

Pengembangan Media Flipchart Digital Mangatawan Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Pada Pendidikan Agama Islam SMP Negeri I Sampit

Development of Digital Flipchart Media Mangatawan Faith in the Books of Allah in Islamic Religious Education SMP Negeri I Sampit

Aliansyah^{1*}

Bulkani²

Rita Rahmaniati³

¹Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia

²Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia

³Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia

*email: email correspondence author

Kata Kunci:

Flipchart
Kitab-kitab Allah SWT.
Media Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam

Keywords:

Flipchart
The Books of Allah SWT.
Learning Media
Islamic Religious Education

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi iman kepada kitab-kitab Allah di SMP Negeri I Sampit menghadapi rendahnya kemampuan siswa dalam mengingat materi dan kurangnya minat belajar akibat penggunaan metode dan media pembelajaran yang monoton. Media flipchart digital dengan konsep "Mangatawan" yang berarti mengetahui dalam bahasa Dayak sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipchart digital mangatawan iman kepada kitab-kitab Allah pada pembelajaran PAI kelas VIII di SMP Negeri I Sampit. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan penilaian validitas dari ahli materi menunjukkan rata-rata sebesar 81,6%, oleh ahli Media rata-rata sebesar 82%, ahli bahasa menunjukkan rata-rata sebesar 98%, dari ke tiga ahli menunjukkan media pembelajaran ber kriteria "Sangat Valid". Uji kepraktisan media melalui penilaian pendidik dan peserta didik menunjukkan dari pendidik menunjukkan skor rata-rata sebesar 88,8%, Penilaian dari peserta didik dalam kepraktisan media menunjukkan rata-rata keseluruhan 86%, dari uji kepraktisan media pembelajaran memiliki kategori "Sangat Praktis", dalam uji keefektifan, berdasarkan rata rata penilaian kelas kecil dengan 9 siswa menunjukkan nilai pre test 64,4 dan nilai post test 95,5 maka nilai N-gain $0,7 < 0,87$ dengan kriteria "Tinggi" berpresentase 87% dengan tafsiran "Efektif". Dalam uji coba pada kelas besar dengan 18 siswa menunjukkan nilai pre test 62,2 dan nilai post test 94,4 maka nilai N-gain $0,7 < 0,85$ dengan kriteria "Tinggi" berpresentase 85% dengan tafsiran "Efektif". Berdasarkan hasil tersebut media Flipchart yang dikembangkan memenuhi aspek kemenarikan sehingga layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

Abstract

The learning of Islamic Religious Education (PAI) of faith in the books of Allah at SMP Negeri I Sampit faces the low ability of students to remember the material and the lack of interest in learning due to the use of monotonous learning methods and media. Digital flipchart media with the concept of "Mangatawan" which means knowing in Dayak language as an innovative solution in learning. This research aims to develop digital flipchart learning media for faith in the books of Allah in PAI learning grade VIII at SMP Negeri I Sampit. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The results of the study showed that the validity assessment of the material experts showed an average of 81.6%, by media experts an average of 82%, linguists showed an average of 98%, of the three experts showed the learning media with the criterion of "Very Valid". The media practicality test through the assessment of educators and students showed that the educator showed an average score of 88.8%, the assessment of students in the practicality of the media showed an overall average of 86%, from the practical test of learning media has the category of "Very Practical", in the effectiveness test, based on the average assessment of small classes with 9 students showing a pre-test score of 64.4 and a post test score of 95.5, then the N-gain value is $0.7 < 0.87$ with the criterion of "High" with a percentage of 87% with an interpretation of "Effective". In the trial in a large class with 18 students, the pre-test score was 62.2 and the post test score was 94.4, then the N-gain value was $0.7 < 0.85$ with the criterion of "High" with a percentage of 85% with an interpretation of "Effective". Based on these results, the Flipchart media developed meets the attractiveness aspect so that it is feasible to be implemented to students.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari kehidupan dengan pendidikan, kita bisa memajukan kebudayaan dan mengangkat derajat bangsa dimata dunia internasional. Pendidikan akan terasa gersang apabila tidak berhasil mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas (baik dari segi spiritual, intelegensi dan skill). Untuk itu, perlu diusahakan peningkatan mutu pendidikan (Tapate, 2020). Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang yang bertanggung jawab untuk mengantarkan manusia pada dengan atau jenjang yang lebih tinggi, lebih mulia, lebih sempurna dan mempengaruhi manusia agar manusia sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Sugiri, 2021).

