taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl, yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).<sup>21</sup>

Berdasarkan indikator kemampuan kognitif tersebut, dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan peneliti akan mengadopsi indikator kemampuan kognitif taksonomi yang telah direvisi Anderson yaitu:

**Tabel 2.1**  
**Taksonomi Baru Domain Kognitif dan Dimensi Proses<sup>22</sup>**

<b>Taksonomi Baru Domain Kognitif</b>	<b>Dimensi Proses</b>
Mengingat ( <i>Remember</i> )	Sub kategori proses mengingat dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih, mencari

<sup>21</sup> Fikratul Khairi dan Zakiah, "Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Subjek didik Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang" 11, no. 1 (Juni 2019): 88.

<sup>22</sup> Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik" 21, no. 2 (2021): 161.

Memahami/Mengerti ( <i>Understand</i> )	Sub kategori proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan
Menerapkan ( <i>Apply</i> )	Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan, memecahkan.
Menganalisis ( <i>Analyze</i> )	Sub kategori proses menganalisis adalah mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan, menelaah.
Mengevaluasi ( <i>Evaluate</i> )	Sub kategori untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, meresensi, memeriksa, mengkritik
Menciptakan ( <i>create</i> )	Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang, membuat.

Keenam tahapan di atas kemudian dibagi oleh Anderson dan Karthwohl ke dalam dua kategori, yaitu: kemampuan berpikir rendah (*Lower Order Thinking Skills*) dan kemampuan berpikir tingkat tinggi

(*Higher Order Thinking Skills*). Kemampuan yang termasuk LOTS adalah kemampuan mengingat (*remember*), memahami (*understand*), dan menerapkan (*apply*), sedangkan HOTS meliputi kemampuan menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).<sup>23</sup> Berdasarkan penjelasan di atas, dalam penelitian ini akan lebih memfokuskan pada kemampuan siswa pada tahap *menganalisis*, *mengevaluasi*, dan *menciptakan* karena HOTS merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran terkhusus pada model pembelajaran *problem based learning* dimana dalam model tersebut siswa diajak untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan pembelajaran melalui sebuah permasalahan. Dalam penelitian ini menggunakan indikator dari Krathwohl untuk mengukur berpikir kritis dari pengetahuan siswa, yaitu sebagai berikut:<sup>24</sup>

#### 1) Menganalisis

Menganalisis adalah kemampuan untuk memecahkan atau menguraikan suatu materi atau informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga mudah dipahami. Dimensi prosesnya meliputi:

- a) Menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya.
- b) Mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

---

<sup>23</sup> Suwanto, *Pengembangan Tes Diagnostik dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

<sup>24</sup> Esti Untari, "Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Pembiasaan Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar" 1, no. 1 (2018): 136.

c) Mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan

## 2) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah tindakan membuat suatu penilaian yang didasarkan pada kriteria dan standar tertentu. Dimensi prosesnya meliputi :

- a) Memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, dan metodologi dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.
- b) Membuat hipotesis, mengkritik, dan melakukan pengujian.
- c) Menerima atau menolak suatu pernyataan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

## 3) Mencipta

Mencipta adalah proses mengumpulkan sejumlah elemen tertentu menjadi satu kesatuan yang koheren dan fungsional. Dimensi proses meliputi:

- a) Membuat generalisasi suatu ide atau cara pandang terhadap sesuatu.
- b) Membuat hipotesis, mengkritik, dan melakukan pengujian
- c) Mengorganisasikan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi struktur baru yang belum pernah ada sebelumnya.

### **3. Cara Meningkatkan Kemampuan Kognitif**

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan

memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas.<sup>25</sup>

Pada dasarnya perkembangan kognitif di maksudkan agar anak dapat mengeksplorasi dirinya terhadap lingkungan sekitar dengan semua panca indra yang dimilikinya. Dari pengetahuan yang anak dapat, kita berharap anak akan mampu melangsungkan kehidupannya serta menjadi manusia yang seutuhnya sesuai dengan kodrat yang diberikan Allah. Dalam kemampuan kognitif didalamnya terdapat proses kognisi antara lain meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran serta pemecahan masalah.<sup>26</sup>

Berdasarkan faktor-faktor di atas, menurut Duch dikutip oleh Lina Dian Lestari bahwa terdapat salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*problem solving*). Kemampuan anak dalam memecahkan masalah (*problem solving*) juga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya baik dalam kemampuan berpikir maupun kreativitasnya memecahkan masalahnya sendiri.<sup>27</sup>

Menurut Gagne dikutip oleh Utami mengatakan bahwa seorang peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, pada akhirnya mereka bukan hanya sekadar pemecah masalah, tetapi juga belajar sesuatu yang baru. Hal

---

<sup>25</sup> Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)* (Bandung: Nuansa Aulia, 2011), 30.

<sup>26</sup> Lina Dani Lestari, "Pentingnya mendidik *problem solving* pada anak melalui bermain" 9, no. 2 (2020).

<sup>27</sup> Lina Dani Lestari, 2.

ini bertujuan pemecahan masalah memegang peranan sangat penting baik dalam pelajaran maupun dalam disiplin ilmu lainnya, terutama agar pembelajaran berjalan dengan fleksibel dan bertujuan agar anak lebih mudah memahami konsep kehidupan dengan pemecahan masalah, sehingga dalam menyelesaikan masalahnya anak dapat berpikir secara logis dan sistematis.<sup>28</sup>

Meningkatkan kemampuan kognitif siswa juga dapat dilakukan melalui modul pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai pengetahuan, akhlak, dan ibadah serta tidak hanya fokus pada sisi kognitif, tetapi juga merambah sisi afektif dan psikomotorik.<sup>29</sup>

Modul yang dibuat dengan baik akan memberi dampak dan manfaat yang banyak kepada peserta didik, misalnya 1) ada umpan balik terhadap siswa, 2) ada tekad untuk belajar sebab isi modul yang mudah dipahami dengan penampilan menarik, 3) fleksibel jadi siswa bisa belajar suatu materi berdasarkan tingkat pemahamannya, 4) kinerja belajar yang terarah sebab target pembelajarannya jelas,<sup>30</sup> 5) siswa mampu belajar secara mandiri dan berpikir tingkat tinggi melalui materi yang ada pada modul.<sup>31</sup>

Peneliti meletakkan ekspektasinya pada Modul PAI & Budi Pekerti Elemen SKI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa.

<sup>28</sup> Lina Dani Lestari, 3.

<sup>29</sup> Syahratulnisa Syamsuar dkk., “Bahan Ajar Matematika Terintegrasi Islam untuk Meningkatkan Religiusitas dan Hasil Belajar Siswa,” *Suska Journal of Mathematics Education* Vol. 7, No. 1 (2021): 14, <http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v7i1.10827>.

<sup>30</sup> Lasmiyati dan Idris Harta, “Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP,” *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 9, Nomor 2 (2014): 164.

<sup>31</sup> Hamdi, Abdul Halim, dan Komala Pontas, “Pengembangan dan penerapan modul pembelajaran materi teori dasar bentuk muka bumi untuk meningkatkan kognitif mahasiswa pendidikan mipa fkip unigha sigli” 3, no. 2 (2015).

## **B. Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning***

### **1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami agama Islam seluruhnya, kemudian menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.<sup>32</sup>

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman peserta didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam. Terkait dengan Pendidikan Agama Islam, Muhaimin menjelaskan bahwa: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sebagai salah satu mata pelajaran yang mengandung muatan ajaran-ajaran Islam dan tatanan nilai hidup dan kehidupan Islami, perlu diupayakan melalui Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama yang baik agar dapat mempengaruhi pilihan, putusan dan pengembangan kehidupan peserta didik.<sup>33</sup>

Pemahaman tentang Pendidikan Agama Islam dapat diawali dengan penelusuran pengertian Pendidikan Agama Islam itu sendiri karena didalamnya terkandung indikator-indikator esensial yang terkhusus dalam dunia pendidikan, maka dari itu jika kita mempelajari Pendidikan Agama Islam yang pasti yang sangat

---

<sup>32</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 130–31.

<sup>33</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam* (Lampung: Remaja Rosdakarya, 2008), 185.

mendasar yang diajarkan dalam pendidikan ini ialah ilmu yang mempelajari guna membentuk akhlaqul karimah seperti belajar membaca Al-Quran dan mentadaburnya, hadist, fiqh dan masih banyak lainnya. Dan salah satu konsep dasar Pendidikan Islam yang sering kita dengar ialah Tarbiyah merupakan proses penumbuhan dan mengembangkan apa yang ada pada diri peserta didik, baik secara fisik, psikis, sosial maupun spiritual.

#### **b. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses Pendidikan Agama Islam di Sekolah atau Madrasah. Terdapat beberapa pendapat mengenai tujuan Pendidikan Agama Islam ini. Munir musyi mengatakan tujuan akhir pendidikan islam adalah manusia yang sempurna (al-Insan al- Kamil). Agama Islam memang menghendaki agar manusia itu didik supaya ia mampu merealisasikan tujuan hidupnya sebagaimana yang telah digariskan oleh Allah dalam al-quran. Tujuan hidup manusia itu adalah beribadah kepada Allah. Ibadah yang dimaksud adalah dalam arti yang luas, bukan hanya ibadah sebagaimana anggapan sebagian orang, yang mengatakan beribadah itu hanya sebatas menunaikan shalat, zakat, puasa ramadhan, dan haji ke baitullah, serta mengucapkan dua kalimah syahadat.

Akan tetapi ibadah yang dimaksud ialah mencakup semua hal, amal, pikiran dan perasaan yang dihadapkan (disandarkan kepada Allah). Ibadah merupakan jalan hidup yang mencakup seluruh aspek kehidupan segala dilakukan manusia, baik berupa



perkataan, perbuatan, perasaan, dan pemikiran yang disadarkan kepada Allah.<sup>34</sup>

Penjelasan terkait dengan tujuan PAI di sekolah adalah sebagai wahana menumbuh-kembangkan keimanan kepada Allah Swt. dengan cara memberikan pengetahuan, penghayatan, pengamalan dan pengalaman siswa mengenai ajaran Islam sehingga kelak menjadi muslim yang terus berkembang baik ranah iman, taqwa, berbangsa dan bernegara, serta memiliki bekal untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan di atasnya.

Secara lebih operasional tujuan Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah sebagaimana tertera dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, ialah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga lebih menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan kepada Allah swt. Serta berakhlak mulia dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

### **c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam**

PAI memiliki ruang lingkup yang mencakup perwujudan dari keserasian, keselarasan, serta keseimbangan hubungan antara manusia dengan Allah SWT, manusia dengan dirinya sendiri, serta manusia dengan makhluk lainnya maupun dengan alam lingkungannya.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Heri gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013), 205–206.

<sup>35</sup> Asep Abdul Aziz dkk., “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar” 9, no. 1 (2021).

Nur Hidayah menyebutkan bahwa yang disebut dengan materi PAI adalah keseluruhan dari materi pelajaran PAI yang mencakup tujuh unsur pokok dalam Islam berupa: Al-Qur'an-Hadis. Keimanan, syariah, ibadah, akhlak, muamalah, dan sejarah Islam. Ruang lingkup demikian menggambarkan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang tujuannya adalah untuk menyelaraskan, menyasikan, serta menyeimbangkan antara iman, Islam, dan Ihsan.<sup>36</sup>

Salah satu ruang lingkup PAI adalah aspek sejarah islam yang memuat sejarah kebudayaan Islami baik dalam global ataupun sejarah islam di Nusantara. Aspek sejarah islam adalah pondasi bagi pengetahuan seseorang. Karena kita sebagai seorang muslim dapat mempelajari dan mengevaluasi serta menata diri berdasarkan Agama Islam dari sisi Sejarah dan kebudayaan baik dari sisi politik, budaya, ekonomi, sosial seni dan berbagai aspek lainnya.

## **2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)***

*Problem Based Learning (PBL)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Nur Hidayah, "Penerapan Nilai Dalam Pendidikan Islam" 2, no. 2 (2019).

<sup>37</sup> Yunin Nurun Nafiah, "Penerapan Model Problem based learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Subjek didik" 4, no. 1 (2014): 130.

*Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.<sup>38</sup>

Menurut Dutch menyatakan bahwa PBL merupakan metode instruksional yang menantang siswa agar “belajar dan untuk belajar”, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah ini digunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis siswa dan inisiatif atas materi pembelajaran.<sup>39</sup> Tan menyatakan juga bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.<sup>40</sup>

Serupa dengan pendapat di atas, menurut pendapat Putra bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa. Dalam model ini, siswa dituntut aktif dalam memecahkan suatu masalah. Inti model *Problem Based Learning* itu adalah masalah (*problem*). Model tersebut bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan

---

<sup>38</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 113.

<sup>39</sup> Eka Yulianti dan Indra Gunawan, “Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis” 2, no. 3 (November 2019): 401.

<sup>40</sup> Chairul Huda Atma Dirgatama, Djoko Santoso Th, dan Patni Ninghardjanti, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Di Smk Negeri 1 Surakarta” 1, no. 1 (November 2016): 40.

berpikir kritis sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan pengetahuan konsep-konsep penting.<sup>41</sup>

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat ditarik sebuah simpulan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada masalah yang ada pada dunia nyata sebagai suatu hal yang harus dipecahkan oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan cara membangun kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan masalah, serta menghubungkan pengetahuan dan konsep yang ada dari materi pelajaran yang berlangsung.

#### **b. Karakteristik *Problem Based Learning (PBL)***

Rusman berpendapat mengenai karakteristik PBL, yaitu sebagai berikut:<sup>42</sup>

- a) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
- b) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur. Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama.
- c) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan
- d) Evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *Problem Based Learning*
- e) Belajar adalah kolaboratif, komunikatif, kooperatif serta pengembangan keterampilan pemecahan masalah sama pentingnya

---

66. <sup>41</sup> Putra, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013),

<sup>42</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*. (Jakarta: Grafindo Persada, 2014), 232.

dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Putra berpendapat bahwa karakteristik PBL dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>43</sup>

- a) Belajar dimulai dengan satu masalah
- b) Masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa
- c) Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah bukan disiplin ilmu
- d) Memberikan tanggungjawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar
- e) Menginstruksikan kepada siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Dari pendapat para ahli di atas, karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam penelitian ini yaitu: pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata kepada siswa yang terkait dengan keseharian siswa, segi proses pembelajaran lebih dipentingkan, pendidik memfasilitasi siswa untuk belajar langsung, menemukan rumusan dari permasalahan, menggunakan kelompok untuk memperoleh informasi dari permasalahan, dan menyajikan pemecahan masalah dalam bentuk produk.

### **c. Kelebihan *Problem Based Learning (PBL)***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang model pembelajaran PBL memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a) Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan

---

<sup>43</sup> Putra, *Model–Model Pembelajaran*, 72.

pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika siswa berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan.

- b) Dalam situasi PBL, siswa mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- c) *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Djamarah juga berpendapat bahwa model pembelajaran *problem based learning* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a) Dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan
- b) Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apabila menghadapi permasalahan di dalam kehidupan dalam keluarga, bermasyarakat, dan bekerja kelak
- c) Merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya siswa banyak melakukan mental dengan melihat permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahan.

Dari pendapat para ahli di atas, kelebihan model pembelajaran PBL dalam penelitian ini diantaranya, yaitu siswa mampu meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui pembahasan suatu masalah dan dapat terpecahkan sehingga membuat siswa berpikir kritis dalam pemecahan masalah, melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan

menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi, siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan akademik ataupun masalah dalam kehidupan sehari-hari, interaksi dalam pembelajaran menjadi meningkat, karena siswa dituntut untuk berdiskusi mengenai suatu permasalahan, dan lain sebagainya.

#### **d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)***

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah yang berbeda. Berikut langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah seperti dikemukakan oleh Schmidt dan Moist sebagai berikut:<sup>44</sup>

- a) Siswa menganalisa permasalahan dengan melakukan *brainstorming*. Pada tahap ini siswa beraktifitas sebanyak mungkin untuk mencari penjelasan yang beragam dari permasalahan tersebut.
- b) Siswa saling berdiskusi satu sama lain terhadap bahasan tersebut. Siswa dapat saling mengkritisi penjelasan yang diberikan oleh siswa lainnya dan memberikan deskripsi yang berhubungan dari proses yang menjadi dasar fenomena tersebut.
- c) Pendidik dan siswa melakukan diskusi bersama apabila ada kekosongan yang ada pada pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki siswa dari hasil belajar mandiri.
- d) Saling membagikan penemuan-penemuan dalam kelompok diskusi dan mencoba menyatukan pengetahuan yang telah diperoleh dalam

---

<sup>44</sup> Henni Endayani, *Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Masalah* (Medan: UIN Sumatera Utara, 2023), 83.

diskusi melalui suatu penjelasan yang menyeluruh terhadap fenomena tersebut

Selain itu, Putra menyebutkan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* antara lain sebagai berikut:<sup>45</sup>

a) Mengorientasikan siswa pada masalah

Langkah ini meliputi pendidik menginformasikan tujuan pembelajaran, menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadi pertukaran ide yang terbuka, mengarahkan pertanyaan atau masalah, mendorong siswa mengekspresikan ide-ide secara terbuka.

b) Mengorganisasikan siswa agar belajar

Meliputi pendidik membantu siswa dalam menemukan konsep berdasarkan masalah, mendorong keterbukaan, proses-proses demokrasi, dan cara belajar siswa aktif, menguji pemahaman siswa atas konsep yang ditemukan.

c) Memandu menyelidiki secara mandiri atau kelompok

Tahap ini meliputi memberi kemudahan pengerjaan siswa dalam mengerjakan/menyelesaikan masalah, mendorong kerja sama dan penyelesaian tugas-tugas, mendorong dialog dan diskusi dengan teman, membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah.

d) Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja

Langkah ini meliputi pendidik membimbing siswa dalam mengerjakan lembar kegiatan siswa (LKS), membimbing siswa dalam menyajikan hasil kerja.

---

<sup>45</sup> Putra, *Model-Model Pembelajaran*, 79.



e) Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah

Langkah ini meliputi pendidik membantu siswa mengkaji ulang hasil pemecahan masalah, memotivasi siswa agar terlibat dalam pemecahan masalah, mengevaluasi masalah.

Setelah dikemukakan beberapa langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah di atas, maka berikut ini akan sintaks pembelajaran yang diadaptasi dari beberapa pendapat dan dikembangkan dari penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

Fase pembelajaran	Kegiatan
	Siswa
Fase pendahuluan (observasi awal)	1) Menganalisis permasalahan yang diberikan dengan menggunakan pengalaman dalam kehidupan
Fase pemunculan masalah	2) Menyimak dan menganalisa masalah yang ada pada modul pembelajaran 3) Melakukan pemecahan masalah berdasarkan masalah yang di dapatnya pada modul pembelajaran
Fase merumuskan jawaban	4) Menuliskan poin penting atau kata kunci pada jawaban berdasarkan masalah di modul

Fase analisis	5) Menuliskan hasil jawaban pada lembar modul dari soal-soal yang terdapat pada modul pembelajaran
Fase diskusi	6) Menganalisis ketepatan jawaban dengan soal yang disajikan pada modul pembelajaran.
Fase kesimpulan dan evaluasi	1) Mengevaluasi hasil yang telah dikerjakan

### 3. *Flipbook*

#### a. Pengertian *Flipbook*

Salah satu upaya untuk menciptakan modul yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang. Salah satu modul yang dapat dikemas dengan menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran ialah *flipbook*. *Flipbook* merupakan salah satu bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual/elektronik.<sup>46</sup> Fahmi menjelaskan bahwa *Flipbook* merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan untuk membuat tampilan buku atau modul menjadi buku elektronik yang dapat dibuka seperti buku biasa. *Software* ini dapat diunduh gratis melalui internet.<sup>47</sup> Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyaningsih dan Saraswati menjelaskan bahwa *Flipbook* adalah suatu *software* yang dapat mengkonversi file PDF ke halaman balik *digital book*. *Software* ini dapat membuat tampilan PDF menjadi lebih menarik seperti

---

<sup>46</sup> Dendik Udi Mulyadi, dkk, "Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP" 4, no. 4 (2016): 297.