Sebagai agen perubahan sosial, pendidikan islam yang berada dalam atmosfir modernisasi dan globalisasi dewasa ini dituntut untuk mampu memainkan perannya secara dinamis dan proaktif kehadirannya diharapkan mampu membawa perubahan dan kontribusi yang berarti bagi perbaikan umat Islam, baik pada dataran teoretis maupun praktis. (Nafisah, 2024) Kesuksesan yang diterima dalam cara aktivitas berlatih amat dipengaruhi oleh andil seseorang guru. Guru yang sanggup menghasilkan atmosfer berlatih yang efisien serta berdaya guna hendak gampang buat menggapai tujuan kegiatan belajar mengajar yang di idamkan. Salah satu kedudukan guru selaku penyedia wajib sanggup sediakan sarana yang bisa mempermudah peserta didik dalam aktivitas berlatih. Alat bisa dipakai guru buat menolong cara kegiatan belajar mengajar. (Munawaroh, 2023)

Pada dikala cara pemantauan dalam cara kegiatan belajar mengajar guru sedang memakai tata cara khotbah, alhasil membuat peserta didik kurang bergairah dalam melaksanakan cara kegiatan belajar mengajar. Dalam kurikulum merdeka guru menggenggam andil berarti buat menghasilkan atmosfer kegiatan belajar mengajar yang mengasyikkan serta membuat peserta didik bergairah dalam melaksanakan cara kegiatan belajar mengajar. Buat meningkatkan antusias peserta didik guru dapat memakai alat yang mensupport modul yang hendak di informasikan pada peserta didik. Salah satu alat yang dapat dipakai merupakan alat "Flipchart Digital".

Berdasarkan hasil pra-observasi yang peneliti lakukan bahwa pada saat pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) berlangsung dikelas VIII SMP Negeri I Sampit, masih memiliki beberapa permasalahan atau kendala yakni peserta didik masih kurang dalam mengingat pembelajaran pendidikan agama islam pada materi iman kepada kitab-kitab Allah SWT, dilihat dari masih terdapat peserta didik yang tidak mengetahui kitab sebelum Al-Qur'an yang diturunkan oleh Allah SWT. Peneliti mewawancarai peserta didik yang mengaku bahwa pelajaran PAI masih dianggapnya sulit dalam hal kurangnya kemampuan mengingat materi pembelajaran pada peserta didik karena pendidik hanya menggunakan metode dan media pembelajaran yang sama melalui buku LKS yang visualisasinya monoton sehingga peserta didik kurang memiliki ketertarikan dan antusiasnya, serta timbulnya rasa jenuh pada masing-masing peserta didik. Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Negeri I Sampit, dikatakan bahwa metode media pembelajaran flipchart digital belum pernah digunakan ataupun diterapkan pada saat melakukan proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Untuk mengatasi berbagai hal persoalan masalah diatas, agar peserta didik lebih mudah menyerap dan memahami pembelajaran iman kepada kitab-kitab Allah SWT. dengan konsep "mangatawan" dalam bahasa dayak yang berartikan mengetahui maka peneliti menggunakan metode pembelajaran melalui media flipchart digital. Media pembelajaran flipchart adalah media pembelajaran yang strukturnya sama seperti kalender (Kulka, et. al., 2025), isi di dalamnya berupa materi pelajaran dan dapat berupa konsep, gambar, simbol dan lain sebagainya yang dikonsep dalam suatu kertas yang telah disusun dengan terstruktur serta pada bagian atasnya dapat pula dijepit ataupun diikat. Media flipchart digital digunakan sebagai salah satu alat media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran PAI yang nantinya akan dapat digunakan agar tercapainya keberhasilan saat proses pembelajaran PAI dikelas. Adapun fungsi dari media flipchart digital adalah untuk memberikan informasi dengan mempermudah peserta didik sehingga peserta didik dapat mengetahui dan memahami materi atau objek dengan sangat jelas dan tersusun (Utami, et. al., 2022)

Media flipchart adalah media pembelajaran yang berisi informasi berupa ilustrasi-ilustrasi dan tulisan-tulisan. Suyatno berpendapat bahwa, media flipchart merupakan koleksi ikhtisar, diagram, gambar, dan tabel yang disusun secara berkesinambungan sesuai dengan isi pembelajaran. Dalam media flipchart digital ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktifitas sehingga mampu mengoptimalkan partisipasi siswa dalam tahapan pembelajaran. Pemanfaatan flipchart digital dalam proses belajar agama islam mempunyai peluang untuk mengoptimalkan pengetahuan siswa terutama dalam materi ilmu tajwid. Menurut Dale, sekitar 75% hasil belajar diperoleh melalui indera penglihatan, 13% melalui indera pendengaran, dan sisanya 12% berasal dari indera lainnya. Penyajian materi dalam bentuk visual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa, sekaligus menarik minat mereka untuk belajar, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka. (Calvin, et. al., 2021)

Kepentingan penelitian berdasarkan faktor di SMP Negeri I Sampit tidak ada media pembelajaran flipchart pada mata pelajaran PAI, selain itu era digital menuntut inovasi dalam pembelajaran, khususnya PAI, agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi milenial yang terbiasa dengan teknologi. Media digital seperti flipchart digital dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penelitian terdapat pembaharuan karena menanamkan konsep "Mangatawan" iman terhadap kitab-kitab Allah SWT. dengan flipchart digital. Tujuan penelitian untuk membuat pengembangan media flipchart digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Proses merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran secara logis dan sistematis. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mempertimbangkan potensi dan kompetensi peserta didik, serta menggunakan berbagai pendekatan dan metode yang sesuai (Selpiana, 2024).

Flipchart adalah media visual yang terdiri dari lembaran-lembaran kertas yang dijepit atau dijilid pada satu sisi sehingga dapat dibalik satu per satu, biasanya dipasang pada bingkai atau dudukan agar mudah dilihat audiens. Lembaran kertas ini berisi informasi berupa tulisan, gambar, diagram, atau simbol yang disusun secara berurutan untuk memudahkan penyampaian materi, presentasi, atau pembelajaran (Elviya, et.al., 2022).

Flipchart digital dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis teknologi digital yang didalamnya memuat ringkasan materi ilmu tajwid, dan latihan soal. Flipchart digital pada penelitian ini didesain menggunakan canva dengan menarik, banyak warna dan gambar yang bervariasi (Calvin, et. al., 2021).

Model ADDIE dikenal dengan menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah ke dalam urutan yang logis, kemudian menggunakan output langkah sebelumnya untuk kemudian menjadi input di langkah selanjutnya. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi) (Rachma, A., et. al., 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha sadar dan terencana untuk membimbing dan mengasuh peserta didik agar dapat memahami, menghayati, mengimani, dan mengamalkan ajaran agama Islam secara menyeluruh. Pendidikan ini bertujuan menjadikan ajaran Islam sebagai pandangan hidup (way of life) peserta didik, sehingga mereka tidak hanya mengetahui teori agama tetapi juga mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. PAI mencakup pengajaran tentang keimanan, ibadah, akhlak mulia, serta nilai-nilai Islam berdasarkan sumber utama yaitu Al-Qur'an dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, dan pengalaman (Muvid, et. al., 2020).