<sup>47</sup> Fahmi dkk, "Interactive Learning Media Using Kvisoft Flipbook Maker for Mathematics Learning" 1, no. 6 (2019): 1.

sebuah buku yang dapat dibuka.<sup>48</sup> *Flipbook* memiliki desain template dan fitur seperti *background*, tombol *control*, *navigasi bar*, *hyperlink* yang membuat *flipbook* menjadi lebih interaktif dan menarik.<sup>49</sup>

Pada penelitian Hidayatullah dan Rakhmawati menjelaskan bahwa dengan menggunakan *flipbook* minat belajar siswa meningkat dan menjadi lebih mudah dalam memahami materi sehingga hasil belajarnya meningkat.<sup>50</sup> Dengan tambahan video menjadi komunikatif bagi penggunaannya. Video dapat melatih observasi, mengklasifikasi, bertanya, dan merumuskan hipotesis.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang flipbook di atas, maka dapat ditarik sebuah simpulan bahwa flipbook adalah sebuah software yang hasil darinya berupa tampilan buku elektronik yang di dalamnya tidak hanya bisa dibuat tulisan saja tetapi juga bisa disisipkan juga gambar-gambar, animasi, audio dan video.

## **b. Langkah-langkah Penyusunan Modul *Flipbook***

Langkah-langkah penyusunan modul *flipbook* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Dilanjutkan dengan menentukan materi pokok sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

---

<sup>48</sup> Mulyaningsih dan Saraswati, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker" 5, no. 1 (2017): 26.

<sup>49</sup> Searmadi dan Harimurti, "Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto" 1, no. 2 (2016): 2.

<sup>50</sup> Hidayatullah, M.S dan Rakhmawati, L, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Elketronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang" 5, no. 1 (2016): 84.

- b) Mencari berbagai sumber belajar untuk melengkapi materi dan informasi pendukung seperti gambar dan video.
- c) Membuat layout dan desain cover modul dengan bantuan *software* tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan *Canva*.
- d) Menentukan judul modul sesuai materi pokok.
- e) Menyusun modul pada aplikasi *Canva* dengan memperhatikan unsur-unsur modul. Setelah modul jadi maka disimpan dan diekstrak ke dalam bentuk *flipbook*.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Modul *Flipbook*

Kelebihan-kelebihan dalam menggunakan modul flipbook adalah sebagai berikut:<sup>51</sup>

- a) Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.
- b) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c) Mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d) Menambah memotivasi siswa selama proses pembelajaran.
- e) Mampu memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan dengan menggunakan alat peraga konvensional.
- f) Melatih keterampilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- g) Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat oleh siswa.

---

<sup>51</sup> Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 113.

- h) Proses pembelajaran lebih mobile, praktis, dan terkendali.
- i) Menghemat waktu, biaya dan energi.

Sementara itu kekurangan dalam menggunakan modul flipbook adalah sebagai berikut:<sup>52</sup>

- a) Pengembangan modul berbasis *flipbook* memerlukan adanya tim ahli atau profesional, seperti ahli konten, multimedia, desain grafis dan perancang pembelajaran sehingga dalam pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama.
- b) Modul berbasis *flipbook* harus didukung dengan perangkat teknologi pembelajaran yang memadai, seperti komputer dan proyektor. Pendidik akan kesulitan jika perangkat teknologi kurang memadai.
- c) Membutuhkan kesabaran dan ketelatenan bagi siswa yang tidak biasa dengan perangkat teknologi pembelajaran.

Desi Rahmawati berpendapat bahwa *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Seperti media pembelajaran lainnya, *flipbook* juga memiliki kekurangan yaitu kapasitas media flash flipbook besar sehingga berat digunakan pada laptop/HP yang memiliki spec rendah, hanya bisa digunakan per individu tau kelompok kecil.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Munir, 114.

<sup>53</sup> Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, dan Yushardi, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp" 6, no. 4 (Desember 2017): 327.

## 4. Modul Pembelajaran

### a. Pengertian Modul Pembelajaran

Modul didefinisikan oleh Purwanto bahwasannya modul itu sebagai bahan belajar yang secara sistematis disusun berdasarkan kurikulum tertentu, yang dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran sehingga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajarinya secara mandiri dalam waktu tertentu.<sup>54</sup> Modul yang memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga mampu menguasai secara utuh.<sup>55</sup> Pannen menyatakan bahwa modul adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>56</sup> Prastowo berpendapat bahwa modul merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis dan menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.<sup>57</sup>

Sadjati menjelaskan bahwa modul adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Modul dikelompokkan menjadi modul cetak dan modul noncetak. Modul cetak dapat berupa modul, *handout*, dan lembar kerja. Sedangkan untuk modul noncetak dapat berupa modul display, audio, video, dan modul berbasis komputer.<sup>58</sup> Modul pembelajaran adalah

---

<sup>54</sup> Purwanto, Suharto Lasmono, dan Aristo Rahadi, *Pengembangan Modul* (Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional, 2007), 9.

<sup>55</sup> Madjid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Rosdakarya, 2013).

<sup>56</sup> Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan Modul* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003), 13.

<sup>57</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Modul yang Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 17.

<sup>58</sup> Ida Malati Sadjati, *Pengembangan Modul* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), 120.

salah satu alternatif bahan ajar bagi siswa dalam proses belajarnya. Modul adalah salah satu bentuk dari bahan ajar yang pengemasannya dilakukan secara utuh dan sistematis dengan memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana serta didesain guna membantu siswa menguasai tujuan pembelajaran yang spesifik.<sup>59</sup>

Nana Sudjana memaparkan bahwa pengertian modul menurutnya adalah suatu jenis satu kesatuan dalam kegiatan pembelajaran yang dibuat secara terencana, dan diharapkan dapat membantu siswa secara individual mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.<sup>60</sup> Modul dapat berupa modul tertulis maupun tidak tertulis. Sehingga modul dapat diartikan sebagai seperangkat materi yang disusun dengan sistematis dan tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.<sup>61</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian modul yang dikemukakan di atas, maka dapat ditarik sebuah simpulan bahwa modul pembelajaran adalah suatu bahan ajar atau materi pelajaran yang penyusunannya secara sistematis, terarah, dan operasional yang digunakan oleh siswa berdasarkan pedoman penggunaannya dengan tujuan guna meningkatkan efektifitas serta efisiensi pembelajaran supaya tujuan yang ditetapkan dapat tercapai dan menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar mandiri.

---

<sup>59</sup> Dwi Rahdiyanta, *Teknik Penyusunan Modul* (Yogyakarta: Universitas Yogyakarta, 2016), 1.

<sup>60</sup> Nana Sudjana dan Ahamad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 132.

<sup>61</sup> Depdiknas, *Panduan Pengembangan Modul* (Jakarta: Departemen, 2008).

## **b. Jenis-Jenis Modul Pembelajaran**

Dalam pemaparannya, Prastowo membagi modul dalam beberapa macam jenisnya. Macam-macam jenis modul tersebut adalah sebagai berikut:<sup>62</sup>

### a) Berdasarkan penggunaannya

Apabila dilihat dari segi penggunaannya, modul pembelajaran dibagi menjadi dua macam, yaitu: modul yang ditujukan bagi siswa beserta modul pembelajaran yang digunakan bagi pendidik. Modul yang ditujukan bagi siswa akan diisi dengan materi dan kegiatan belajar yang harus dilakukan siswa. Sedangkan modul yang ditujukan bagi pendidik akan diisi dengan petunjuk pendidik, tes akhir, serta kunci jawaban dari modul.

### b) Berdasarkan tujuan penyusunannya

#### (1) Modul inti

Modul ini merupakan modul yang disusun berdasarkan kurikulum dasar serta berupa tuntutan dasar umum yang dibutuhkan oleh semua Warga Negara Indonesia. Modul ini adalah hasil susunan unit program yang disusun berdasarkan kelas atau bidang studi. Unit program tersebut berasal dari penjabaran kurikulum dasar.

#### (2) Modul pengayaan

Modul pengayaan merupakan modul yang diperoleh dari hasil susunan unit program pengayaan yang bersifat memperluas. Penyusunan modul ini merupakan bagian dari usaha guna

---

<sup>62</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2012), 110.



mengakomodasi siswa yang sudah menyelesaikan program pendidikan dasarnya dengan baik melalui teman-temannya.

Berdasarkan pemaparan materi di atas, maka modul dalam pengembangan ini adalah berupa modul pengayaan yang ditujukan kepada siswa untuk dapat digunakan belajar secara mandiri dalam artian tanpa bantuan atau bimbingan dari pendidik.

### c. Unsur-unsur Modul Pembelajaran

Hamdani menyebutkan unsur-unsur modul pembelajaran meliputi:<sup>63</sup>

#### a) Petunjuk Belajar

Petunjuk belajar meliputi petunjuk bagi pendidik dan siswa, yang di dalamnya dijelaskan bagaimana cara pendidik mengajarkan materi dan cara bagaimana siswa mempelajari materi.

#### b) Kompetensi yang akan dicapai siswa

Dalam modul pendidik harus menjelaskan dan mencantumkan kompetensi dan indikator agar tujuan kompetensi yang harus dicapai siswa jelas.

#### c) Soal Latihan

Latihan ini berupa tugas untuk melatih kemampuan siswa sebelum mempelajari modul. Sehingga peserta didik dapat berpikir secara kritis terkait konten materi yang akan diberikan.

#### d) Konten materi

Konten materi ini berisi materi yang cakupannya sudah disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai siswa. Konten materi yang diberikan dengan model PBL.

---

<sup>63</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 122.

#### e) Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian dari proses penilaian untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang didapat siswa. Jika ternyata siswa belum memahami materi, maka harus diadakan perbaikan dan penyempurnaan.

Depdiknas menyatakan bahwa dalam penyusunan modul, terdapat struktur yang harus diperhatikan, meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar, materi, informasi pendukung, latihan soal, tugas, dan penilaian.<sup>64</sup> Adapun Prastowo berpendapat bahwa terdapat empat komponen penyusun struktur modulnya, komponen tersebut adalah judul, kompetensi dasar atau materi pokok, latihan, dan penilaian.<sup>65</sup> Mustaji menyatakan bahwa komponen modul meliputi rumusan tujuan instruksional yang eksplisit dan spesifik, petunjuk pendidik, lembar kegiatan siswa, lembar kerja siswa, kunci lembar kerja, lembar evaluasi, kunci lembar evaluasi.<sup>66</sup>

Berdasarkan pendapat ahli dapat ditarik simpulan bahwa dalam penyusunan modul unsur-unsurnya harus diperhatikan dengan baik. Unsur-unsur modul tersebut meliputi petunjuk belajar, kompetensi yang harus dicapai siswa, konten materi, informasi pendukung sebagai tambahan dan pelengkap materi, latihan-latihan soal, petunjuk kerja, dan evaluasi.

#### d. Kriteria Modul Pembelajaran

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang berbentuk buku, oleh karenanya dalam pengembangan modul ajar perlu memperhatikan beberapa kriteria agar modul ajar yang dikembangkan baik. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menyebutkan bahwa ada empat komponen

---

<sup>64</sup> Depdiknas, *Panduan Pengembangan Modul*, 10.

<sup>65</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Modul yang Inovatif*, 66.

<sup>66</sup> Mustaji, *Pembelajaran Mandiri* (Surabaya: Unesa FIP, 2008), 30.

yang digunakan dalam penilaian kelayakan suatu buku ajar/penilaian buku teks pelajaran. Empat komponen tersebut meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan.<sup>67</sup>

Dalam keempat komponen kriteria modul pembelajaran terdapat sub butir penilaiannya. Karakteristik kelayakan modul pembelajaran yang dikemukakan oleh BSNP selanjutnya menjadi acuan dalam menentukan standar modul yang akan dibuat dan dinilai oleh para validator ahli. Berikut aspek kelayakan yang menjadi acuan dalam modul yang akan dikembangkan:

**Tabel 2.3 Aspek kelayakan isi menurut BSNP<sup>68</sup>**

No	Butir Penilaian	Deskripsi
1	Cakupan materi/ kelengkapan materi	Materi yang disajikan mencakup pada materi yang terkandung dalam capain pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
2	Keluasan materi	Materi yang disajikan mencerminkan penjabaran dari tujuan pembelajaran
3	Kedalaman materi	Penyajian materi dimulai sejak pengenalan konsep, definisi, prosedur, contoh, kasus, latihan, hingga interaksi antar konsep yang

<sup>67</sup> Syamsul Arifin, *Standar Penelitian Buku Ajar BSNP* (Jakarta: Kementerian riset, teknologi dan pendidikan tinggi direktorat jenderal pembelajaran dan kemahasubjek didikan direktorat pembelajaran, 2017), 3.

<sup>68</sup> Urip Purwono, *Penilaian Aspek BSNP* (Jakarta: Kementerian riset, teknologi dan pendidikan tinggi direktorat jenderal pembelajaran dan kemahasubjek didikan direktorat pembelajaran, 2008), 107.

		sesuai dengan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas serta sesuai dengan Tujuan Pembelajaran
4	Keakuratan konsep dan definisi	Penyajian konsep dan definisi tidak membuat ambigu sehingga sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam Islam
5	Keakuratan fakta dan data	Penyajian fakta dan data disesuaikan dengan kenyataan guna meningkatkan kognisi siswa
6	Keakuratan contoh dan kasus	Penyajian contoh dan kasus disesuaikan dengan kenyataan guna meningkatkan kognisi siswa
7	Keakuratan gambar dan ilustrasi	Penyajian gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi yang akan dikembangkan.
8	Keakuratan acuan Pustaka	Acuan Pustaka diberikan secara benar sesuai dengan yang berlaku dalam agama islam.
9	Kemutakhiran materi	Materi yang diberikan sesuai dengan perkembangan IPTE dan memuat keterkinian fitur, contoh, dan rujukan yang mencerminkan kondisi terkini.

10	Merangsang keingintahuan	Memberikan uraian, latihan, maupun contoh kasus yang tersaji untuk mendorong <i>problem solving</i> yang merangsang kreativitas dan inovasi siswa.
11	Mendorong kemampuan bertanya	Latihan, uraian serta contoh-contoh kasus yang disajikan dapat mendorong siswa guna menumbuhkan kreativitas siswa.
12	Mengembangkan <i>Sense of diversity</i>	Konten modul yang disajikan dapat menumbuh kembangkan kemampuan kognitif dari siswa
13	Mengembangkan kecakapan hidup	Konten modul yang disajikan dapat mengembangkan kecakapan hidup siswa
14	Memberi contoh kasus kontekstual	Contoh dan kasus yang disajikan dikaitkan dengan situasi dan kondisi kehidupan sehari-hari.

**Tabel 2.4 Aspek kelayakan Penyajian menurut BSNP<sup>69</sup>**

No	Butir Penilaian	Deskripsi
1	Keruntutan konsep	Konsep disajikan dengan runtut dari mudah ke sukar, dari konkret ke absrrak, serta dari sederhana ke kompleks, serta dari yang dikenal sampai yang belum dikenal.
2	Konsistensi sistematika modul dalam kegiatan belajar	Modul disajikan sesuai dengan aturan sistematika penyajian (mempunyai pendahuluan, isi, dan penutup).
3	Contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran	Terdapat contoh-contoh soal yang dapat membantu menguatkan kemampuan kognitif yang ada dalam materi.
4	Soal latihan di akhir kegiatan pembelajaran	Sebagai evaluasi dalam pembelajaran, maka diberikan soal latihan untuk mengukur pemahaman siswa dalam materi.
5	Pengantar	Memuat informasi mengenai peran modul dalam proses pembelajaran

---

<sup>69</sup> Urip Purwono, 110.

6	Rangkuman	Modul dilengkapi dengan ringkasan penjelasan pada setiap materi yang disajikan
7	Glosarium	Modul dilengkapi dengan istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut
8	Daftar Pustaka	Modul yang disajikan lengkap dengan berbagai sumber rujukan.
9	Keterlibatan siswa	Modul pembelajaran disajikan secara interaktif dan partisipasi dari siswa
10	Ketertautan antar kegiatan belajar	Penyampaian pesan antara sub kegiatan belajar mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
11	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar	Pesan maupun materi yang disajikan pada kegiatan belajar mencerminkan kesatuan tema.

**Tabel 2.5 Aspek kelayakan Bahasa menurut BSNP<sup>70</sup>**

No	Butir Penilaian	Deskripsi
1	Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia.
2	Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak berbelit
3	Kebakuan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia.
5	Kemampuan memotivasi siswa	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.

---

<sup>70</sup> Urip Purwono, 130.



6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.
7	Kemampuan mendorong berpikir kritis	Bahasa yang digunakan mampu merangsang siswa untuk mempertanyakan suatu hal lebih jauh, dan mencari jawabnya secara mandiri dari modul atau sumber lain.
8	Ketepatan tata Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah tata Bahasa yang baik dan benar
9	Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan.
10	Konsistensi penggunaan istilah	Penggunaan istilah harus konsisten antar bagian dalam modul
11	Bahasa yang dialogis dan interaktif	Bahasa yang digunakan harus dialogis dan interaktif kepada siswa

**Tabel 2.6 Aspek kelayakan kegrafikan menurut BSNP<sup>71</sup>**

No	Butir Penilaian	Deskripsi
1	Kesesuaian ukuran modul pembelajaran dengan standar iso	Ukuran modul A4 (210 x 297 mm), A5 (148 x 210 mm), B5 (176 x 250 mm)
2	Kesesuaian ukuran dengan materi isi modul.	Ukuran modul harus disesuaikan dengan isi materi modul dan yang akan berpengaruh pada layout dan jumlah halaman
3	Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis dan konsisten	Sampul muka, punggung, serta belakang didesain dengan kesatuan dan konsistensi yang utuh.
4	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	Menyajikan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi/isi modul

---

<sup>71</sup> Urip Purwono, 123.

5	Ukuran huruf judul modul yang proporsional	Judul modul harus dapat memberikan informasi secara cepat tentang materi isi modul pembelajaran. Dan warna judul modul kontras dengan warna sampul.
6	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	Menggunakan setidaknya dua jenis huruf agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi yang disampaikan.
7	Tata letak halaman	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman siswa
8	Kajian isi modul	Tidak berlebihan dalam menggunakan variasi huruf, lebar susunan teks normal, spasi antar baris susunan dan huruf teks normal
9	Ilustrasi sampul modul	Sampul modul dapat mendeskripsikan isi atau materi dalam modul dan sampul modul memuat bentuk, warna, ukuran, serta proporsi objek sesuai dengan realita.
10	Ilustrasi isi modul	Mampu mengungkapkan makna dan arti objek, bentuk akurat dan

		proporsional serta kreatif dan dinamis
--	--	--

### **C. Modul *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif**

Modul *flipbook* pada pembelajaran PAI ini merupakan sebuah modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang disusun berbasiskan pada model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Modul pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)* ini akan menjadi panduan guna memudahkan siswa dalam mencapai target yang diharapkan. Modul Pendidikan Agama Islam ini adalah modul untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas X.

Modul *flipbook* berbasis *Problem Based Learning* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam berisikan materi Sejarah Dakwah Islam. Modul ini disusun untuk menghubungkan materi dengan permasalahan sehari-hari siswa, modul ini juga dilengkapi dengan beberapa konten yang terintegrasi dengan internet dan android sehingga relevan dengan perkembangan teknologi zaman sekarang. Modul pembelajaran ini disusun untuk 1 materi untuk 6 pekan atau 18 jam pelajaran.

Modul pembelajaran yang dibuat dengan baik maka akan memberikan dampak dan manfaat yang banyak bagi siswa, seperti meningkatkan hasil belajar siswa, proses pembelajaran terarah karena modul dibuat secara sistematis, adanya motivasi dalam proses pembelajaran karena isi modul mudah dipahami dengan penampilan yang menarik, dan mendorong siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab dalam

pembelajaran serta kemandirian belajar.<sup>72</sup> Dengan adanya modul *flipbook* berbasis *Problem Based Learning* peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui materi “Sejarah Dakwah Islam”.

#### **D. Kerangka Berpikir dan Paradigma Penelitian**

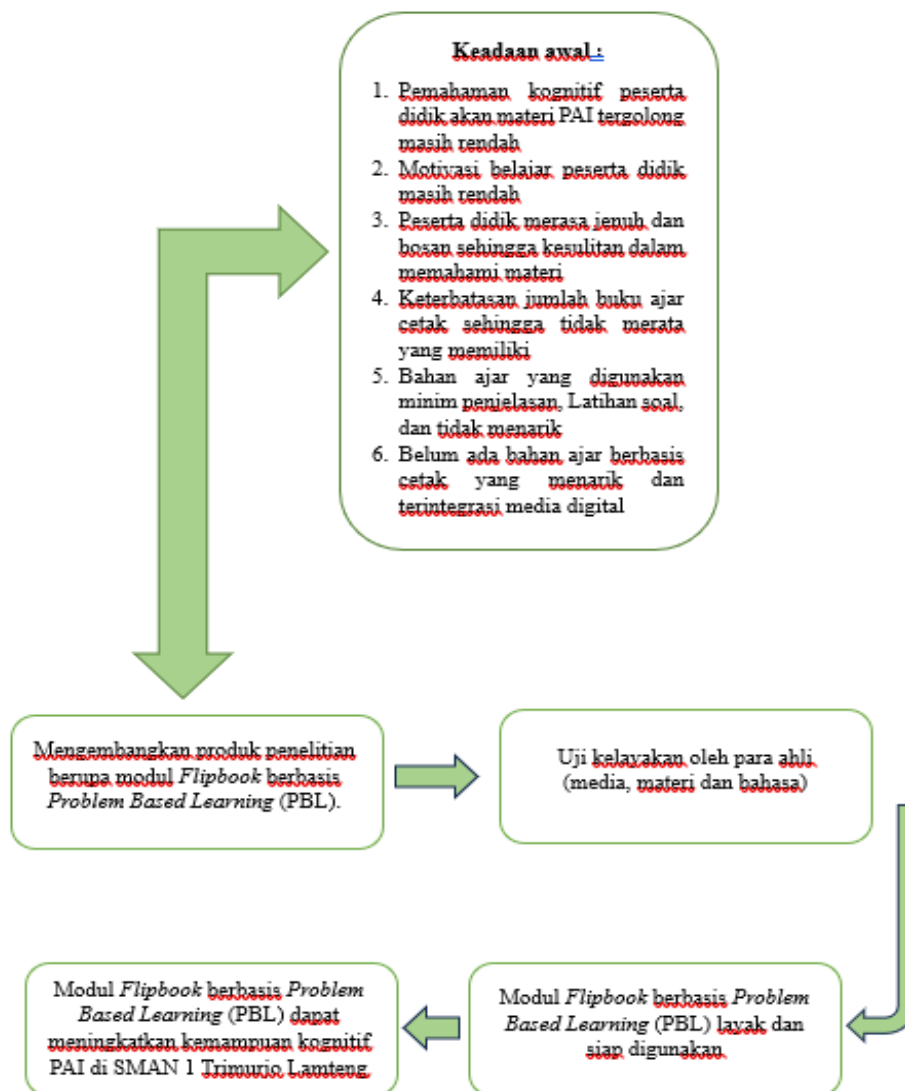
Kerangka pikir penelitian ini diawali dari adanya persoalan yang dihadapi dalam pelaksanaan Pendidikan Agama Islam sebagai suatu mata pelajaran di sekolah adalah rendahnya kemampuan kognitif siswa dan bagaimana agar dapat mengarahkan siswa untuk memahami materi pengetahuan secara utuh dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya ditemukan pula saat proses pembelajaran berlangsung seperti siswa yang merasa jenuh dan kesulitan dalam memahami materi. Terkait dengan buku ajar, peneliti menemukan permasalahan berdasarkan hasil angket siswa yang sudah dilakukan yaitu kurangnya buku ajar cetak yang diterima mereka. Hal ini mengakibatkan mereka merasa kesulitan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan keadaan di lapangan yang telah peneliti temui saat prasurvei, maka perlu kiranya untuk melakukan pengembangan bahan pembelajaran yaitu modul *flipbook* berbasis *Problem Based Learning*. Digunakannya bahan ajar berupa modul pembelajaran diharapkan mampu membantu meningkatkan kognitif dan minat siswa dalam belajar. Penggunaan *Problem Based Learning* yang dapat menarik motivasi belajar siswa melalui pemecahan masalah dan terintegrasi digital juga diharapkan dapat meningkatkan kognitif siswa untuk belajar lebih mendalam sehingga

---

<sup>72</sup> Lasmiyati Lasmiyati dan Idris Harta, “Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP” 9, no. 2 (2014): 161.

pemahaman dan kognitif siswa dapat meningkat. Modul *flipbook* dikembangkan dari berbagai sumber pustaka sehingga didapatkan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kerangka pikir penelitian ini digambarkan pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Metode Penelitian dan Pengembangan**

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research And Development* adalah metode penelitian yang dihasilkan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada serta menguji keefektifan suatu produk.<sup>73</sup> Sugiyono menjelaskan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan, tindakan, dan produk yang telah ada.<sup>74</sup> Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan membuktikan kelayakan produk tertentu. Adapun produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah modul digital berupa modul *flipbook* berbasis *Problem Based Learning (PBL)*.

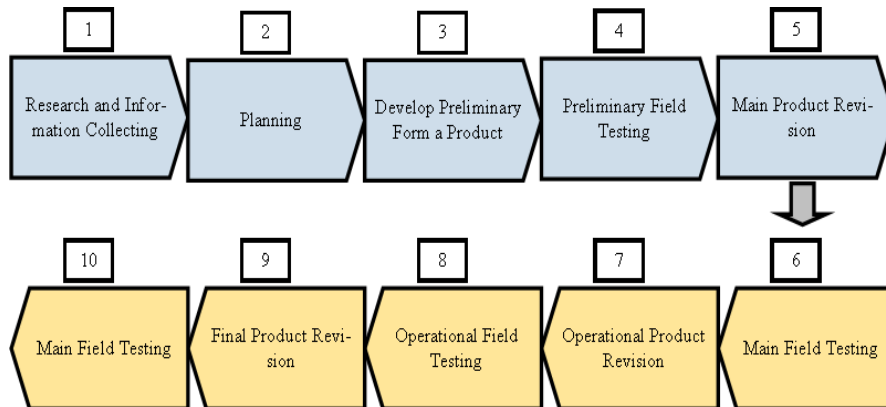
Model yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model *Research and Development (R & D)* dari Borg and Gall. Rancangan pengembangan dengan desain R& D dari Borg and Gall mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk.

---

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm 297.

<sup>74</sup> Rachmawati, Dan Anik Kurniawati, "Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Berbasis Mobile Online Pada Prodi Pendidikan Matematika," *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, No. 1 (Januari 2020): 52.

Penelitian pengembangan yang peneliti lakukan adalah penelitian pengembangan pada model Borg and Gall memiliki langkah-langkah yaitu<sup>75</sup>



**Gambar 3.1 Alur Pengembangan Model Brog and Gall**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan level 1 dimana penelitian ini berhenti pada tahap *main product revision* (revisi desain) yaitu tahap perbaikan setelah dilakukan uji validitas produk oleh para ahli yang berkompeten. Produk yang akan dirancang adalah Modul PAI & Budi Pekerti Elemen SKI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pelajaran PAI.

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Adapun rincian tahapan pengembangan *Brog and Gall* sampai di level 1 sebagai berikut:

<sup>75</sup> Sidiq Purnomo dan Hendro Widodo, "Model Pengembangan Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Perilaku Positif" 6, no. 2 (September 2022): 150.



### **1. *Research and Information Collecting* (Perencanaan dan Pengumpulan Data)**

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap pengumpulan data atau informasi untuk menentukan kebutuhan dalam pembelajaran yang akan berlangsung. Hal-hal yang diperhatikan dalam menentukan kebutuhan pembelajaran seperti kondisi pembelajaran sekolah potensi yang dimiliki sekolah, analisis kurikulum dan sebagainya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Trimurjo pada kelas X. Potensi dan masalah yang didapatkan adalah masih rendahnya kemampuan kognitif pada siswa di kelas X dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam terbilang rendah dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam dan ada beberapa hal yang membuat siswa terkadang merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan modul dalam pembelajaran, sehingga kurang menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik minat siswa. Dari hasil wawancara serta penyebaran angket tersebut ditetapkan bahwa perlu diadakan pengembangan modul pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Trimurjo dimana untuk meningkatkan kemampuan kognitif PAI yang pada hal ini pengembangan berupa modul flipbook berbasis problem based learning (PBL) agar kemampuan kognitif siswa meningkat dan proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik.

## 2. *Planning* (Perencanaan)

Tahap kedua dalam penelitian *RnD* model Brog and Gall adalah perencanaan dengan cara memastikan detail produk yang akan dibuat. Tahap kedua dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dibagi kedalam beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

### a) Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Informasi dapat diperoleh dengan melalau tes dan wawancara kepada guru PAI/pendidiknya, atau wawancara kepada siswa, melalui analisis konten/isi (terhadap buku teks yang digunakan di sekolah), atau dapat melalui observasi ketika proses pembelajaran PAI berlangsung.

Hasil dari analisis tersebut adalah bahwa diperlukan untuk mengembangkan modul pembelajaran yang baru demi efektifitas pembelajaran PAI.

### b) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis tujuan pembelajaran mata Pelajaran PAI, peneliti juga perlu mengembangkkn kompetensi atau tujuan pembelajaran spesifik yang perlu dikuasai oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat umum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran khusus ini, maka peneliti dapat mengetahui pokok pembahasan apa yang akan ditampilkan, menentukan kisi-kisi suatu soal, dan menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

c) Menganalisis Konsep Materi Mata Pelajaran

Analisis konsep adalah salah satu langkah yang penting dalam memenuhi prinsip untuk membangun materi yang akan digunakan sebagai sarana pencapaian tujuan instruksional/pembelajaran dan tujuan khusus pembelajaran. Hal terpenting dalam analisis konsep adalah kedalaman dari materi Pelajaran dengan pokok bahasan.

Analisis konsep sangat digunakan dalam mengidentifikasi pengetahuan pada materi dalam sebuah mata pelajaran misalnya bab atau sub-bab bahasan materi yang akan dikembangkan dapat dibuat dalam bentuk peta konsep pembelajaran yang akan dilakukan. Konsep materi yang akan dikembangkan pada bagian materi isi modul pada pembelajaran PAI nantinya.

d) Menganalisis Karakteristik Siswa dan Konteks Pembelajaran

Selanjutnya adalah analisis terhadap karakteristik siswa yang akan belajar dan konteks pembelajaran (siswa SMA Kelas X). Kedua langkah ini dapat dilakukan secara bersamaan. Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi kemampuan yang dimiliki oleh siswa, gaya belajar, perkembangan psikologis dan pengalaman belajar sebelumnya. Identifikasi yang tepat tentang karakteristik siswa yang akan melakukan pembelajaran dapat membantu peneliti dalam menyesuaikan dengan isi modul pembelajaran yang akan digunakan nanti.

Analisis konteks pembelajaran meliputi kondisi keterampilan yang dipelajari oleh siswa dan keadaan terkait tuhas yang dihadapi oleh siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dalam sehari-hari.

### **3. Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Desain Produk)**

Setelah langkah potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi, langkah selanjutnya pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan modul pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

a) Pembuatan Format

Peneliti perlu menentukan format perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam mendesain isi modul.

b) Membuat Rancangan Awal

Rancangan awal yang harus dibuat yaitu: membuat kerangka penyusunan modul, membuat layout modul, membuat lembar validasi modul, serta menyusun instrument penilaian modul. Rancangan awal modul ini disebut juga sebagai *prototype I*.

Pemilihan media dilakukan sesuai dengan penyajian konten pembelajaran. Proses ini melibatkan pencocokan hasil analisis tugas dan konsep, pada penelitian ini peneliti memilih media online sebagai media utama produk yang dihasilkan. Pemilihan format dilakukan dimana format yang berbeda diidentifikasi yang cocok untuk diterapkan dalam rancangan bahan ajar. Peneliti memilih menggunakan format modul pembelajaran yang diberikan pemerintah sebagai acuan dalam mendesain produk.

Desain awal merupakan draf yang telah dianggap layak untuk diterjemahkan oleh semua tim yang terlibat dalam pengembangan untuk dilakukan realisasi. Setiap fitur dari produk sudah didesain secara lengkap dan detail sesuai dengan fungsi dan

urutannya. Peneliti membuat desain awal pada aplikasi *MS Word* dan *Canva*.

#### **4. *Preliminary Field Testing***

Tujuan dari tahap ini adalah mendapatkan *prototype* modul pembelajaran yang sudah direvisi oleh berbagai ahli dan data yang diperoleh dari uji coba yang dilakukan. Tahap ini dilakukan sebagai berikut :

##### a) Penilaian Ahli

*Prototype* modul yang didapatkan dari tahap design akan dilakukan penilaian oleh ahli (validator) yang memiliki kompetensi sebagai ahli materi dan ahli media. Langkah ini akan mengetahui bagaimana kualitas modul yang terlihat dari validitasnya. Validasi juga bertujuan guna mendapat kritik maupun saran dari para ahli yang berkaitan dengan kesesuaian materi dan media dalam modul sehingga modul menjadi semakin baik.

Validasi ini dilakukan oleh para dosen yang ada di IAIN Metro. Untuk penilaian ahli materi pembelajaran, peneliti meminta Dr. Ratu Vina Rohmatika, M.Pd. dan Dr. Tusriyanto, M.Pd. Dan untuk penilaian ahli media pembelajaran, peneliti meminta Dr. Ahmad Zumaro, M.A. dan Prof. Dr. Dedi Irwansyah, M.Hum.

#### **5. *Preliminary Product Revision***

Revisi desain dilakukan setelah mendapatkan penilaian dari para ahli. Semua masukan, kritik, saran dan rekomendasi dari para ahli dan pendidik yang berpengalaman akan dicatat dan

dijadikan dasar untuk memperbaiki desain produk yang dikembangkan. Produk yang mendapat validasi dari validator akan dapat diketahui kelemahannya, kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Setelah produk direvisi dan mendapatkan predikat baik atau dikatakan valid, maka produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk.

### C. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, kyaarena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

#### a. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan subjek yang menjadi sumber data.<sup>76</sup> Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan pada garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan.<sup>77</sup>

Penggunaan wawancara sebagai salah satu instrument pengumpulan data bertujuan untuk mencari data guna analisis kebutuhan kepada guru PAI. Wawancara kepada guru PAI bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan pada lokasi penelitian

---

<sup>76</sup> Suharsimi. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

<sup>77</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 140.

dan mengetahui bahan ajar yang digunakan pendidik dalam pembelajaran. Pelaksanaan wawancara dilakukan peneliti pada tahap potensi dan masalah. Hasil wawancara akan memberikan data untuk memastikan detail produk yang akan dirancang.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur Untuk Guru PAI dan Budi Pekerti**

No	Indikator
1	Mengetahui kurikulum buku PAI dan Budi Pekerti yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Trimurjo.
2	Mengetahui bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Trimurjo.
3	Mengetahui kesulitan siswa dalam mempelajari materi dalam buku.
4	Mengetahui kesan guru terhadap modul yang dikembangkan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah metode untuk memperoleh informasi mengenai variabel-variabel berbentuk catatan, gambar kegiatan, buku, arsip, laporan, dan notulen rapat yang mampu

mendukung penelitian.<sup>78</sup> Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen alur tujuan pembelajaran, buku ajar pendidikan agama islam serta foto pada saat wawancara dengan pendidik kelas X SMAN 1 Trimujo.

c. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data. Angket yang berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.<sup>79</sup> Angket digunakan untuk melakukan validasi para ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti juga menggunakan angket yang berisi butir-butir pertanyaan guna memperoleh informasi terkait kebutuhan siswa terhadap modul Pendidikan Agama Islam *flipbook* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dilakukan pada saat tahap potensi dan masalah.

Instrumen angket yang digunakan adalah angket tertutup yang diukur dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang suatu kejadian.<sup>80</sup> Para validator akan diberikan lembar instrument kuesioner yang digunakan untuk mengetahui kelayakan modul. Instrument kelayakan modul berdasarkan pada standar yang ditetapkan oleh BSNP.

---

<sup>78</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 265.

<sup>79</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 194.

<sup>80</sup> Rohmad dan Siti sarah, *Pengembangan Instrumen Angket* (Yogyakarta: K-Media, 2021), 23.



Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>					
1.	Kelengkapan materi				
2.	Keluasan materi				
3.	Kedalaman materi				
4.	Keakuratan konsep dan definisi				
5.	Keakuratan fakta dan data				
6.	Keakuratan contoh dan kasus				
7.	Keakuratan gambar dan ilustrasi				
8.	Keakuratan acuan Pustaka				
9.	Kemutakhiran materi				
10.	Merangsang keingintahuan				
11.	Mendorong kemampuan bertanya				
12.	Mengembangkan <i>Sense of diversity</i>				
13.	Mengembangkan kecakapan hidup				

14.	Memberi contoh kasus yang kontekstual				
<b>B. Kelayakan Penyajian</b>					
15.	Keruntutan konsep				
16.	Konsistensi sistematika modul dalam kegiatan belajar				
17.	Contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran				
18.	Soal latihan di akhir kegiatan pembelajaran				
19.	Pengantar				
20.	Rangkuman				
21.	Glosarium				
22.	Daftar Pustaka				
23.	Keterlibatan siswa				
24.	Ketertautan antar kegiatan belajar				
25.	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar				
<b>C. Aspek Kelayakan Bahasa</b>					
26.	Ketepatan struktur kalimat				

27.	Keefektifan kalimat				
28.	Kebakuan istilah				
29.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				
30.	Kemampuan memotivasi siswa				
31.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				
32.	Kemampuan mendorong berpikir kritis				
33.	Ketepatan tata Bahasa				
34.	Ketepatan ejaan				
35.	Konsistensi penggunaan istilah				
36.	Bahasa yang dialogis dan interaktif				

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		4	3	2	1
<b>A. Aspek Kelayakan Media Elektronik (<i>Flipbook</i>)</b>					
1.	Konten media yang digunakan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari				
2.	Link yang disematkan dalam modul dapat diakses				
3.	Dicantumkan petunjuk penggunaan dalam modul pembelajaran				
4.	Setiap hal yang diambil untuk rujukan harus dicantumkan sumber agar terhindar dari pelanggaran				
5.	Media digital dalam modul pembelajaran tepat untuk digunakan pada materi yang disajikan				
6.	Media digital dalam modul pembelajaran mudah dalam mengelola dan tidak membutuhkan perawatan khusus				

7.	Media digital dalam modul pembelajaran tidak membutuhkan ahli dalam mengoperasikannya				
8.	Program untuk menjalankan media mudah didapatkan				
9.	Gambar, audio, dan video jelas dan sesuai dengan konsep materi				
10.	Penempatan judul, sub judul, keterangan dan lainnya sebagainya tidak mengganggu tampilan				
11.	Modul menggunakan bahasa baku dan komunikatif				
12.	Media digital dalam modul pembelajaran menggunakan program yang mudah ditemukan				
13.	Terdapat interaksi komunikatif antara modul pembelajaran dan siswa				
14.	Media digital dalam modul pembelajaran sederhana namun dapat memikat siswa				

<b>B. Aspek Kelayakan Kefrafikan</b>				
15.	Modul memiliki dimensi sesuai dengan aturan dalam ISO mengenai ukuran modul yaitu A4 atau A5 atau B5			
16.	Ukuran modul harus disesuaikan dengan isi materi modul yang berpengaruh pada <i>layout</i> dan jumlah halaman			
17.	Sampul depan, punggung serta sampul belakang di desain dengan kesatuan serta konsistensi yang utuh. Kesatuan elemen dari warna, ilustrasi, serta tipografi yang ditampilkan saling berkaitan.			
18.	Menyajikan tampilan warna secara keseluruhan sehingga memberi nuansa yang dapat memperjelas materi modul			
19.	Ukuran huruf judul lebih dominan dan proporsional karena memberikan informasi mengenai modul			

20.	Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang				
21.	Menggunakan setidaknya dua jenis huruf supaya lebih komunikatif dalam menyampaikan materi modul.				
22.	Sampul modul dapat mendeskripsikan materi modul				
23.	Sampul modul memuat bentuk, warna, ukuran serta proporsi objek sesuai dengan realita sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran				
24.	Menempatkan unsur tata letak yang konsisten dengan pola dan proporsional.				
25.	Antar paragraf dipisah dengan jelas				
26.	Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai				
27.	Judul kegiatan ditulis secara urut dan lengkap, penulisan sub judul dan nomor halaman disesuaikan dengan penyajian materi ajar.				