Mangatawan berarti "mengetahui" dalam bahasa Dayak Ngaju. Kata ini sering dipakai untuk menyatakan kegiatan atau kemampuan seseorang dalam memperoleh pengetahuan atau informasi tentang sesuatu. Misalnya, dalam konteks sosial, mangatawan berarti seseorang yang mengetahui atau memahami sesuatu hal secara jelas. Kata ini termasuk dalam kosakata sehari-hari masyarakat Dayak Ngaju sebagai bentuk verba yang terkait dengan kegiatan pengetahuan atau pengenalan sesuatu.

Validitas adalah tingkat keabsahan atau kelayakan media pembelajaran flipchart digital mangatawan iman kepada kitab-kitab Allah pada PAI yang dinilai oleh ahli (validator) berdasarkan aspek materi, media, dan bahasa. Sebuah media dianggap valid jika memenuhi kriteria kelayakan dan konsistensi dengan tujuan pembelajaran serta tidak memiliki kesalahan konsep. Validitas akan diukur melalui instrumen validasi yang diisi oleh validator ahli.

Kepraktisan adalah tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran flipchart digital mangatawan iman kepada kitab-kitab Allah pada PAI. Media dianggap praktis jika mudah dioperasikan, tidak memerlukan waktu atau persiapan yang rumit, serta dapat diterapkan dalam kondisi kelas yang sebenarnya. Kepraktisan akan diukur melalui angket respons peserta didik setelah penggunaan media.

Efektivitas adalah tingkat keberhasilan media pembelajaran flipchart digital mangatawan iman kepada kitab-kitab Allah pada PAI dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Media dianggap efektif jika mampu menghasilkan perubahan positif yang signifikan pada kemampuan kognitif siswa (pemahaman konsep) dan/atau performa akademis (nilai hasil belajar) setelah menggunakan media tersebut. Efektivitas akan diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test, serta analisis data hasil belajar siswa, baik pada uji coba terbatas maupun uji coba lebih luas.

Kajian Litelatur

penelitian yang relevan digunakan peneliti sebagai landasan penelitian untuk mendukung penelitian, berikut ini penelitian terdahulu yang memuat perincian dan hasil penelitian sebagai berikut :

Penelitian Selpiana (2024), penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep geometri yang terdapat pada rumah adat Bugis Saoraja Sawitto, mengetahui makna filosofis yang terkandung dalam bentuk arsitektur Saoraja Sawitto serta untuk mendesain lintasan pembelajaran geometri dengan menggunakan konteks rumah adat Bugis Saoraja Sawitto. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian etnografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat konsep geometri pada rumah adat Bugis Saoraja Sawitto, baik geometri bidang berupa segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium dan belah ketupat ataupun geometri ruang berupa limas, kubus, balok, tabung dan prisma. Beberapa diantaranya tidak luput dari makna filosofis yang terdapat didalamnya dan dibuat khusus dengan maksud dan tujuan tertentu. Konsep geometri yang diperoleh pada Saoraja Sawitto dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran matematika pada pendidikan formal.

Penelitian Putri (2020), tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan metode Mimicry Memorization berbantuan media Flipchart terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab peserta didik kelas IV di MIN 2 Pringsewu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis Quasy Eksperimental Design. hasil penelitian data hitung uji-t diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 8,613$ dan $t_{tabel} = 2,005$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode Mimicry Memorization berbantuan media Flipchart berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab peserta didik kelas IV Di MIN 2 Pringsewu.

Penelitian Hanan, et. al., (2023), penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesulitan belajar matematika yang dialami oleh siswa pada materi geometri dengan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar pada materi geometri. Kesulitan tersebut berupa kesulitan menggunakan konsep, kesulitan menggunakan prinsip, dan kesulitan menyelesaikan masalah-masalah verbal. Penyebab munculnya kesulitan belajar geometri timbul dari ketidakmampuan siswa maupun metode pengajaran guru yang belum sesuai dengan permasalahan siswa.

Penelitian dari Wulandari (2022), penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) yang melibatkan satu kelas maka desain yang dipilih Quasi Experimental Design dalam bentuk Nonequivalent Control Group Design. Adapun hasil dari penelitian 1) hasil divalidasi oleh ahli menggunakan angket validasi ahli. Ahli yang berperan sebagai validator adalah 2 dosen. Dari kedua validator dapat diketahui bahwa media "Flipchart" dinyatakan "sangat layak". 2) Angket respon guru skala kecil, hasil dari angket respon guru persentasinya 81,6 %, maka termasuk dalam kriteria "sangat layak". angket respon siswa skala kecil diperoleh persentasinya adalah 78,8% maka termasuk dalam kriteria "layak". 4) Angket respon guru skala besar, hasil dari angket respon guru dengan presentase 91,6% sehingga termasuk dalam kriteria "sangat layak". respon siswa skala besar dengan presentase 91,3% sehingga termasuk dalam kriteria "sangat layak".

Penelitian dari Widiastuty et. al. (2024), penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa kelas 2 MIS Fathul Jannah dengan media flipchart. Dilakukan metode pembelajaran interaktif, pelatihan untuk guru, dan evaluasi dampak penggunaan flipchart terhadap pemahaman siswa. Hasil menunjukkan penggunaan flipchart efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, meskipun memerlukan persiapan waktu dan ketergantungan pada penjelasan guru. Kelebihannya adalah visualisasi materi, interaktif, dan fleksibel..

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE karena pendekatan ini sangat sistematis dan terstruktur, sehingga memungkinkan pengembangan pembelajaran yang efektif dan teruji. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) memberikan kerangka kerja yang jelas, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, uji coba, hingga evaluasi hasil.

Model ADDIE dikenal dengan menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah ke dalam urutan yang logis, kemudian menggunakan output langkah sebelumnya untuk kemudian menjadi input di langkah selanjutnya. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi) (Rachma, A., et. al., 2023).



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

Prosedur dan alur penelitian mengikuti model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) yang meliputi tahap analisis kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran, desain awal produk media, pengembangan produk berdasarkan validasi ahli, uji coba terbatas pada siswa dan guru, serta evaluasi dan revisi media. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas VIII SMP Negeri I Sampit sebagai pengguna media dalam uji coba lapangan, serta ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru sebagai validator untuk menilai kelayakan media. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi media yang diisi oleh ahli, angket respon siswa dan guru guna mengukur kepraktisan dan respons terhadap media, serta dokumentasi observasi selama proses uji coba.

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (research and development). Tujuan metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk, serta mengetahui bagaimana tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran flipchart digital pembelajaran mangatawan iman kepada kitab-kitab Allah SWT. pembelajaran PAI siswa SMP kelas VIII SMP Negeri I Sampit. Sehingga peneliti menyiapkan langkah langkah pengembangan sebagai berikut :

- a. Analisis (*Analysis*)
 - 1) Analisis Materi

Berdasarkan Kurikulum Merdeka yang digunakan di SMP Negeri I Sampit, pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan materi yang relevan, dan berpusat pada peserta didik. Materi iman kepada kitab-kitab Allah

SWT di kelas VIII membutuhkan pendekatan visual untuk mengembangkan minat pembelajaran maupun pemahaman konsep. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjembatani kebutuhan ini.

2) Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis dilakukan melalui pra-observasi dan wawancara terhadap siswa. Ditemukan bahwa peserta didik masih kurang dalam mengingat pembelajaran pendidikan agama islam pada materi iman kepada kitab-kitab Allah SWT, dilihat dari masih terdapat peserta didik yang tidak mengetahui kitab sebelum Al-Qur'an yang diturunkan oleh Allah SWT. Peneliti mewawancarai peserta didik yang mengaku bahwa pelajaran PAI masih dianggapnya sulit dalam hal kurangnya kemampuan mengingat materi pembelajaran pada peserta didik karena pendidik hanya menggunakan metode dan media pembelajaran yang sama melalui buku LKS yang visualisasinya monoton sehingga peserta didik kurang memiliki ketertarikan dan antusiasnya, serta timbulnya rasa jenuh pada masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang visual, fleksibel, dan relevan berbasis digital dalam pembelajaran.