28.	Memberikan ilustrasi, video dan keterangan gambar dengan tepat				
29.	Penempatan hiasan tidak mengganggu judul, teks dan angka halaman				
30.	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, video dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman				
31.	Tidak berlebihan dalam menggunakan variasi huruf ( <b>bold</b> , <i>italic</i> , <u>underline</u> , maupun <i>small capital</i> )				
32.	Lebar susunan teks normal				
33.	Spasi antar barisan teks normal				
34.	Spasi antar huruf normal				
35.	Tanda penggalan kata sesuai				
36.	Mampu mengungkapkan makna dari suatu objek				
37.	Kreatif dan dinamis				



#### d. Kepustakaan

Kepustakaan menurut Khatibah mengemukakan bahwa kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi melalui penelitian kepustakaan. Sedangkan Mirzaqon.T, dan Purwoko mengemukakan bahwa kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb.<sup>81</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan studi kepustakaan dalam pembuatan jurnal. Dimana materi yang terdapat dalam modul pembelajaran yang berbasiskan dari permasalahan dipecahkan melalui studi kepustakaan seperti jurnal, buku, dan kisah-kisah sejarah.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Setelah data sudah terkumpul dari instrument-instrument di atas, maka hasil tersebut akan dianalisis untuk mendapatkan sebuah jawaban untuk kelayakan sebuah modul pembelajaran. Peneliti menggunakan uji validasi produk dengan menggunakan data kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari penilaian *checklist* validasi. Hasil penilaian dari validator yaitu berupa kualitas produk dengan dilanjutkan skala kualitatif yang selanjutnya diubah menjadi nilai kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

---

<sup>81</sup> Milya Sari dan Asmendri, "Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA" 6, no. 1 (2020): 43.

**Tabel 3.4 Kriteria Penskoran Menggunakan Skala Likert<sup>82</sup>**

No	Jawaban	Skor
1.	Sangat baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang baik	2
4.	Tidak baik	1

Adapun rumus yang digunakan untuk uji deskriptif persentase yaitu sebagai berikut:<sup>83</sup>

$$\text{Persentase skor sebagai berikut : } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = jumlah skor dari jawaban validator

SM = jumlah skor maksimal

Apabila hasil presentase sudah didapatkan maka langkah selanjutnya adalah peneliti mencari presentase rata-rata dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:<sup>84</sup>

$$P = \frac{F}{N}$$

---

<sup>82</sup> Eko Putro Wid, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 124.

<sup>83</sup> M. Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 102.

<sup>84</sup> I K Purnama Yasa, K Rihendra Dantes, dan L J Erawati Dewi, "Pengembangan Media Film Pembelajaran Perawatan Sepeda Motor Bermuatan Nilai Karakter" 10, no. 2 (2022): 120.

Keterangan :

P = Persentase validasi rata-rata

F = Jumlah presentase keseluruhan

N = Banyak aspek

Hasil dari persentase yang didapatkan selanjutnya dikonversikan ke dalam pernyataan penilaian guna menentukan kualitas dari suatu modul berdasarkan pada pendapat pengguna, berikut ini pedoman kriteria untuk menginterpretasikan hasil analisis data sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan<sup>85</sup>**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keputusan</b>
90 – 100	Sangat layak	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran dan tidak melalui revisi
80 – 89	Layak	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran dan tidak melalui revisi
70 – 79	Cukup layak	Produk dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang tepat untuk di sempurnakan

---

<sup>85</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 118.

60 – 69	Kurang layak	Merevisi dengan meneliti kembali dan mencari kelemahan produk untuk disempurnakan
< 60	Sangat kurang layak	Produk gagal dan merevisi secara besar-besaran untuk disempurnakan

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

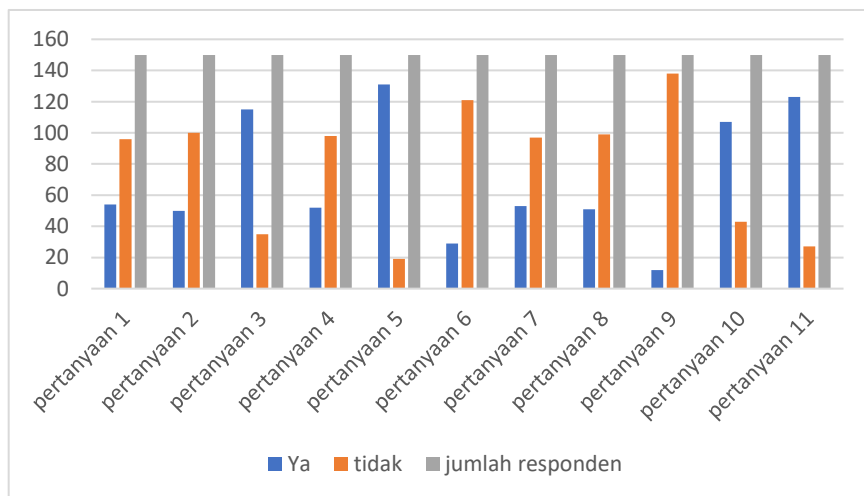
Pada bab IV ini disajikan hasil tentang pengembangan modul Pendidikan Agama Islam *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di SMAN 1 Trimurjo. Isi paparan yang disajikan meliputi deskripsi hasil penelitian dan pengembangan, deskripsi hasil pengembangan produk, deskripsi hasil kelayakan pengembangan dan analisis pengembangan produk.

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan**

##### **1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning***

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan modul mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada tahap ini dimulai dengan pengambilan data yang dilakukan di SMAN 1 Trimurjo berupa angket pada siswa kelas X melalui *google form* pada tanggal 11 Agustus 2023 dan wawancara dengan guru PAI dan diperoleh beberapa informasi yaitu proses kegiatan belajar mengajar, ketersediaan dan sumber belajar dan media pembelajaran PAI di sekolah. Pengembangan ini dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan kondisi ideal dan kondisi real yang ada dilapangan khususnya masalah akan masih rendahnya kemampuan kognitif pada siswa di kelas X dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam dan ada beberapa hal yang membuat siswa terkadang merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu dibutuhkan Modul Pendidikan Agama Islam *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa yang memiliki tujuan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan mendapatkan bahan untuk pembelajaran yang praktis dan sangat mudah untuk difahami dan dipelajari berdasarkan isu-isu permasalahan kehidupan sehari-hari, ditambah dengan tugas-tugas siswa yang diakses dengan kode QR sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengerjakannya.



**Gambar 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa**

Berdasarkan perhitungan analisis kebutuhan pada tabel di atas diperoleh dari 150 responden siswa yang menjadi sampel dengan total rata-rata presentase yaitu 81,67%. Hasil tersebut didapatkan dari jumlah total seluruh analisis kebutuhan dari 150 siswa yaitu 1225 kemudian dibagi dengan jumlah banyak siswa, atau bisa juga di tulis dalam rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan :

P = Persentase kebutuhan siswa

F = Jumlah presentase responden

N = Banyak responden

$$P = \frac{1225}{150}$$

$$P = 81,67 \%$$

**Tabel 4.1 Kriteria Persentase Analisis Kebutuhan<sup>86</sup>**

Skor kualitas	Kriteria
80% - 100%	Sangat Setuju
66% - 79%	Setuju
56% - 65%	Netral
40% - 55%	Kurang Setuju
<39%	Tidak Setuju

Berdasarkan tabel kriteria persentase analisis kebutuhan di atas dan dari analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan adanya modul pendidikan agama islam *flipbook* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di kelas X SMAN 1 Trimurjo.

---

<sup>86</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan."

## B. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini Modul Pendidikan Agama Islam *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa. Hasil pengembangan produk ini didapatkan setelah melakukan tiga tahapan dari level 1 pada model *Brog and Gall* yaitu sebagai berikut:

### 1. *Research and Information Collecting*

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa pada modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Luhur, diperoleh data bahwa mata pelajaran ini dilaksanakan dengan menyenangkan (36%) dan sisanya (64%) menyatakan sebagai mata pelajaran yang kurang menyenangkan. Sumber belajar khususnya pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Luhur diperoleh paling banyak dari buku paket dari pemerintah sebanyak (65,3%) dan sisanya memiliki buku pegangan selain buku paket PAI dari Pemerintah.<sup>87</sup>

Pendapat siswa sebanyak (76,7%) mengaku bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi mata Pelajaran PAI dan sisanya (23,3%) sudah mampu memahami materi PAI yang diberikan. Sebanyak (65,3%) mengaku belum puas dengan bahan ajar yang digunakan pendidik dalam pembelajaran.<sup>88</sup>

Sebanyak (80,7%) responden mengaku bahwa belum pernah menggunakan bahan ajar selain buku pemerintah pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Luhur dan sisanya (19,3%) mengaku sudah pernah menggunakan bahan ajar lainnya. Kemudian sebanyak 64,7% responden mengaku bahwa media pembelajaran yang digunakan bapak

---

<sup>87</sup> “Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Trimurjo.”

<sup>88</sup> “Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Trimurjo.”



dan ibu guru belum dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran PAI. Dan pendapat responden sebanyak 92% mengaku bahwa mereka belum pernah menggunakan modul digital untuk mendalami materi tertentu. Kemudian jenis modul pembelajaran yang dibutuhkan untuk mendalami materi tertentu dan membutuhkan modul pembelajaran berupa digital, sebanyak 71,3% belum pernah menggunakan modul pembelajaran berupa *flipbook*.<sup>89</sup>

Kemudian pendapat siswa terhadap modul pembelajaran digital sebanyak 82% mengaku setuju bahwa mereka menggunakan modul pembelajaran *flipbook* berbasis pada *problem based learning*, dan sisanya 18% pendapat responden tidak setuju jika diadakan modul pembelajaran *flipbook* yang terintegrasi dengan *problem based learning*. Ini berarti dapat diasumsikan bahwa mereka membutuhkan modul yang interaktif, menarik, mudah dipahami, digital dan terintegrasi dengan pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning*.<sup>90</sup>

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa terkait dengan pembelajaran PAI menunjukkan bahwa sudah cukup baik pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan digunakannya pembelajaran yang beragam baik melalui media digital ataupun non digital, akan tetapi belum pernah dicoba dalam mengembangkan modul pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran PAI di SMA N 1 Trimurjo menggunakan bahan ajar pokok berupa buku yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peneliti menemukan kekurangan dalam buku paket karena buku paket belum terintegrasi

---

<sup>89</sup> “Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Trimurjo.”

<sup>90</sup> “Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Trimurjo.”

dengan internet. Selain itu, selama ini baik buku cetak dari pemerintah serta modul ajar yang digunakan oleh guru belum mampu sepenuhnya meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam berpikir tingkat tinggi.

## **2. *Planning***

Tahap ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat produk yang akan dikembangkan. Tahap ini dalam model lain seringkali disebut dengan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk yang akan dikembangkan membutuhkan analisis yang berbeda sesuai dengan kebutuhan yang ditemuinya. Berdasarkan potensi dan masalah di atas peneliti melakukan pengumpulan data dari analisis kebutuhan, yang terdiri dari analisis tujuan pembelajaran, analisis konsep dan analisis peserta didik. Berikut yang peneliti lakukan dalam tahapan pengumpulan data adalah sebagai berikut:

### **a. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran dapat dirumuskan dengan menggunakan analisis mengenai cara seseorang melakukan tugas atau pekerjaan yang spesifik serta persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan untuk melakukan tugas tersebut. Proses mengidentifikasi tujuan pembelajaran bertujuan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang diperlukan oleh siswa dalam pembelajaran.

SMA N 1 Trimurjo menggunakan kurikulum merdeka yang diterapkan di semua kelas dan semua jenjang. Oleh sebab itu terdapat istilah baru pada kurikulum merdeka yang digunakan.

Dalam kurikulum Merdeka terdapat istilah baru yaitu Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa di akhir fase. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sebelumnya dikenal dengan silabus yang merupakan rangkaian dari tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis serta logis dalam fase pembelajaran bagi siswa untuk dapat lulus dari Capaian Pembelajaran. ATP akan menjadi panduan untuk melaksanakan capaian pembelajaran (CP) di akhir fase. Berikut ini hasil analisis konsep capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran pada materi penyebaran ajaran agama islam disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran Kelas X Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti**

<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
1. Menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia	1.1 Menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebaran ajaran Islam di Indonesia 1.2 Menganalisis metode penyebaran ajaran Islam di Indonesia

Peneliti juga mencermati buku teks yang digunakan sebagai sumber atau bahan pembelajaran di kelas. Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dari Kemendikbud yang ditulis oleh Ahmad Taufik dan Nurwastuti Setyowati, terbitan tahun 2021, masih kurang penjelasan melalui beragam soal atau isu dalam materi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PAI SMA N 1 Trimurjo, diperoleh informasi bahwa capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran di atas belum dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.<sup>91</sup> Menurut beliau, masih banyak dijumpai beberapa siswa yang masih rendahnya kemampuan kognitif pada siswa di kelas X dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam dan ada beberapa hal yang membuat siswa terkadang merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga beliau dan Waka Kurikulum mempersilahkan dalam memodifikasi tujuan pembelajaran dan bahan ajar berupa modul yang berbasis *Problem Based Learning*.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket yang disebarkan, maka terdapat urgensi untuk mengembangkan modul pembelajaran yang baru khususnya yang mampu melatih siswa untuk dapat berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan kemampuan kognitif.

b. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil dari analisis tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, peneliti perlu mengembangkan tujuan pembelajaran secara spesifik yang perlu dikuasai oleh siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran yang bersifat umum.

Secara umum pendidikan agama di SMA N 1 Trimurjo bila diukur dengan hasil evaluasi belajar di sekolah dapat dikategorikan

---

<sup>91</sup> Eka Triyani, S.Pd. dan Dwi Rahayu, M.Pd., *Wawancara Pendidik PAI* (Trimurjo: SMAN 1 Trimurjo, 2023).

berhasil, mengingat nilai untuk bidang studi agama minimal cukup. Namun persoalannya nilai tersebut pada bidang studi agama, apakah sudah membuat siswa berpikir HOTS dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif yang sesungguhnya. Sehingga perlunya dilakukan analisis yang seksama untuk memperoleh gambaran yang sebenarnya dari pelaksanaan pembelajaran ajaran agama islam.

Berikut tabel tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas X SMA :

**Tabel 4.3 Hasil Modifikasi Analisis Tujuan Pembelajaran kelas X Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1. Menganalisis sejarah penyebaran ajaran agama Islam	1.1 Menciptakan solusi atas permasalahan berdasarkan isu lokal atau global untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui materi peradaban islam masa Khulafaur Rasyiddin 1.2 Menciptakan solusi atas permasalahan berdasarkan isu lokal atau global untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui materi peradaban islam masa Dinasti Umayyah 1.3 Menciptakan solusi atas permasalahan berdasarkan isu lokal

	<p>atau global untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui materi peradaban islam masa Dinasti Abbasiyah</p> <p>1.4 Menciptakan solusi atas permasalahan berdasarkan isu lokal atau global untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui materi peradaban islam di Turki Usmani</p> <p>1.5 Menciptakan solusi atas permasalahan berdasarkan isu lokal atau global untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui materi peradaban islam di Asia Tenggara (Filipina)</p> <p>1.6 Menciptakan solusi atas permasalahan berdasarkan isu lokal atau global untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui materi Sejarah penyebaran ajaran agama islam di Nusantara.</p>
--	---

Hasil analisis tujuan ini adalah materi PAI seharusnya berdasarkan tujuannya yang dapat melatih siswa untuk dapat berpikir tingkat tinggi sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

c. Menganalisis Karakteristik Peserta Didik dan Konteks Pembelajaran

Tahap ketiga ini adalah analisis terhadap karakteristik siswa yang akan belajar serta konteks pembelajarannya. Kegiatan ini dilakukan dengan menelaah karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan Modul *Flipbook*. Pengidentifikasian yang akurat mengenai karakteristik siswa membantu peneliti dalam menyesuaikan isi modul pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penelitian ini berfokus terhadap siswa kelas X yang berada pada fase remaja.

Pada siswa kelas X terdapat pada fase remaja direntang usia 15-17 tahun. Usia dimana sudah mampu berpikir abstrak, menangani masalah dengan fleksibel, mencari jawaban dan menarik kesimpulan yang dilakukan lebih kompleks. Di jenjang sekolah menengah atas siswa diharapkan mampu berpikir kreatif, inovatif, dan mempunyai kemampuan menganalisis serta memecahkan sebuah masalah dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>92</sup> Hal tersebut membuat siswa mampu memenuhi dimensi proses kognitif yang dimulai dari kriteria memahami sampai mencipta, dengan demikian siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Berdasarkan hal tersebut maka siswa diberikan soal dengan tingkat berpikir tinggi seharusnya sudah mampu untuk dapat menyelesaikannya dengan baik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan ranah kognitif menurut Anderson, yaitu menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan (berkreasi).<sup>93</sup>

---

<sup>92</sup> Ermis Suryana dkk., "Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan" 8, no. 3 (2022).

<sup>93</sup> Esti Untari, "Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Pembiasaan Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar."

d. Menganalisis Konsep

Analisis konsep menjadi salah satu langkah penting untuk mengidentifikasi materi pada mata pelajaran seperti bab tau sub-bab bahasan yang akan dikembangkan. Analisis konsep ini diperlukan untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam materi, keluasan dan kedalaman dari materi pelajaran sebagai sarana capaian tujuan pembelajaran.

**3. *Develop Preliminary Form of Product***

Tahap selanjutnya dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah dengan membuat desain produk berupa modul *flipbook* dari materi Sejarah Dakwah Islam. Tahap desain adalah sebuah proses yang dilakukan dengan Menyusun materi pembelajaran dari sub-sub kompetensi menjadi kesatuan yang runtut dan sistematis. Informasi yang diperoleh dari tahap sebelumnya menjadi dasar dari pembuatan modul pembelajaran ini. Berikut ini dilakukan beberapa tahapan dalam melakukan desain penyusunan draf modul *flipbook* PAI:

**a. Tahap Perencanaan**

Tahap pertama dari desain modul adalah dengan perencanaan modul seperti apa yang akan dibuat. Pada tahap perencanaan ini menghasilkan Garis Besar Isi Modul (GBIM). Berikut ini komponen GBIM yang ada dalam Modul PAI *Flipbook* :

1) Judul atau identitas

Judul akan memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari pada modu. Judul dari modul yang dibuat adalah “Modul PAI & Budi Pekerti berbasis *Problem Based Learning*”.



## 2) Pokok Bahasan

Peneliti mengangkat materi tentang elemen SKI yaitu “Sejarah Dakwah Islam” yang membaginya ke dalam enam kegiatan belajar yaitu:

Kegiatan Belajar I :Peradaban Islam Masa Khulafaurnasyidun

Kegiatan Belajar II: Peradaban Islam Masa Bani Umayyah

Kegiatan Belajar III: Peradaban Islam Masa Bani Abbasiyah

Kegiatan Belajar IV: Peradaban Islam Masa Turki Usmani

Kegiatan Belajar V: Peradaban Islam di Asia Tenggara (Filipina)

Kegiatan Belajar VI: Peradaban Islam di Nusantara

## 3) Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis tujuan pembelajaran pada tahap sebelumnya, peneliti merancang tujuan pembelajaran untuk setiap kegiatan pembelajaran. Dengan dirancangnya tujuan pembelajaran untuk membantu peneliti dalam mengidentifikasi bentuk visualisasi yang diharapkan dalam pembuatan modul dan akan memudahkan siswa memahami materi yang ada pada modul. Berikut tujuan pembelajaran setiap kegiatan belajar dalam modul:

**Kegiatan Belajar I : Peradaban Islam Masa Khulafaurnasyidun**

Tujuan Pembelajaran : 1. Menganalisis kriteria pemimpin di masa khulafaur rasyidin dan faktor pendukung menjadi khalifah.

2. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari kriteria pemimpin/khalifah.

3. Mengkreasikan menjadi pemimpin yang baik di Indonesia.

**Kegiatan Belajar II : Peradaban Islam Masa Bani Umayyah**

- Tujuan Pembelajaran : 1. Menganalisis Sejarah dan faktor kejayaan dan kehancuran Bani Umayyah II serta Indonesia.
2. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari kejayaan Bani Umayyah II dan negara Indonesia.
3. Mengkreasikan perilaku para pemimpinnya sehingga Indonesia menjadi negara yang paling maju di Asia Tenggara.

**Kegiatan Belajar III : Peradaban Islam Masa Bani Abbasiyah**

- Tujuan Pembelajaran : 1. Menganalisis Sejarah dan faktor kejayaan Bani Abbasiyah bidang ekonomi pada kepemimpinan seorang khalifah.
2. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan tingkat kehidupan ekonomi demi terwujudnya kemakmuran yang tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia.
3. Mengkreasikan tentang membangun ekonomi demi terwujudnya kemakmuran

yang tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia.

**Kegiatan Belajar IV : Peradaban Islam Masa Turki Usmani**

Tujuan Pembelajaran : 1. Menganalisis sejarah dan faktor keberhasilan masa Turki Usmani bidang hukum pada kepemimpinan seorang khalifah serta tingkat keadilan di Indonesia.

2. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan tingkat keadilan demi terwujudnya kedamaian yang tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia.

3. Mengkreasikan membangun keadilan hukum di Indonesia.

**Kegiatan Belajar V : Peradaban Islam di Asia Tenggara (Filipina)**

Tujuan Pembelajaran : 1. Menganalisis konflik umat beragama, dan faktor penyebabnya serta moderasi umat beragama yang ada di Indonesia.

2. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari moderasi beragama di Indonesia dan di Filipina kriteria pemimpin/khalifah

3. Mengkreasikan moderasi beragama sehingga terwujudnya Indonesia menjadi negara yang utuh dan harmonis.

#### **Kegiatan Belajar VI : Peradaban Islam di Nusantara**

Tujuan Pembelajaran : 1. Menganalisis perkembangan dakwah di Nusantara dan faktor keberhasilan serta kegagalan walisongo dan kewajiban dakwah di Nusantara bagi umat muslim.

2. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan kewajiban dakwah yang dilakukan oleh Walisongo dan di zaman sekarang ini.

3. Mengkreasikan kewajiban dakwah yang dilakukan oleh Walisongo dan di zaman sekarang ini dalam menyiarkan ajaran agama islam di Nusantara.

#### 4) Pokok-Pokok Materi

Pokok materi yang telah dirumuskan peneliti dalam GBIM berfungsi sebagai landasan dalam menjabarkan materi modul secara lebih rinci. Berikut ini pokok-pokok materi dalam setiap kegiatan belajar:

**Kegiatan Belajar I : Peradaban Islam Masa Khulafaurrasyidin**

Pokok Materi : 1. Kriteria pemimpin di masa khulafaurrasyidin dan faktor pendukung menjadi khalifah.

2. Kelebihan dan kekurangan dari kriteria pemimpin/khalifah

3. Mengkreasikan menjadi pemimpin yang baik di Indonesia.

**Kegiatan Belajar II : Peradaban Islam Masa Bani Umayyah**

Pokok Materi : 1. Sejarah dan faktor kejayaan dan kehancuran Bani Umayyah II serta Indonesia.

2. Kelebihan dan kekurangan dari kejayaan Bani Umayyah II dan negara Indonesia.

3. Mengkreasikan perilaku para pemimpinnya sehingga Indonesia menjadi negara yang paling maju di Asia Tenggara.

**Kegiatan Belajar III : Peradaban Islam Masa Bani Abbasiyah**

Pokok Materi : 1. Sejarah dan faktor kejayaan Bani Abbasiyah bidang ekonomi pada kepemimpinan seorang khalifah.

2. Kelebihan dan kekurangan tingkat kehidupan ekonomi demi terwujudnya kemakmuran yang tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia

3. Mengkreasikan tentang membangun ekonomi demi terwujudnya kemakmuran yang tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia.

**Kegiatan Belajar IV : Peradaban Islam Masa Turki Usmani**

Pokok Materi : 1. Sejarah dan faktor keberhasilan masa Turki Usmani bidang hukum pada kepemimpinan seorang khalifah serta tingkat keadilan di Indonesia.

2. Kelebihan dan kekurangan tingkat keadilan demi terwujudnya kedamaian yang tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia.

3. Mengkreasikan membangun keadilan hukum di Indonesia.

**Kegiatan Belajar V : Peradaban Islam Masa di Asia Tenggara (Filipina)**

Pokok Materi : 1. konflik umat beragama, dan faktor penyebabnya serta moderasi umat beragama yang ada di Indonesia.

2. Kelebihan dan kekurangan dari moderasi beragama di Indonesia dan di Filipina kriteria pemimpin/khalifah.

3. Mengkreasikan moderasi beragama sehingga terwujudnya Indonesia menjadi negara yang utuh dan harmonis.

**Kegiatan Belajar VI : Peradaban Islam di Nusantara**

Pokok Materi : 1. Perkembangan dakwah di Nusantara dan faktor keberhasilan serta kegagalan walisongo dan kewajiban dakwah di Nusantara bagi umat muslim.

2. Kelebihan dan kekurangan kewajiban dakwah yang dilakukan oleh Walisongo dan di zaman sekarang ini

3. Mengkreasikan kewajiban dakwah yang dilakukan oleh Walisongo dan di zaman sekarang ini dalam menyiarkan ajaran agama islam di Nusantara

#### 5) Penilaian

Setiap kegiatan belajar diakhir materi akan diberikan soal evaluasi. Evaluasi yang diberikan mencakup dalam ranah kognitif, dikarenakan dalam modul ini mengarahkan pada peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas X.

#### 6) Kepustakaan

Peneliti menggunakan berbagai sumber dalam penyusunan modul ini. Penulis menggunakan Zotero dalam menuliskan referensi dan juga menyertakan sumber darimana media didapatkan.

### **b. Tahap Penulisan**

Setelah diperoleh GBIM selanjutnya proses penulisan modul. Penulisan modul menggunakan *Microsoft Word 2019* dan *Canva*. *Canva* digunakan untuk membuat desain visual baik sampul maupun konten media. Berikut ini penjelasan dalam setiap konten yang terdapat dalam Modul PAI *flipbook*, selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran akhir tesis ini:

#### 1) Sampul

Pembuatan sampul baik depan dan belakang peneliti lakukan dengan bantuan *Canva*. Pada sampul ini diberikan judul utama yaitu “MODUL PAI & BUDI PEKERTI” dengan *font Canva Sans* serta *font size 32,5*. Peneliti juga menyantumkan “BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING” dengan *font* yang sama tetapi *size 22*. Tidak lupa siswa yang ditujukan sebagai pengguna modul ini adalah siswa SMA Kelas X. Peneliti menambahkan IAIN Metro sebagai lembaga tempat penulis bernaung. Pada sampul juga dituliskan Kurikulum Merdeka sebagai keterangan bahwa modul ini telah mengacu pada kurikulum



merdeka. Nama peneliti dituliskan sebagai identitas dari pembuat modul.

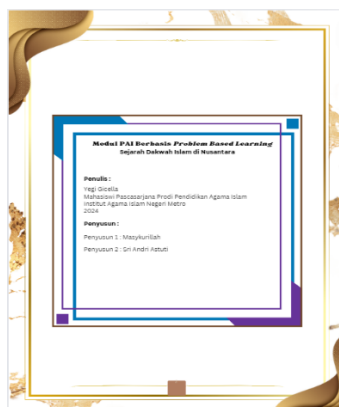
Pada sampul belakang peneliti berikan deskripsi modul. *Font* yang digunakan dalam menuliskan deskripsi sampul belakang adalah *Eras Demi ITC* dengan *size 14*.



Gambar 4.2 Tampilan Sampul Depan dan Belakang

## 2) Identitas Modul

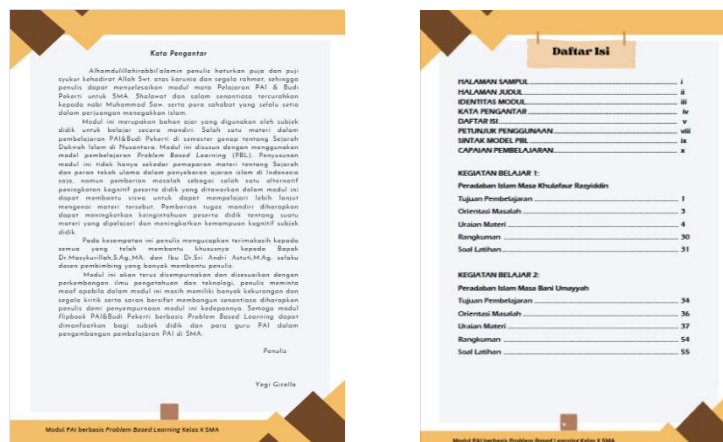
Identitas modul dituliskan bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca terkait Modul PAI *Flipbook* berbasis Problem Based Learning.



Gambar 4.3 Tampilan Identitas Modul

### 3) Kata Pengantar, dan Daftar Isi

Peneliti menuliskan kata pengantar dan daftar isi sebagai bagian dari pendahuluan. Kata pengantar langsung dibuat oleh peneliti yang dalam hal ini sekaligus penulis modul sebagai ungkapan syukur, gambaran singkat mengenai modul, serta ucapan terimakasih. Serta pada daftar isi dicantumkan materi apa saja yang ada dalam modul.



Gambar 4.4 Tampilan Kata Pengantar dan Daftar Isi

### 4) Petunjuk Penggunaan Modul dan Sintaks Modul *Problem Based Learning*

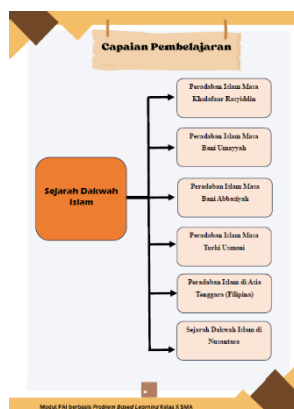
Disajikan petunjuk penggunaan modul supaya siswa dapat memahami modul secara seutuhnya. Serta dapat mengetahui urutan dari modul berbasis *Problem Based Learning*, yang diawali dalam setiap pembelajaran dengan disajikannya sebuah permasalahan.



Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan Modul dan Sintak Modul PBL

## 5) Capaian Pembelajaran

Disajikan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa pada tiap fase perkembangannya.



Gambar 4.6 Tampilan Capaian Pembelajaran

## 6) Materi Pokok

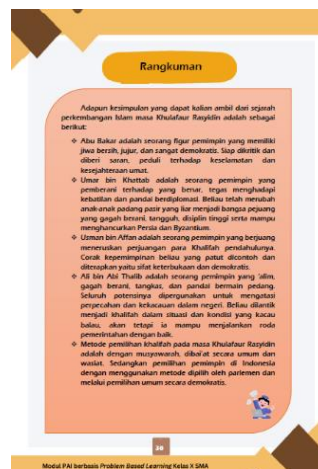
Materi dalam modul diawali dengan sampul serta pendahuluan untuk membatasi antar materi dengan materi lain sehingga siswa lebih fokus pada materi tersebut.



Gambar 4.7 Tampilan Salah Satu Sampul Kegiatan belajar

## 7) Rangkuman

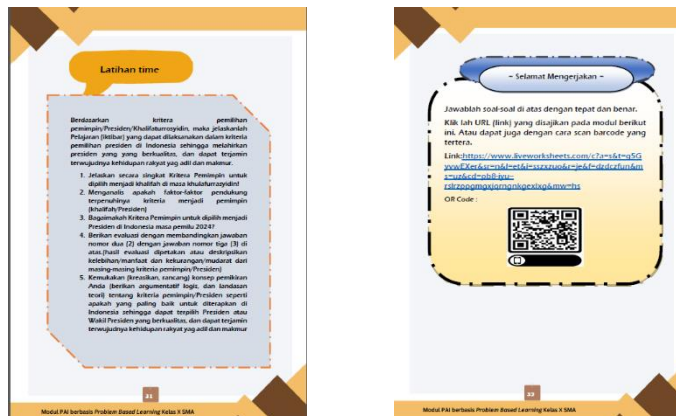
Rangkuman berisikan ringkasan dari materi yang sudah disajikan kepada pembaca.



Gambar 4.8 Tampilan Rangkuman

## 8) Evaluasi Diri

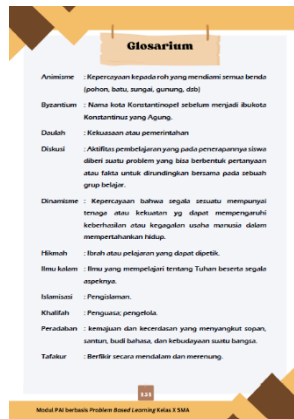
Evaluasi diberikan setiap akhir dari kegiatan belajar sebagai alat untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi yang sudah ia pelajari dan dilengkapi dengan *QR Code* serta link yang dapat diakses melalui *Smartphone* dalam mengerjakan soal Latihan.



Gambar 4.9 Tampilan Evaluasi Diri online dengan QR Code

## 9) Glosarium

Glosarium merupakan daftar istilah atau kata penting yang sudah disusun secara alfabet yang dapat mendefinisikan atau menggambarkan kepada pembaca terhadap suatu pengetahuan tertentu



*Gambar 4.10 Tampilan Glosarium*

## 10) Daftar Referensi

Daftar referensi merupakan semua sumber-sumber yang didapatkan untuk melengkapi informasi modul yang sudah peneliti kembangkan.



*Gambar 4.11 Tampilan Daftar Referensi*

## 11) Biodata Penulis

Pada bagian ini diberikan informasi mengenai siapa penulis yang telah merancang modul.



Gambar 4.12 Tampilan Biodata Penulis

### C. Deskripsi Hasil Kelayakan Pengembangan

Setelah produk berupa Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* selesai di buat, maka langkah selanjutnya adalah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Penilaian dilakukan guna melihat apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak layak. Validator dipersilahkan untuk memberikan penilaian, saran, dan koreksi terhadap kualitas modul yang dikembangkan.

Instrument penilaian validasi ahli terdiri dari lima aspek, yaitu: kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, kelayakan media elektronik, serta kelayakan kegrafikan. Lima aspek tersebut akan dinilai menggunakan lembar validasi ahli dengan skala penilaian 1-4.

## 1. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Aspek penilaian modul untuk ahli materi diadaptasi dari komponen kelayakan isi, kelayakan penyajian, serta kelayakan kebahasaan bahan ajar yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Peneliti meminta Dr. Ratu Vina Rohmatika, M.Pd. dan Dr. Tusriyanto, M.Pd. selaku dosen Pendidikan di IAIN Metro untuk menjadi validator ahli materi pertama dan kedua.

Aspek kelayakan isi memiliki total 14 indikator. Apabila seluruhnya mendapatkan skor ideal maka total skor ideal kelayakan isi adalah 56 setiap validator. Berdasarkan penilaian kedua validator ahli materi pada aspek kelayakan isi mendapatkan jumlah skor perkomponen sebanyak 107. Jumlah skor perkomponen tersebut selanjutnya dibagi dengan jumlah skor maksimal ideal sebanyak 112. Setelah dihitung didapatkan nilai presentase kelayakan sebesar 95%. Nilai presentase tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian dan perhitungan untuk aspek kelayakan isi Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* ini sangat layak untuk dipakai atau dikembangkan lebih lanjut.

Aspek kelayakan penyajian memiliki total 11 indikator. Apabila seluruhnya mendapatkan skor ideal maka total skor ideal kelayakan isi adalah 44 setiap validator. Berdasarkan jumlah penilaian validator ahli materi pada aspek kelayakan penyajian mendapatkan jumlah skor perkomponen sebanyak 85. Jumlah skor perkomponen yang sudah ada selanjutnya dibagi dengan jumlah



skor ideal sebanyak 88. Setelah dihitung didapatkan nilai presentase kelayakan sebesar 96%. Nilai presentase tersebut masuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan penilaian dan perhitungan untuk aspek kelayakan penyajian Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* ini sangat layak untuk dipakai atau dikembangkan lebih lanjut.