3) Analisis Kebutuhan Guru

Guru menyatakan perlunya media pembelajaran alternatif yang dapat membangkitkan semangat belajar PAI pada siswa yang tidak terpacu pada pembelajaran konvensional akan tetapi berbasis teknologi digital, metode media pembelajaran *flipchart* digital belum pernah digunakan ataupun diterapkan pada saat melakukan proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas. *Flipchart* diharapkan menjadi solusi praktis dan dapat meningkatkan pembelajaran siswa pada pelajaran PAI.

b. Desain Produk

Desain produk merupakan rancangan awal yang dibuat peneliti sebagai diwujudkan dalam bentuk gambar yang dapat dijadikan sebagai pegangan atau acuan bagi peneliti untuk membuat produk yang akan dikembangkan. Tahap awal yang dilakukan dalam desain produk ini yaitu media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan aplikasi.

c. Pengembangan (*Development*)

Setelah dilakukan desain produk awal, selanjutnya produk dikonsultasikan kepada tim ahli materi, ahli media dan pendidik akan melihat keakuratan materi, mendorong keingintahuan, teknik penyajian, penyajian pembelajaran, dan keruntunan alur pikir dan ketepatan kontekstual. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media adalah pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, tampilan pada layar, dan penyajian. Pada tahap pengembangan ada langkah langkah yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut:

- Mendatangi validator dengan media atau materi
- Menjelaskan maksud dan bagaimana pengembangan media dan tujuan materi yang dilakukan.
- Meminta jawaban, saran dan komentar mengenai media atau materi melalui angket.

d. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dari pengembangan media pembelajaran adalah dengan mulai menerapkan *flipchart* digital pembelajaran mangatawan iman kepada kitab-kitab Allah SWT. pembelajaran PAI siswa SMP kelas VIII SMP Negeri I Sampit, dilakukan untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan, serta untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan produk, maka peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan setelah peserta didik diberikan perlakuan, kemudian peserta didik diberikan soal ujian akhir untuk melihat hasil belajar peserta didik. Dengan begitu maka dapat diketahui kelemahan yang ada pada aplikasi.

e. Evaluasi

Evaluasi produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kemenarik, kemudahan produk yang dikembangkan dilihat dari respon peserta didik pada saat proses belajar serta kesulitan-kesulitan yang dirasakan peserta didik (pengguna) dalam pengelolaan pembelajaran maupun kesulitan peserta didik dalam belajar. Uji coba ini nantinya akan dilakukan di SMP Negeri I Sampit.

Untuk validitas dan keandalan penelitian, validasi produk dilakukan melalui penilaian oleh beberapa ahli yang mengukur aspek materi, media, dan penyajian dengan skala likert. Keandalan instrumen diuji dengan uji coba awal dan revisi berdasarkan masukan agar instrumen terukur secara konsisten. Responden siswa dan guru diberikan angket dengan indikator praktisitas dan efektivitas, dianalisis untuk menentukan kategori kelayakan media. Berikut tabel kisi-kisi instrumen validasi oleh para ahli :

Tabel I. Kisi-kisi Instrumen Validasi Para Ahli

No.	Validator	Aspek Penelitian	Pernyataan
1	Ahli Media	Desain	-Teks dapat dibaca dengan jelas -Penggunaan gambar yang tepat -Penepatan gambar yang tepat Pemilihan warna dengan kombinasi yang tepat
		Kelayakan	-Pemilihan media Flipchart pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa -Kesesuaian media Flipchart pembelajaran dengan indikator pembelajaran -Kesesuaian media Flipchart pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
		Ketepatan & kejelasan	-Media yang disajikan sesuai dengan media Flipchart pembelajaran -Materi yang disajikan dalam media Flipchart pembelajaran akurat -Materi yang disajikan dalam media Flipchart pembelajaran jelas
2	Ahli Materi	Kurikulum	-Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar -Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran -Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Materi	-Materi berisikan konsep yang benar -Materi dalam Flipchart disajikan dengan menarik -Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas 8 SMP -Materi memuat konsep – konsep penting yang perlu diketahui siswa -Materi didukung dengan media yang tepat -Contoh yang digunakan dalam media Flipchart sesuai dengan konsep materi -Soal latihan sesuai dengan indikator pembelajaran
		Keabsahan	-Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik -Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia
3	Ahli Bahasa	Kesesuaian	-Konten bahasa dalam Flipchart sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMP -Penggunaan kosa kata dalam Flipchart sudah tepat dan relevan dengan materi pelajaran -Ilustrasi dan teks pada Flipchart mendukung pemahaman materi untuk siswa SMP
		Ketepatan	-Tata bahasa yang digunakan pada Flipchart sudah benar sesuai kaidah bahasa Indonesia -Ejaan dan tanda baca dalam Flipchart sudah sesuai dengan -Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)
		Keabsahan	-Kalimat dan struktur bahasa dalam Flipchart efektif dan mudah dipahami oleh siswa -Isi materi dalam Flipchart didasarkan pada sumber yang valid dan terpercaya -Penggunaan istilah khusus atau terminologi dalam Flipchart tepat dan sesuai konteks -Media pembelajaran Flipchart bebas dari bias bahasa yang dapat membingungkan siswa -Media pembelajaran ini sudah memenuhi standar kebahasaan yang ditetapkan oleh lembaga pendidikan
4	Pendidik	Tujuan	-Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran Rumusan soal pembelajaran pada media Flipchart pembelajaran sesuai dengan materi
		Strategi	-Penyampaian materi sesuai dengan langkah – langkah pembelajaran yang logis -Penyampaian materi sesuai dengan model pembelajaran iman kepada kitab-kitab Allah SWT. -Penyampaian materi disertai contoh nyata yang jelas -Penyampaian materi dalam media Flipchart pembelajaran memberikan motivasi belajar kepada siswa
		Evaluasi	-Penyajian materi media Flipchart pembelajaran jelas -Soal yang diberikan sesuai dengan indikator pembelajaran -Petunjuk dalam pengerjaan soal jelas
5	Peserta Didik	Tampilan	-Tampilan Flipchart pembelajaran menarik -Teks dalam Flipchart pembelajaran mudah dibaca -Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas -Ketepatan layout pada Flipchart pembelajaran -Pemilihan warna dalam Flipchart pembelajaran menarik
		Materi Pelajaran	-Materi pada Flipchart pembelajaran mudah dipahami -Materi yang disajikan dalam Flipchart sudah berurutan -Uraian materi yang terdapat dalam Flipchart jelas
		Pemahaman	-Flipchart digital ini menambah motivasi dalam belajar
		Pengoperasian	-Flipchart pembelajaran ini mudah digunakan

Uji keabsahan data dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan, dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan bahan ajar berupa Flipchart.

Tabel II. Kriteria Skor Penilaian Media Pembelajaran Komik

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik
2	Tidak Setuju/ Tidak Menarik
3	Cukup Setuju/ Cukup Menarik
4	Setuju/ Menarik
5	Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Sedangkan untuk menentukan hasil presentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu sebagai berikut :

a. Analisis Validasi Media

Analisis validitas dilakukan berdasarkan skor dari angket validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase validitas mengacu pada Akbar (2017):

$$V_a = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V_a = Validitas gabungan

TSe = Total skor empiris yang dihasilkan

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

Tabel III. Kriteria Kevalidan Produk

Kriteria Kevalidan (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

Sumber : Fitri et al. (2019)

b. Analisis Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan siswa setelah menggunakan Flipchart. Rumus yang digunakan mengacu pada Akbar (2017):

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor angket

$\sum x$ = Total skor angket

$\sum x_i$ = Total skor ideal

Tabel IV. Kriteria Kepraktisan

Kriteria Kepraktisan (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Tidak Praktis

Sumber : Akbar (2017)

c. Analisis Keefektifan

Keefektifan Flipchart dianalisis dari hasil pretest dan posttest siswa. Pertama, dihitung Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) (Febrianti et al. 2024):

$$KBK = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

$\sum N$ = Jumlah siswa yang tuntas

$\sum S$ = Jumlah seluruh siswa

Tabel V. Kategori Ketuntasan

Kriteria Ketuntasan (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Sumber : Febrianti et al. (2024)

Analisis ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus di atas yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 70\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 70 (Febrianti et al. 2024).