Aspek kelayakan bahasa memiliki total 11 indikator. Apabila seluruhnya mendapatkan skor ideal maka total skor ideal kelayakan bahasa adalah 44 setiap validator. Berdasarkan jumlah penilaian validator ahli materi pada aspek kelayakan penyajian mendapatkan jumlah skor perkomponen sebanyak 83. Jumlah skor perkomponen yang sudah ada selanjutnya dibagi dengan jumlah skor ideal sebanyak 88. Setelah dihitung didapatkan nilai presentase kelayakan sebesar 94%. Berdasarkan penilaian dan perhitungan untuk aspek kelayakan bahasa Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* ini sangat layak untuk dipakai atau dikembangkan lebih lanjut.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi, maka diperoleh total nilai keseluruhan aspek validasi materi adalah 275. Total skor maksimum yang harusnya didapatkan adalah 288. Setelah dilakukan penghitungan dengan memasukkan dalam rumus, maka jumlah skor total perkomponen dibagi dengan jumlah skor total maksimum dikalikan dengan 100% hasilnya adalah 95%. Berdasarkan presentase penilaian validator ahli materi maka Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* masuk kategori “sangat layak”. Berikut ini perhitungan menggunakan rumus:

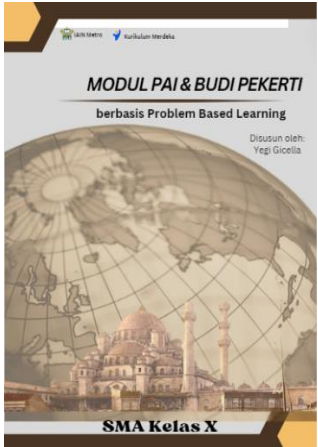
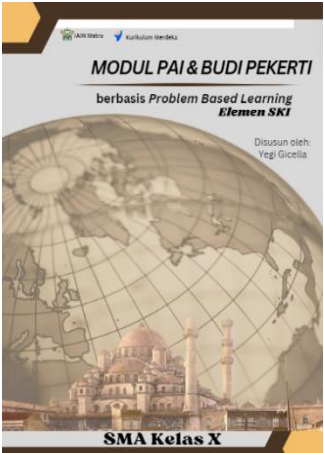


**Tabel 4.4 Penilaian Ahli Materi Pembelajaran**

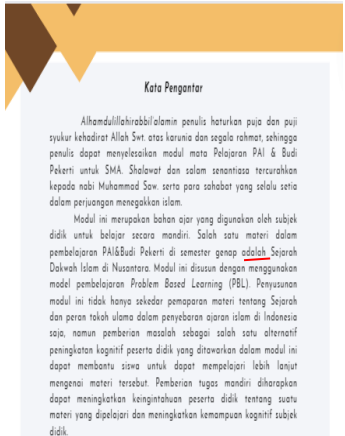

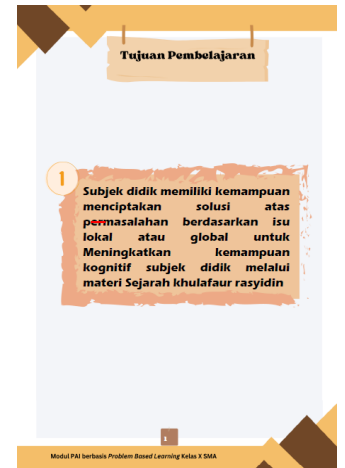
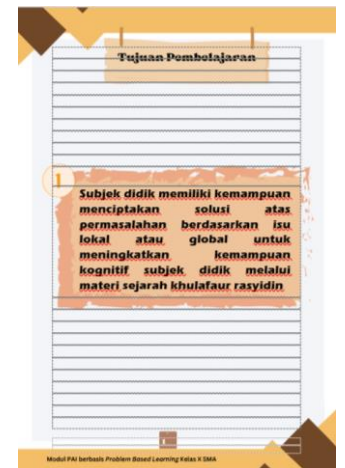
<p><b>ΣSkor Total Perkomponen : 280</b></p> <p><b>ΣSkor Total Maksimum : 288</b></p> <p><b>Presentase Penilaian Validator :</b></p> <p><b>Presentase Penilaian Validator=</b></p> $\frac{\Sigma \text{Skor Total Perkomponen}}{\Sigma \text{Skor Total Maksimum}} \times 100\%$ <p><b>Presentase Penilaian Validator=</b> <math>\frac{275}{288} \times 100</math></p> <p><b>Presentase Penilaian Validator= 95%</b></p>
---

Selain pemberian skor penilaian, validator ahli juga memberikan beberapa saran dan masukan agar modul lebih baik lagi. Berikut tabel saran, sebelum revisi, serta sesudah revisi:

**Tabel 4.5 Saran Validator Ahli dan Tindak Lanjut**

<b>No</b>	<b>Saran</b>	<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>
1	Perbaiki dan tambah kata “Elemen SKI” pada judul cover modul.		

	<p>(Saran dari Dr. Ratu Vina Rohmatika, M.Pd.)</p>	 <p>Judul cover modul belum menunjukkan spesifikasi materi</p>	 <p>Judul cover modul sudah diperbaiki.</p>
2	<p>Identitas modul kurang tepat</p> <p>(Saran dari Dr. Tusriyanto, M.Pd. )</p>	 <p>Kata “dosen pembimbing” diganti menjadi penyusun</p>	 <p>Identitas modul telah diperbaiki</p>

<p>3</p>	<p>Perbaiki tata bahasa</p> <p>(Saran dari Dr. Tusriyanto, M.Pd.)</p>	 <p>Terdapat kata “adalah” yang kurang tepat dan dapat diganti dengan kata “tentang”.</p>	 <p>Kalimat dalam kata pengantar sudah diperbaiki.</p>
<p>4</p>	<p>Perbaiki tata tulisan</p> <p>(Saran dari Dr. Tusriyanto, M.Pd.)</p>	 <p>Ketidakkonsistenan dalam penulisan huruf besar dalam satu kalimat.</p>	 <p>Tata tulisan sudah diperbaiki dengan konsisten.</p>

## 2. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Aspek penilaian modul untuk ahli media pembelajaran diadaptasi dari komponen media elektronik, dan kelayakan kegrafikan bazar yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Peneliti meminta Dr. Ahmad Zumaro, M.A. selaku dosen dan Wakil Direktur Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Metro untuk menjadi validator ahli media pembelajaran serta Prof. Dr. Dedi Irwansyah, M.Hum. selaku dosen pendidikan pada prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Metro.

Aspek kelayakan media elektronik memiliki total 14 indikator. Apabila seluruhnya mendapatkan skor ideal maka total skor ideal kelayakan media elektronik adalah 112. Berdasarkan penilaian validator ahli media pembelajaran pada aspek kelayakan media elektronik mendapatkan skor 102. Setelah dihitung didapatkan presentase kelayakan sebesar 91%. Nilai presentase tersebut masuk dalam kategori “sangat layak”.

Aspek kelayakan kegrafikan memiliki total 23 indikator. Apabila seluruhnya mendapatkan skor ideal maka total skor ideal kelayakan kegrafikan adalah 184. Berdasarkan penilaian validator ahli media pembelajaran pada aspek kelayakan kegrafikan mendapatkan skor 163. Setelah dihitung didapatkan nilai presentase kelayakan sebesar 88%. Nilai presentase tersebut masuk dalam kategori “layak”.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli media pembelajaran, maka diperoleh total nilai keseluruhan aspek

validasi media adalah 265. Total skor maksimum yang harusnya didapatkan adalah 296. Setelah dilakukan penghitungan dengan memasukkan dalam rumus, maka jumlah skor total perkomponen dibagi dengan jumlah skor total maksimum dikalikan dengan 100% hasilnya adalah 89%. Berdasarkan presentase penilaian validator ahli media pembelajaran maka Modul PAI Flipbook berbasis *Problem Based Learning* masuk kategori “layak”. Berikut ini perhitungan menggunakan rumus:

**Tabel 4.6 Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

<p><b><math>\Sigma</math>Skor Total Perkomponen : 265</b></p> <p><b><math>\Sigma</math>Skor Total Maksimum : 296</b></p> <p><b>Presentase Penilaian Validator :</b></p> <p><b>Presentase Penilaian Validator=</b></p> $\frac{\underline{\Sigma \text{ Skor Total Perkomponen}}}{\Sigma \text{ Skor Total Maksimum}} \times 100\%$ <p><b>Presentase Penilaian Validator= <math>\frac{265}{296} \times 100\%</math></b></p> <p><b>Presentase Penilaian Validator= 89%</b></p>
---

Selain pemberian skor penilaian, validator ahli juga memberikan beberapa saran dan masukan agar modul lebih baik lagi. Berikut tabel saran dari penilaian para validator ahli media pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Saran Ahli Media Pembelajaran Terhadap Modul Pendidikan Agama Islam *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif**

<b>Nama Subjek</b>	<b>Posisi Subjek</b>	<b>Saran</b>
<b>Dr. Ahmad Zumaro, M.A</b>	Ahli Media	1. Gunakan susunan kalimat sesuai dengan EYD. 2. Beri prolog sebelum masuk pembahasan. 3. Perhatikan penggunaan kata penghubung pada tiap paragraf.
<b>Prof. Dr. Dedi Irwansyah, M.Hum</b>	Ahli Media	1. Modul telah disusun dengan baik, menarik dan bermakna.

Setelah mendapatkan hasil presentase dari kelima aspek yang masuk kategori penilaian, maka selanjutnya kita dapat menghitung presentase validasi rata-rata dengan rumus:

**Tabel 4.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Modul**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
90 – 100	Sangat layak
80 – 89	Layak
70 – 79	Cukup layak

60 – 69	Kurang layak
< 60	Sangat kurang layak

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan :

P = Persentase validasi rata-rata

F = Jumlah presentase keseluruhan

N = Banyak aspek

$$P = \frac{95\% + 96\% + 94\% + 91\% + 88\%}{5}$$

$$P = \frac{464}{5}$$

$$P = 92,8\%$$

Berdasarkan nilai presentase validasi rata-rata yang telah diperoleh yaitu 92,8%, maka Modul PAI Flipbook berbasis *Problem Based Learning* masuk kategori “sangat layak”.

#### D. Analisis Pengembangan Produk

Pada penelitian pengembangan ini telah dihasilkan sebuah mdoul pembelajaran yang diberi nama Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning*. Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian pengembangan level satu sehingga tahap penelitian hanya sampai pada tahap revisi desain setelah dilakukan penilaian oleh para ahli.



Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* merupakan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang disusun berbasis dengan diawali dari sebuah permasalahan. Modul pembelajaran ini akan menjadi panduan guna memudahkan siswa dalam mencapai target yang diharapkan. Target disusunnya modul ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas X.

Modul ini merupakan sebuah modul pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dan komputer yang didesain dengan memuat berbagai unsur multimedia baik berupa teks, gambar, maupun video yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang terintegrasi dengan *internet* serta memanfaatkan *handphone* sebagai pendukung penggunaannya. Peneliti mengeksekusi pada modul ini yang dapat membuat siswa semangat dalam mengerjakan latihan dengan menampilkan *scan* QR Code yang sudah disediakan. Selain itu modul ini juga dapat diakses secara online dan gratis melalui *link*: <https://heyzine.com/flip-book/fddace92b4.html>

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi, maka diperoleh total nilai keseluruhan aspek validasi materi adalah 275. Total skor maksimum yang harusnya didapatkan adalah 288. Setelah dilakukan penghitungan dengan memasukkan dalam rumus, maka jumlah skor total perkomponen dibagi dengan jumlah skor total maksimum dikalikan dengan 100% hasilnya adalah 95%. Berdasarkan presentase penilaian validator ahli materi maka Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* masuk kategori “sangat layak”.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli media pembelajaran, maka diperoleh total nilai keseluruhan aspek validasi media adalah 265. Total skor maksimum yang harusnya didapatkan adalah 296. Setelah dilakukan penghitungan dengan memasukkan dalam rumus, maka jumlah skor total perkomponen dibagi dengan jumlah skor total maksimum dikalikan dengan 100% hasilnya adalah 89%. Berdasarkan presentase penilaian validator ahli media pembelajaran maka Modul PAI Flipbook berbasis *Problem Based Learning* masuk kategori “layak”.

Setelah dilakukan penghitungan terhadap nilai presentase validasi rata-rata yang didapatkan maka Modul PAI Flipbook berbasis *Problem Based Learning* masuk kategori “sangat layak” dengan nilai presentase validasi rata-rata yang didapatkannya sebesar 92,8%.

## **E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Pengembangan Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
- b. Modul yang dikembangkan akan digunakan untuk memfasilitasi siswa guna memahami materi selain dari buku cetak.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Pengembangan Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* ini dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan siswa terhadap bahan ajar di SMA Negeri 1 Trimurjo pada mata pelajaran PAI kelas X.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas untuk menghasilkan produk berupa Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning*.

*Learning* yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Trimurjo.

- c. Penelitian ini sebatas untuk membahas mengenai materi “*Sejarah Dakwah Islam*” yang merupakan pengembangan dari materi “*Sejarah Dakwah di Nusantara*” yang merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi kelas X SMA.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dalam pengembangan modul PAI & Budi Pekerti elemen SKI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa, bahwa sangat dibutuhkan modul seperti berikut dengan presentase rata-rata 81,67% untuk lebih dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi dengan mengintegrasikan media digital dan pembelajaran berbasis masalah agar siswa mampu berpikir tingkat tinggi untuk melatih kemampuan kognitifnya.

Dalam mendesain modul Modul PAI & Budi Pekerti Elemen SKI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* Untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di SMA Negeri 1 Trimurjo dilakukan melalui satu tahap pada Model Borg and Gall di level 1 yang mencakup 5 langkah yaitu 1) *research and information collection*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form a product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, serta dengan menggunakan bantuan aplikasi Ms. Word, Canva, dan Heyzine. Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* ini di dalamnya tidak hanya berisikan informasi dalam bentuk teks atau gambar melainkan juga terdapat video dan latihan soal yang terintegrasi dengan internet yang dapat diakses melalui QR Code yang tersedia.

Berdasarkan seluruh rangkaian desain bahwa ditemukan hasil penilaian para validator ahli terkait tingkat kelayakan Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* dari aspek kelayakan isi mendapatkan nilai presentase sebesar 95%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan

nilai presentase sebesar 96%, aspek kelayakan bahasa mendapatkan nilai presentase sebesar 94%, aspek kelayakan media elektronik mendapatkan nilai presentase sebesar 91%, serta aspek kelayakan kegrafikan mendapatkan nilai presentase sebesar 88%. Berdasarkan nilai presentase yang didapatkan maka desain Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* ini masuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan nilai presentase rata-rata sebesar 92,8% sehingga dapat digunakan sebagai modul pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di SMA Negeri 1 Trimurjo.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* yang sudah peneliti lakukan, maka diperoleh beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru Pendidikan Agama Islam disarankan untuk mencoba menggunakan Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa ini dalam proses pembelajarannya.
2. Penelitian terkait pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tiap jenjang atau level penelitian masih sangat diperlukan dan dapat merambah lebih banyak materi.
3. Bagi peneliti lain, Modul PAI *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat dikembangkan ke level yang lebih lanjut guna dapat diuji cobakan pada siswa yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Grup, 2011.
- . *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Grup, 2016.
- Ali Nurdin, Anna Fitri Hidriana, dan Wahidin. “Development of Based Learning Multimedia Flipbook on the Subject of Life Organization at SMPIT Al Multazam Kuningan” 15, no. 2 (2023).
- Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2012.
- . *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar yang Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Chairul Huda Atma Dirgatama, Djoko Santoso Th, dan Patni Ninghardjanti. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Di Smk Negeri 1 Surakarta” 1, no. 1 (November 2016).
- Dendik Udi Mulyadi, dkk. “Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP” 4, no. 4 (2016).
- Depdiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen, 2008.
- Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, dan Yushardi. “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp” 6, no. 4 (Desember 2017).

- Dewi Amaliah Nafiati. "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik" 21, no. 2 (2021).
- Dwi Rahayu. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Akhlak di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah*. Bandar Lampung: UIN RIL, 2017.
- Dwi Rahdiyanta. *Teknik Penyusunan Modul*. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta, 2016.
- Eka Triyani, S.Pd. dan Dwi Rahayu, M.Pd. *Wawancara Pendidik PAI*. Trimurjo: SMAN 1 Trimurjo, 2023.
- Eka Yulianti dan Indra Gunawan. "Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis" 2, no. 3 (November 2019).
- Eko Putro Wid. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Ermis Suryana, Amrina Ika Hasdikurniati, Ayu Alawiya Harmayanti, dan Kasinyo Harto. "Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan" 8, no. 3 (2022).
- Esti Untari. "Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Pembiasaan Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar" 1, no. 1 (2018).
- Fahmi dkk. "Interactive Learning Media Using Kvisoft Flipbook Maker for Mathematics Learning" 1, no. 6 (2019).
- Fauziah Kariem Aisyi, dkk. "Pengembangan Bahan Ajar TIK SMP Mengacu Pada Pembelajaran Berbasis Proyek" IX, no. 2 (Agustus 2013).
- Fikratul Khairi dan Zakiah. "Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang" 11, no. 1 (Juni 2019).
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.

- Hamdi, Abdul Halim, dan Komala Pontas. “Pengembangan dan penerapan modul pembelajaran materi teori dasar bentuk muka bumi untuk meningkatkan kognitif mahasiswa pendidikan mipa fkip unigha sigli” 3, no. 2 (2015).
- “Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Trimurjo,” 11 Agustus 2023.
- Henni Endayani. *Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Masalah*. Medan: UIN Sumatera Utara, 2023.
- Heri gunawan. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Hidayatullah, M.S dan Rakhmawati, L. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Elketronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang” 5, no. 1 (2016).
- I K Purnama Yasa, K Rihendra Dantes, dan L J Erawati Dewi. “Pengembangan Media Film Pembelajaran Perawatan Sepeda Motor Bermuatan Nilai Karakter” 10, no. 2 (2022).
- Ida Malati Sadjati. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2012.
- Kalimatus Sa’diyah. “Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA” 3, no. 4 (2021).
- Lasmiyati, dan Idris Harta. “Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP.” *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 9, Nomor 2 (2014): 161–74.
- Lasmiyati Lasmiyati dan Idris Harta. “Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP” 9, no. 2 (2014).



- Lina Dani Lestari. "Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain" 9, no. 2 (2020).
- Madjid. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya, 2013.
- Masruroh Khafidhoh dan Wilda Mahmudah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Flipbook Berbasis Problem Based Learning yang Memfasilitasi Kemampuan 4C Siswa" 10, no. 2 (Oktober 2022).
- Milya Sari dan Asmendri. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA" 6, no. 1 (2020).
- Minar Situmorang, Yustina, dan Wan Syafii. "E-Module Development using Kvisoft Flipbook Maker through the Problem Based Learning Model to Increase Learning Motivation" 4, no. 4 (2020).
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam*. Lampung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Muhammad Fathurrohman. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Mulyaningsih dan Saraswati. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker" 5, no. 1 (2017).
- Mulyono Abdurrahman. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Munir. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Mustaji. *Pembelajaran Mandiri*. Surabaya: Unesa FIP, 2008.
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Nana Sudjana dan Ahamad Rivai. *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002.

- Netty Ino Ischak dan Siti Afdianti Domu, dkk. “Deskripsi Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Struktur Atom” 5, no. 2 (Agustus 2023).
- Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, dan Didith Pramunditya Ambara. “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magne t Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria” 2, no. 1 (2014).
- Nurkhalisa Latunconsina. *Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran*. Makasaar: Alauddin University Press, 2013.
- Purwanto, M. Ngalim. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Purwanto, Suharto Lasmono, dan Aristo Rahadi. *Pengembangan Modul*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- Putra. *Model–Model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013.
- Rachmawati, dan Anik Kurniawati. “PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN TES BERBASIS MOBILE ONLINE PADA PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA.” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (Januari 2020): 46–63.
- Rakha Pradestya dkk. “Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Kognitif” 2, no. 2 (2019).
- Riri Susanti. “Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas V Sd Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar” 2, no. 2 (Desember 2017).
- Rohmad, dan Siti sarah. *Pengembangan Instrumen Angket*. Yogyakarta: K-Media, 2021.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada, 2014.

- Salmiati Nurbaity dan Desy Mulia Sari. “Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu penelitian di Taman Kanak-Kanak islam terpadu Ar-Rahmah kota Banda Aceh)” III, no. 2 (2016).
- Searmadi dan Harimurti. “Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto” 1, no. 2 (2016).
- Sidiq Purnomo dan Hendro Widodo. “Model Pengembangan Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Perilaku Positif” 6, no. 2 (September 2022).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2016.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suwarto. *Pengembangan Tes Diagnostik dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Syahratulnisa Syamsuar, Sri Sulasteri, Suharti, dan Fitriani Nur. “Bahan Ajar Matematika Terintegrasi Islam untuk Meningkatkan Religiusitas dan Hasil Belajar Siswa.” *Suska Journal of Mathematics Education* Vol. 7, No. 1 (2021): 13–20. <http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v7i1.10827>.
- Syamsul Arifin. *Standar Penulisan Buku Ajar BSNP*. Jakarta: Kementerian riset, teknologi dan pendidikan tinggi direktorat jenderal pembelajaran dan kemahasiswaan direktorat pembelajaran, 2017.
- Tian Belawati. *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2003.

- Triyani, S.Pd, Eka, Dwi Rahayu, M.Pd, dan Tri Hanifah, M.Pd. *Wawancara guru*. SMAN 1 Trimurjo, 2023.
- Urip Purwono. *Penilaian Aspek BSNP*. Jakarta: Kementerian riset, teknologi dan pendidikan tinggi direktorat jenderal pembelajaran dan kemahasiswaan direktorat pembelajaran, 2008.
- Wahyudin. “Fungsi Pendidikan Islam Dalam Hidup Dan Kehidupan Manusia” 5, no. 2 (2016).
- Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini. “PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BERUPA PERMAINAN DONA (LUDO FAUNA) PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN.” *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta*, oktober 2019, 94–101.
- Yunin Nurun Nafiah. “Penerapan Model Problem based learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa” 4, no. 1 (2014).
- Zainal Aqib. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia, 2011.

# LAMPIRAN

**Data Nilai PAI Kelas X SMAN 1 Trimurjo**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI</b>
1	ADELLA VALENTIN	89
2	ADI RENANDO	50
3	ADINDA DWI ADIRA	85
4	AKBAR DWI KURNIA	58
5	ALIFA YUGA KUSUMA	60
6	ANDINI META SARI	45
7	ANNISA TRI RAHMAWATI	85
8	ARENDO MAULID FATHONI	56
9	ASKA SURYAWAN	65
10	ASSYIFA AZZAHRA	74
11	AULIA NADYA PUTRI	58
12	AURELIA BATTISTA	AG
13	CHEISYA PUTRI AMELIA	70

14	CINTA AYU	82
35	DEA MARSYELA	55
15	DELLA SYAFITRI	81
16	DEVI ARTIKA SARI	71
17	DHEFANGGA	55
18	ENDANG JUNIATI	72
19	GINTA JHODEANSA	70
20	ILHAM NUR ALDI YANTO	72
21	KAILA MUTIARA RENGGANIS	68
22	LAURA FIBRIALEXA	50
23	LU'LU RAISHA RAMADHANI	80
24	MUHAMMAD RIZKY	82
25	REVA VIVIAN APRILIA	60
26	RIO PRATAMA	80
27	RISKA AYU RAMADANI	74

28	RISKI YULIANTO	68
29	SEPTIANA PUTRI RAMADHAN	80
30	SEVIRA AISYHRANI	70
31	SHERLY ARFANI	75
32	SILFIA ROIHATUL JANNAH	60
33	SYIFA BINTI AULIA	62
34	YUNI SAHARA	68
	Rata-Rata	68,5



## Surat Tugas Research



### KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO PASCASARJANA

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website:* pascasarjana.metrouniv.ac.id;  
*email:* ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

### SURAT TUGAS

Nomor: 0254/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/07/2023

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro menugaskan kepada Sdr.:

Nama : Yegi Gicella  
NIM : 2271010079  
Semester : III (Tiga)

- Untuk :
1. Mengadakan observasi prasurvey / survey di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tesis mahasiswa yang bersangkutan dengan judul : **Pengembangan Media Flipbook Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PAI di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah**
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal 17 Juli 2023 sampai dengan selesai

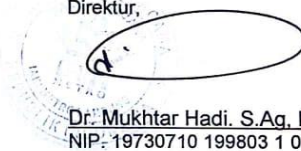
Kepada pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terimakasih.

Mengetahui,  
Pejabat Setempat



Dikeluarkan di Metro  
Pada Tanggal 17 Juli 2023

Direktur,



Dr. Mukhtar Hadi, S.Ag., M.Si  
NIP: 19730710 199803 1 003

## Surat Balesan Research



**PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH VI**  
**SMA NEGERI 1 TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**  
**NSS:30112020943 TERAKREDITASI A NPSN:10802064**  
 Jl. Karangbolong 11F Simbarwaringin Trimurjo Lampung Tengah, Kode pos 34172



Nomor : 420/228/04/C.1/D.1/2023  
 Lampiran : -  
 Hal : Persetujuan Izin Prasurvey/Research

Yth.  
 Direktur IAIN Metro  
 di-  
 Metro

Dengan hormat,

Berdasarkan surat dari Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Metro Pascasarjana Nomor : 0253/In.28.5/D.PPs/PP.009/03/2023 Perihal : Izin Prasurvey/Research tanggal 17 Juli 2023, dengan ini kami mengizinkan mahasiswa dibawah ini:

No	Nama Mahasiswa	NPM	Semester	Judul Tesis
1.	Yegi Gicella	2271010079	III	Pengembangan Media Flipbook Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PAI di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah

Untuk mengadakan pra survey/research/survey di SMA Negeri 1 Trimurjo, dalam rangka penyelesaian tesis.

Demikian surat ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Trimurjo, 10 Agustus 2023

Kepala Sekolah,

  
**IMAN ABIWORO, S.Si**  
 NIP. 19730921200011012

## Surat Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PASCASARJANA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung, INDONESIA 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: pps.metrouniv.ac.id;  
*email*: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 038/In.28/PPs/PP.009/6/2024

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro menerangkan bahwa:

Nama : Yegi Gicella  
NPM : 2271010079  
Judul : Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam Flipbook Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Subjek Didik di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah

Sudah melakukan uji plagiasi Tesis melalui program Turnitin dengan tingkat kesamaan (similarity index) sebesar 21 %.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 21 Juni 2024  
Kaprosdi Magister Pendidikan Agama Islam

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag  
NIP. 197503012005012003



## Hasil Validasi Ahli Materi 1

### INSTRUMENT VALIDASI AHLI MATERI

Assalamualaikum Wr.Wb,  
Kepada Yth.Bapak/Ibu

Nama Validator : Dr. Ratu Vina Rbhmatica, M.Pd.

Bidang Keilmuan : Dosen PAI

Sehubungan dengan adanya Penelitian “Pengembangan Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Subjek Didik di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah”, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan validasi terhadap draft modul ini. Aspek penilaian modul ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan modul oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BSNP).

### PETUNJUK PENILAIAN

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda cek list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:  
Skor 4 : Sangat Baik  
Skor 3 : Baik  
Skor 2 : Kurang  
Skor 1 : Sangat Kurang
2. Jika terdapat keterangan tambahan terkait penilaian silahkan masukan dalam kolom keterangan
3. Mohon berikan saran atau komentar dengan padat dan jelas pada tempat yang disediakan
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu mohon mengisi identitas terlebih dahulu secara lengkap.

## A. TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>					
1.	Kelengkapan materi				✓
2.	Keluasan materi				✓
3.	Kedalaman materi				✓
4.	Keakuratan konsep dan definisi				✓
5.	Keakuratan fakta dan data				✓
6.	Keakuratan contoh dan kasus				✓
7.	Keakuratan gambar dan ilustrasi				✓
8.	Keakuratan acuan Pustaka				✓
9.	Kemutakhiran materi				✓
10.	Merangsang keingintahuan				✓
11.	Mendorong kemampuan bertanya				✓
12.	Mengembangkan <i>Sense of diversity</i>			✓	
13.	Mengembangkan kecakapan hidup			✓	
14.	Memberi contoh kasus yang kontekstual				✓
<b>B. Kelayakan Penyajian</b>					
15.	Keruntutan konsep				✓
16.	Konsistensi sistematika modul dalam kegiatan belajar			✓	
17.	Contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran				✓
18.	Soal latihan di akhir kegiatan pembelajaran				✓
19.	Pengantar				✓
20.	Rangkuman				✓
21.	Glosarium				✓
22.	Daftar Pustaka				✓
23.	Keterlibatan subjek didik				✓
24.	Ketertautan antar kegiatan belajar				✓
25.	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar				✓
<b>C. Aspek Kelayakan Bahasa</b>					
26.	Ketepatan struktur kalimat				✓
27.	Keefektifan kalimat				✓
28.	Kebakuan istilah			✓	
29.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓
30.	Kemampuan memotivasi subjek didik				✓
31.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual subjek didik				✓
32.	Kemampuan mendorong berpikir kritis				✓

33.	Ketepatan tata Bahasa				✓
34.	Ketepatan cjaan				✓
35.	Konsistensi penggunaan istilah				✓
36.	Bahasa yang dialogis dan interaktif				✓

#### B. KOLOM KOMENTAR ATAU MASUKAN

Untuk kelayakan “Modul *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Kami mohon kepada Bapak/Ibu Dosen Ahli Materi untuk menuliskan komentar atau saran di bawah ini:

-----  
 - Judul Modul ditambahi kata 'Elemen SKI'  
 karena materi dalam modul sebagian besar  
 isinya sejarah kebudayaan  
 -----  
 -----

#### C. KESIMPULAN

- ① Instrument layak digunakan tanpa revisi
2. Instrument layak digunakan dengan revisi
3. Instrument tidak layak digunakan

Metro, 28 Mei 2024.

Ahli Materi

Dr. Retu Vina Rohmatika, M.Pd  
 NIP. 198502022019032006

## Hasil Validasi Ahli Materi 2

### INSTRUMENT VALIDASI AHLI MATERI

Assalamualaikum Wr.Wb,  
Kepada Yth.Bapak/Ibu

Nama Validator : Dr. Tusriyanto, M.Pd.

Bidang Keilmuan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sehubungan dengan adanya Penelitian “Pengembangan Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Subjek Didik di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah”, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan validasi terhadap draft modul ini. Aspek penilaian modul ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan modul oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BSNP).

#### PETUNJUK PENILAIAN

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda chek list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
  - Skor 4 : Sangat Baik
  - Skor 3 : Baik
  - Skor 2 : Kurang
  - Skor 1 : Sangat Kurang
2. Jika terdapat keterangan tambahan terkait penilaian silahkan masukan dalam kolom keterangan
3. Mohon berikan saran atau komentar dengan padat dan jelas pada tempat yang disediakan
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu mohon mengisi identitas terlebih dahulu secara lengkap.



## A. TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>					
1.	Kelengkapan materi				✓
2.	Keluasan materi				✓
3.	Kedalaman materi				✓
4.	Keakuratan konsep dan definisi				✓
5.	Keakuratan fakta dan data				✓
6.	Keakuratan contoh dan kasus				✓
7.	Keakuratan gambar dan ilustrasi				✓
8.	Keakuratan acuan Pustaka			✓	
9.	Kemutakhiran materi				✓
10.	Merangsang keingintahuan				✓
11.	Mendorong kemampuan bertanya				✓
12.	Mengembangkan <i>Sense of diversity</i>			✓	
13.	Mengembangkan kecakapan hidup			✓	
14.	Memberi contoh kasus yang kontekstual				✓
<b>B. Kelayakan Penyajian</b>					
15.	Keruntutan konsep				✓
16.	Konsistensi sistematika modul dalam kegiatan belajar				✓
17.	Contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran				✓
18.	Soal latihan di akhir kegiatan pembelajaran				✓
19.	Pengantar				✓
20.	Rangkuman				✓
21.	Glosarium				✓
22.	Daftar Pustaka			✓	
23.	Keterlibatan subjek didik				✓
24.	Ketertautan antar kegiatan belajar			✓	
25.	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar				✓
<b>C. Aspek Kelayakan Bahasa</b>					
26.	Ketepatan struktur kalimat				✓
27.	Keefektifan kalimat			✓	
28.	Kebakuan istilah				✓
29.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓
30.	Kemampuan memotivasi subjek didik				✓
31.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual subjek didik				✓
32.	Kemampuan mendorong berpikir kritis			✓	

33.	Ketepatan tata Bahasa			✓	
34.	Ketepatan ejaan				✓
35.	Konsistensi penggunaan istilah				✓
36.	Bahasa yang dialogis dan interaktif			✓	

### B. KOLOM KOMENTAR ATAU MASUKAN

Untuk kelayakan “Modul *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Kami mohon kepada Bapak/Ibu Dosen Ahli Materi untuk menuliskan komentar atau saran di bawah ini:

Udah dapat rujukan, asale penilaian jurnalis  
 lebih penggunaan tdk bahasa

.....

.....

.....

.....

.....

### C. KESIMPULAN

1. Instrument layak digunakan tanpa revisi
- ② Instrument layak digunakan dengan revisi
3. Instrument tidak layak digunakan

Metro, 28 Mei 2024

Ahli Materi

Dr. Tusriyanto, M.Pd.

**TABEL TABULASI DAN PERHITUNGAN MODUL PAI *FLIPBOOK*  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF**

**1. Kriteria Penilaian**

Data hasil penilaian berupa data kuantitatif yang diubah menjadi kualitatif melalui perhitungan rata-rata kelayakan dengan ketentuan kategori kelayakan sebagai berikut:

Presentase (%)	Kriteria
90 – 100	Sangat layak
80 – 89	Layak
70 – 79	Cukup layak
60 – 69	Kurang layak
< 60	Sangat kurang layak

**2. Tabel Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran terhadap Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning***

No	Aspek yang Dinilai	Skor		$\Sigma$ skor	$\Sigma$ Skor per Komp onen	$\Sigma$ Skor maks ideal	Nilai persen tase	Kategori kelayakan
		V1	V2					
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>								
1.	Kelengkapan materi	4	4	8				

2.	Keluasan materi	4	4	8	107	112	95%	Sangat Layak
3.	Kedalaman materi	4	4	8				
4.	Keakuratan konsep dan definisi	4	4	8				
5.	Keakuratan fakta dan data	4	4	8				
6.	Keakuratan contoh dan kasus	4	4	8				
7.	Keakuratan gambar dan ilustrasi	4	4	8				
8.	Keakuratan acuan Pustaka	4	3	7				
9.	Kemutakhiran materi	4	4	8				
10.	Merangsang keingintahuan	4	4	8				
11.	Mendorong kemampuan bertanya	4	4	8				
12.	Mengembangkan <i>Sense of diversity</i>	3	3	6				
13.	Mengembangkan kecakapan hidup	3	3	6				

14.	Memberi contoh kasus yang kontekstual	4	4	8				
<b>B. Kelayakan Penyajian</b>								
15.	Keruntutan konsep	4	4	8	85	88	96%	Sangat Layak
16.	Konsistensi sistematika modul dalam kegiatan belajar	3	4	7				
17.	Contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran	4	4	8				
18.	Soal latihan di akhir kegiatan pembelajaran	4	4	8				
19.	Pengantar	4	4	8				
20.	Rangkuman	4	4	8				
21.	Glosarium	4	4	8				
22.	Daftar Pustaka	4	3	7				
23.	Keterlibatan siswa	4	4	8				
24.	Ketertautan antar kegiatan belajar	4	3	7				
25.	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar	4	4	8				

<b>C. Aspek Kelayakan Bahasa</b>								
26.	Ketepatan struktur kalimat	4	4	8	<b>83</b>	<b>88</b>	<b>94%</b>	<b>Sangat layak</b>
27.	Keefektifan kalimat	4	3	7				
28.	Kebakuan istilah	3	4	7				
29.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	4	8				
30.	Kemampuan memotivasi siswa	4	4	8				
31.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	4	8				
32.	Kemampuan mendorong berpikir kritis	4	3	7				
33.	Ketepatan tata Bahasa	4	3	7				
34.	Ketepatan ejaan	4	4	8				
35.	Konsistensi penggunaan istilah	4	4	8				
36.	Bahasa yang dialogis dan interaktif	4	3	7				

**3. Perhitungan Penilaian Ahli Materi terhadap Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning***

**$\Sigma$ Skor Total Perkomponen : 280**

**$\Sigma$ Skor Total Maksimum : 288**

**Presentase Penilaian Validator :**

**Presentase Penilaian Validator=**

$$\frac{\Sigma \text{Skor Total Perkomponen}}{\Sigma \text{Skor Total Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Penilaian Validator} = \frac{275}{288} \times 100$$

$$\text{Presentase Penilaian Validator} = 95\%$$

**4. Perhitungan Penilaian Ahli Materi terhadap Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning***

**a. Aspek Kelayakan Isi**

**$\Sigma$ Skor Total Perkomponen : 107**

**$\Sigma$ Skor Total Maksimum : 112**

**Presentase Penilaian Validator :**

$$\text{Presentase aspek kelayakan isi} = \frac{107}{112} \times 100\%$$

$$\text{Presentase aspek kelayakan isi} = 95\%$$

**b. Aspek Kelayakan Penyajian**

$\Sigma$ Skor Total Perkomponen : 85

$\Sigma$ Skor Total Maksimum : 88

Presentase Penilaian Validator :

$$\text{Presentase aspek kelayakan penyajian} = \frac{85}{88} \times 100\%$$

$$\text{Presentase aspek kelayakan penyajian} = 96\%$$

**c. Aspek Kelayakan Penyajian**

$\Sigma$ Skor Total Perkomponen : 83

$\Sigma$ Skor Total Maksimum : 88

Presentase Penilaian Validator :

$$\text{Presentase aspek kelayakan bahasa} = \frac{83}{88} \times 100\%$$

$$\text{Presentase aspek kelayakan bahasa} = 94\%$$



## Surat Permohonan Menjadi Validator



### KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO PASCASARJANA

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: pascasarjana.metrouniv.ac.id.  
email: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

Nomor : 0149/In.28.5/D.PPs/PP.009/05/2024      Yth.  
Lamp. : -      Prof. Dr. Dedi Irwansyah, M.Hum.  
Perihal : Permohonan Validasi      Dr. Ahmad Zumaro, M.A.

di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Mohon Bapak berkenan menjadi Validator Ahli Media Pembelajaran pada Instrumen Tesis mahasiswa:

Nama : Yegi Gicella

NIM : 2271010079

Semester : IV (Empat)

Judul : Pengembangan Modul PAI Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Subjek Didik di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah.

Kami sangat berharap Bapak dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 28 Mei 2024  
Wakil Direktur,



*Dr. Ahmad Zumaro, M.A.*  
NIP. 19750221 200901 1 003

## Hasil Validasi Ahli Media 1

### INSTRUMENT VALIDASI AHLI MEDIA

Assalamualaikum Wr.Wb,  
Kepada Yth.Bapak/Ibu

Nama Validator : Dr. Ahmad Zumaro, M.A.

Bidang Keilmuan : Dosen PAI IAIN Metro.

Sehubungan dengan adanya Penelitian “Pengembangan Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Subjek Didik di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah”, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan validasi terhadap draft modul ini. Aspek penilaian modul ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan modul oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BSNP).

#### PETUNJUK PENILAIAN

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda cek list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:  
Skor 4 : Sangat Baik  
Skor 3 : Baik  
Skor 2 : Kurang  
Skor 1 : Sangat Kurang
2. Jika terdapat keterangan tambahan terkait penilaian silahkan masukan dalam kolom keterangan
3. Mohon berikan saran atau komentar dengan padat dan jelas pada tempat yang disediakan
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu mohon mengisi identitas terlebih dahulu secara lengkap.

## A. TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Kelayakan Media Elektronik (<i>Flipbook</i>)</b>					
1.	Konten media yang digunakan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari				✓
2.	Link yang disematkan dalam moduk dapat diakses				✓
3.	Dicantumkan petunjuk penggunaan dalam modul pembelajaran				✓
4.	Setiap hal yang diambil untuk rujukan harus dicantumkan sumber agar terhindar dari pelanggaran				✓
5.	Media digital dalam modul pembelajaran tepat untuk digunakan pada materi yang disajikan				✓
6.	Media digital dalam modul pembelajaran mudah dalam mengelola dan tidak membutuhkan perawatan khusus			✓	
7.	Media digital dalam modul pembelajaran tidak membutuhkan ahli dalam mengoperasikannya				✓
8.	Program untuk menjalankan media mudah didapatkan				✓
9.	Gambar, audio, dan video jelas dan sesuai dengan konsep materi				✓
10.	Penempatan judul, sub judul, keterangan dan lainnya sebagainya tidak mengganggu tampilan			✓	
11.	Modul menggunakan bahasa baku dan komunikatif			✓	
12.	Media digital dalam modul pembelajaran menggunakan program yang mudah ditemukan				✓
13.	Terdapat interaksi komunikatif antara modul pembelajaran dan subjek didik			✓	
14.	Media digital dalam modul pembelajaran sederhana namun dapat memikat subjek didik			✓	
<b>B. Aspek Kelayakan Kegrafikan</b>					
15.	Modul memiliki dimensi sesuai dengan aturan dalam ISO mengenai ukuran modul yaitu A4 atau A5 atau B5				✓
16.	Ukuran modul harus disesuaikan dengan isi materi modul yang berpengaruh pada <i>layout</i> dan jumlah halaman				✓
17.	Sampul depan, punggung serta sampul belakang di desain dengan kesatuan serta konsistensi yang utuh.			✓	

## B. KOLOM KOMENTAR ATAU MASUKAN

Untuk kelayakan “Modul *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Kami mohon kepada Bapak/Ibu Dosen Ahli Media untuk menuliskan komentar atau saran di bawah ini:

1. Gunakan Sirona kekinian yang sesuai dengan EYA.

2. Beri Prolog sebelum masuk pada keahlihan.

3. Perhatikan penggunaan kata penghubung pada tiap paragraf.

## C. KESIMPULAN

1. Instrument layak digunakan tanpa revisi
2. Instrument layak digunakan dengan revisi
3. Instrument tidak layak digunakan

Metro, 30/05-2024 .

Ahli Media Pembelajaran

  
Dr. Ahmad Zuhro, M.A .

## Hasil Validasi Ahli Media 2

### INSTRUMENT VALIDASI AHLI MEDIA

Assalamualaikum Wr.Wb,  
Kepada Yth.Bapak/Ibu

Nama Validator

: Prof. Dr. Dedi Irawansyah

Bidang Keilmuan

: Ilmu Pendidikan Bahasa

Sehubungan dengan adanya Penelitian “Pengembangan Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Subjek Didik di SMAN 1 Trimurjo Lampung Tengah”, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan validasi terhadap draft modul ini. Aspek penilaian modul ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan modul oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BSNP).

#### PETUNJUK PENILAIAN

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda cek list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:  
Skor 4 : Sangat Baik  
Skor 3 : Baik  
Skor 2 : Kurang  
Skor 1 : Sangat Kurang
2. Jika terdapat keterangan tambahan terkait penilaian silahkan masukan dalam kolom keterangan
3. Mohon berikan saran atau komentar dengan padat dan jelas pada tempat yang disediakan
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu mohon mengisi identitas terlebih dahulu secara lengkap.

## A. TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Kelayakan Media Elektronik (<i>Flipbook</i>)</b>					
1.	Konten media yang digunakan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari				✓
2.	Link yang disematkan dalam modul dapat diakses				✓
3.	Dicantumkan petunjuk penggunaan dalam modul pembelajaran				✓
4.	Setiap hal yang diambil untuk rujukan harus dicantumkan sumber agar terhindar dari pelanggaran			✓	
5.	Media digital dalam modul pembelajaran tepat untuk digunakan pada materi yang disajikan			✓	
6.	Media digital dalam modul pembelajaran mudah dalam mengelola dan tidak membutuhkan perawatan khusus				✓
7.	Media digital dalam modul pembelajaran tidak membutuhkan ahli dalam mengoperasikannya				✓
8.	Program untuk menjalankan media mudah didapatkan				✓
9.	Gambar, audio, dan video jelas dan sesuai dengan konsep materi				✓
10.	Penempatan judul, sub judul, keterangan dan lainnya sebagainya tidak mengganggu tampilan			✓	
11.	Modul menggunakan bahasa baku dan komunikatif			✓	
12.	Media digital dalam modul pembelajaran menggunakan program yang mudah ditemukan				✓
13.	Terdapat interaksi komunikatif antara modul pembelajaran dan subjek didik			✓	
14.	Media digital dalam modul pembelajaran sederhana namun dapat memikat subjek didik				✓
<b>B. Aspek Kelayakan Kegrafikan</b>					
15.	Modul memiliki dimensi sesuai dengan aturan dalam ISO mengenai ukuran modul yaitu A4 atau A5 atau B5				✓
16.	Ukuran modul harus disesuaikan dengan isi materi modul yang berpengaruh pada <i>layout</i> dan jumlah halaman				✓
17.	Sampul depan, punggung serta sampul belakang di desain dengan kesatuan serta konsistensi yang utuh.				✓

	Kesatuan elemen dari warna, ilustrasi, serta tipografi yang ditampilkan saling berkaitan.				✓
18.	Menyajikan tampilan warna secara keseluruhan sehingga memberi nuansa yang dapat memperjelas materi modul				✓
19.	Ukuran huruf judul lebih dominan dan proporsional karena memberikan informasi mengenai modul				✓
20.	Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang				✓
21.	Menggunakan setidaknya dua jenis huruf supaya lebih komunikatif dalam menyampaikan materi modul.				✓
22.	Sampul modul dapat mendeskripsikan materi modul			✓	
23.	Sampul modul memuat bentuk, warna, ukuran serta proporsi objek sesuai dengan realita sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran			✓	
24.	Menempatkan unsur tata letak yang konsisten dengan pola dan proporsional.			✓	
25.	Antar paragraf dipisah dengan jelas			✓	
26.	Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai			✓	
27.	Judul kegiatan ditulis secara urut dan lengkap, penulisan sub judul dan nomor halaman disesuaikan dengan penyajian materi ajar.				✓
28.	Memberikan ilustrasi, video dan keterangan gambar dengan tepat			✓	
29.	Penempatan hiasan tidak mengganggu judul, teks dan angka halaman			✓	
30.	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, video dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman			✓	
31.	Tidak berlebihan dalam menggunakan variasi huruf ( <i>bold</i> , <i>italic</i> , <u>underline</u> , maupun <i>small capital</i> )			✓	
32.	Lebar susunan teks normal			✓	
33.	Spasi antar barisan teks normal			✓	
34.	Spasi antar huruf normal			✓	
35.	Tanda penggalan kata sesuai			✓	
36.	Mampu mengungkapkan makna dari suatu objek			✓	
37.	Kreatif dan dinamis				✓

**B. KOLOM KOMENTAR ATAU MASUKAN**

Untuk kelayakan “Modul *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Kami mohon kepada Bapak/Ibu Dosen Ahli Media untuk menuliskan komentar atau saran di bawah ini:

.....  
..... Modul telah disusun dengan  
..... baik, menarik, dan bermahua.  
.....  
.....  
.....

**C. KESIMPULAN**

1. Instrument layak digunakan tanpa revisi
2. Instrument layak digunakan dengan revisi
3. Instrument tidak layak digunakan

Metro, 12 Juni 2014

Ahli Media Pembelajaran

Prof. Dr. Dedi Irawansyah



**TABEL TABULASI DAN PERHITUNGAN MODUL PAI *FLIPBOOK*  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF**

**1. Kriteria Penilaian**

Data hasil penilaian berupa data kuantitatif yang diubah menjadi kualitatif melalui perhitungan rata-rata kelayakan dengan ketentuan kategori kelayakan sebagai berikut:

Presentase (%)	Kriteria
90 – 100	Sangat layak
80 – 89	Layak
70 – 79	Cukup layak
60 – 69	Kurang layak
< 60	Sangat kurang layak

**2. Tabel Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran terhadap Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning***

No	Aspek yang Dinilai	Skor		$\Sigma$ skor	$\Sigma$ Skor per Komp onen	$\Sigma$ Skor maks ideal	Nilai persen tase	Kate gori kelaya kan
		V1	V2					
<b>A. Aspek Kelayakan Media Elektronik (<i>Flipbook</i>)</b>								
1.	Konten media yang	4	4	8				

	digunakan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari							
2.	Link yang disematkan dalam modul dapat diakses	4	4	8				
3.	Dicantumkan petunjuk penggunaan dalam modul pembelajaran	4	4	8				
4.	Setiap hal yang diambil untuk rujukan harus dicantumkan sumber agar terhindar dari pelanggaran	4	3	7				
5.	Media digital dalam modul pembelajaran tepat untuk digunakan pada materi yang disajikan	4	3	7				
6.	Media digital dalam modul pembelajaran mudah dalam mengelola dan tidak membutuhkan perawatan khusus	3	4	7				
					<b>102</b>	<b>112</b>	<b>91%</b>	<b>Sangat layak</b>

7.	Media digital dalam modul pembelajaran tidak membutuhkan ahli dalam mengoperasikannya	4	4	8				
8.	Program untuk menjalankan media mudah didapatkan	4	4	8				
9.	Gambar, audio, dan video jelas dan sesuai dengan konsep materi	4	4	8				
10.	Penempatan judul, sub judul, keterangan dan lainnya sebagainya tidak mengganggu tampilan	3	3	6				
11.	Modul menggunakan bahasa baku dan komunikatif	3	3	6				
12.	Media digital dalam modul pembelajaran menggunakan program yang mudah ditemukan	4	4	8				
13.	Terdapat interaksi komunikatif antara modul	3	3	6				

	pembelajaran dan siswa							
14.	Media digital dalam modul pembelajaran sederhana namun dapat memikat siswa	3	4	7				
<b>B. Aspek Kelayakan Kegrafikan</b>								
15.	Modul memiliki dimensi sesuai dengan aturan dalam ISO mengenai ukuran modul yaitu A4 atau A5 atau B5	4	4	8				
16.	Ukuran modul harus disesuaikan dengan isi materi modul yang berpengaruh pada <i>layout</i> dan jumlah halaman	4	4	8				
17.	Sampul depan, punggung serta sampul belakang di desain dengan kesatuan serta konsistensi yang utuh. Kesatuan elemen dari warna, ilustrasi, serta tipografi yang	3	4	7				

	ditampilkan saling berkaitan.							
18.	Menyajikan tampilan warna secara keseluruhan sehingga memberi nuansa yang dapat memperjelas materi modul	4	4	8				
19.	Ukuran huruf judul lebih dominan dan proporsional karena memberikan informasi mengenai modul	4	4	8				
20.	Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang	4	4	8				
21.	Menggunakan setidaknya dua jenis huruf supaya lebih komunikatif dalam menyampaikan materi modul.	3	4	7				
22.	Sampul modul dapat mendeskripsikan materi modul	3	3	6	163	184	88%	Layak
23.	Sampul modul memuat bentuk, warna, ukuran serta	3	3	6				

	proporsi objek sesuai dengan realita sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran							
24.	Menempatkan unsur tata letak yang konsisten dengan pola dan proporsional.	4	3	7				
25.	Antar paragraf dipisah dengan jelas	4	3	7				
26.	Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	4	3	7				
27.	Judul kegiatan ditulis secara urut dan lengkap, penulisan sub judul dan nomor halaman disesuaikan dengan penyajian materi ajar.	4	4	8				
28.	Memberikan ilustrasi, video dan keterangan gambar dengan tepat	4	3	7				
29.	Penempatan hiasan tidak mengganggu judul, teks dan angka halaman	3	3	6				

30.	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, video dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	4	3	7				
31.	Tidak berlebihan dalam menggunakan variasi huruf ( <b>bold</b> , <i>italic</i> , <u>underline</u> , maupun <i>small capital</i> )	4	3	7				
32.	Lebar susunan teks normal	4	3	7				
33.	Spasi antar barisan teks normal	4	3	7				
34.	Spasi antar huruf normal	4	3	7				
35.	Tanda penggalan kata sesuai	4	3	7				
36.	Mampu mengungkapkan makna dari suatu objek	3	3	6				
37.	Kreatif dan dinamis	3	4	7				

**3. Perhitungan Penilaian Ahli Media terhadap Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning***

**$\Sigma$ Skor Total Perkomponen : 265**

**$\Sigma$ Skor Total Maksimum : 296**

**Presentase Penilaian Validator :**

**Presentase Penilaian Validator=**

$$\frac{\Sigma \text{Skor Total Perkomponen}}{\Sigma \text{Skor Total Maksimum}} \times 100\%$$

**$\Sigma$  Skor Total Maksimum**

$$\text{Presentase Penilaian Validator} = \frac{265}{296} \times 100\%$$

**Presentase Penilaian Validator= 89%**

**4. Perhitungan Penilaian Ahli Media terhadap Modul PAI *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning***

**a. Aspek Kelayakan Isi**

**$\Sigma$ Skor Total Perkomponen : 102**

**$\Sigma$ Skor Total Maksimum : 112**

**Presentase Penilaian Validator :**

$$\text{Presentase aspek kelayakan isi} = \frac{102}{112} \times 100\%$$

**Presentase aspek kelayakan isi = 91%**



**b. Aspek Kelayakan Penyajian**

$\Sigma$ Skor Total Perkomponen : 163

$\Sigma$ Skor Total Maksimum : 184

Presentase Penilaian Validator :

$$\text{Presentase aspek kelayakan penyajian} = \frac{163}{184} \times 100\%$$

$$\text{Presentase aspek kelayakan penyajian} = 88\%$$

## DOKUMENTASI



**Gambar 1. Melakukan observasi di SMA Negeri 1 Trimurjo**



**Gambar 2. Melakukan wawancara dengan pendidik PAI  
di SMA Negeri 1 Trimurjo**



**Gambar 3. Melakukan pengisian kuisioner analisis kebutuhan siswa Di SMA Negeri 1 Trimurjo**



**Gambar 4. Melakukan validasi modul ke para ahli**

## ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN

### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA PELAJARAN PAI Kelas X SMA N 1 TRIMURJO TERHADAP MODUL FLIPBOOK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING

Assalamualaikum Wr.Wb.

Perkenalkan saya Yegi Gicella. Saya adalah mahasiswi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Saya menyusun angket ini untuk penelitian dimana sebagai pengumpulan data awal siswa terkait kebutuhan siswa di SMA N 1 Trimurjo.

Maka dari itu saya mohon bantuannya kepada teman-teman untuk berkenan meluangkan waktu dan mengisi angket di bawah ini dengan lengkap dan sejujur-jujurnya. Adapun seluruh jawaban yang diberikan pada angket ini tidak akan berpengaruh pada mata pelajaran yang kalian ikuti.

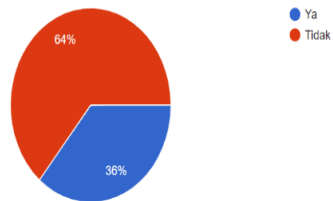
Atas waktu yang diberikan untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya.

#### PERTANYAAN

Apakah pembelajaran PAI yang dilaksanakan menyenangkan?

 Salin

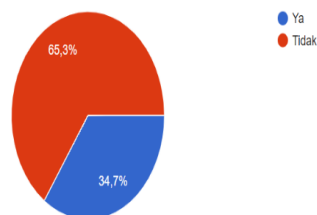
150 jawaban



Apakah anda memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk pelajaran PAI?

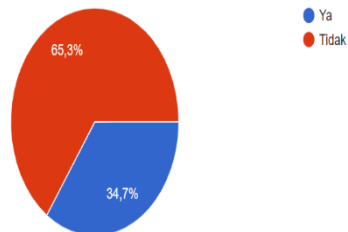
 Salin

150 jawaban



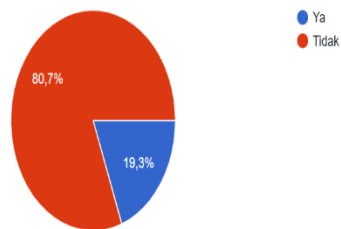
Apakah anda puas dengan bahan ajar yang digunakan sekarang dalam pembelajaran PAI? [Salin](#)

150 jawaban



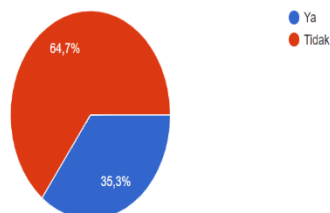
Apakah Bapak/Ibu guru anda menggunakan media pembelajaran (misalnya modul, power point, video, flipbook dan lain-lain) dalam pembelajaran PAI? [Salin](#)

150 jawaban



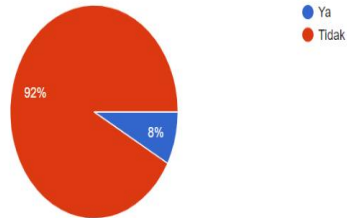
Apakah media yang digunakan dapat membantu anda untuk memahami materi yang sedang dipelajari? [Salin](#)

150 jawaban



Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran *flipbook* dalam pembelajaran PAI? [Salin](#)

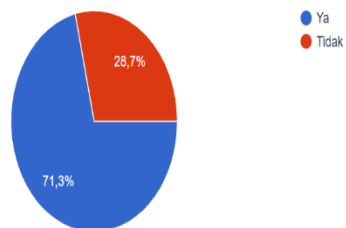
150 jawaban



Apakah anda membutuhkan media pembelajaran berupa *flipbook*?

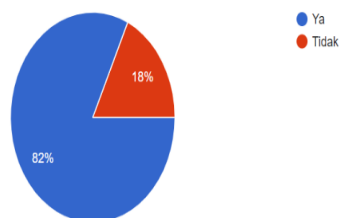
[Salin](#)

150 jawaban



Setujukah kalian jika diadakan pembelajaran PAI dengan menggunakan media *flipbook* berbasis *problem based learning*? [Salin](#)

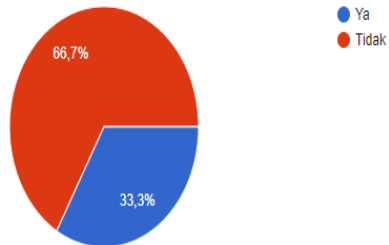
150 jawaban



Apakah media/bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran PAI menarik (berisi gambar/foto, video atau game)?

 Salin

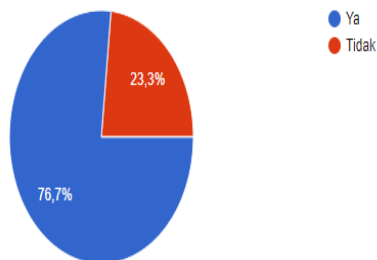
150 jawaban



Apakah anda pernah mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI?

 Salin

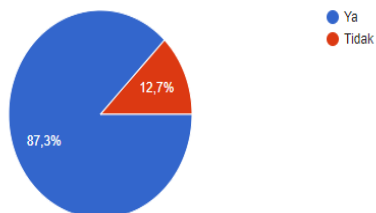
150 jawaban



Apakah anda mencari bahan lain selain buku yang disediakan di sekolah untuk membantu anda memahami materi yang diajarkan, misalnya; internet, majalah atau buku lainnya?

 Salin

150 jawaban



## Riwayat Hidup



Yegi Gicella saat ini terdaftar sebagai mahasiswa Pascasarjana IAIN Metro setelah menamatkan studinya di kampus yang sama. Penulis lahir pada 27 Januari 1999 di Desa Notoharjo, Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah. Penulis adalah putri pertama dari Bapak Mujimin dan Ibu Warti. Penulis memulai pendidikan formalnya di Taman Kanak-kanak (TK) di TK Purnama Desa Notoharjo selesai pada tahun 2005. Dan menyelesaikan pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di SDN 1 Notoharjo pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Trimurjo lulus pada tahun 2014, serta menyelesaikan pendidikan selanjutnya di SMA Negeri 1 Trimurjo. Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi, tepatnya di Institut Agama Islam Negeri Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan selesai dengan tepat waktu dengan IPK 3,83. Saat ini, penulis aktif menjadi seorang guru di SDIT Wahdatul Ummah Metro. Serta melanjutkan S2 Jurusan Pendidikan Agama Islam di IAIN Metro Lampung.