Untuk melihat peningkatan hasil belajar secara lebih spesifik, digunakan analisis N-gain. Rumusnya sebagai berikut (Febrianti et al. 2024):

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

Tabel VI. Kriteria Nilai N-gain

N-gain	Kriteria
$0,7 < g$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Sumber : Febrianti et al. (2024)

Efektivitas media pembelajaran dapat dianalisis melalui perhitungan Normalized Gain (N-Gain), yang merefleksikan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Penafsiran N-Gain terhadap keefektifan mengacu pada klasifikasi yang mencakup kategori tidak efektif, kurang efektif, cukup efektif, dan efektif. Kategori ini memungkinkan evaluasi yang lebih terukur terhadap sejauh mana media mampu meningkatkan capaian belajar siswa (Febrianti et al. 2024).

Tabel VII. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

Persentase N-gain (%)	Tafsiran
> 76	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

Sumber : Febrianti et al. (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan dan penelitian media pembelajaran Flipchart yang berada di SMP Negeri I Sampit di Jl. Ra. Kartini No. 1, Sampit, Mentawa Baru Hulu, Kecamatan Mentawa Baru Ketapang, Kabupaten Kotawaringin Timur, Provinsi Kalimantan Tengah. Media edukasi ini diperuntukkan bagi siswa kelas VIII SMP untuk membuat perangkat pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi beriman kepada kitab-kitab Allah SWT., divalidasi oleh para ahli, praktisi pendidikan, dan diujicobakan kepada siswa. Proses yang digunakan untuk membuat Flipchart ini terdiri dari:

I. Analisis

Temuan dari analisis yang dilakukan di SMP Negeri I Sampit berfungsi sebagai acuan dan diperhitungkan saat mengembangkan materi pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi penilaian kinerja, penilaian kebutuhan, analisis sifat siswa, penilaian objektif, dan evaluasi kurikulum.

Tahap Evaluasi Kinerja menekankan pada audiens yang dituju. Analisis kinerja mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan terdiri dari bahan ajar LKS dan termasuk Flipchart, meskipun Flipchart ini bersumber dari unduhan internet. Lembaga ini juga memanfaatkan buku cetak; konten yang disajikan dalam buku-buku ini kurang contoh langsung, dan ada beberapa gambar yang biasanya lebih menarik minat siswa dalam membaca materi buku.

Tahap Analisis Kebutuhan, Tantangan di sekolah adalah kurangnya guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran. Melalui kinerja dan analisis kebutuhan, pembuatan media pembelajaran Flipchart sangat tepat karena dengan adanya interaksi terhadap media ilustrasi, percakapan, penokohan dan contoh gambar siswa dapat memahami isi Flipchart, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Inisiatif ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar, khususnya dengan fokus pada beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. Pembelajaran PAI siswa kelas VIII SMP, dan bertujuan untuk membuat pengalaman interaksi belajar lebih menyenangkan bagi siswa saat dilaksanakan.

Tahap Karakteristik Siswa, Penilaian karakteristik awal siswa merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk memahami kebutuhan, kemampuan, preferensi, kebutuhan, dan minat siswa terkait program pendidikan tertentu. Setelah mengamati karakteristik siswa, ditemukan bahwa konsentrasi mereka dalam belajar meningkat saat terpapar materi dengan visual gambar, dan mereka lebih terlibat dengan guru saat mereka menjelaskan gambar sambil berfokus pada cerita dan tokoh yang ditampilkan di Flipchart.

Tahap Analisis Objektif, Tujuan pembuatan Flipchart ini semata-mata untuk meningkatkan media edukasi dengan memfokuskan pada cerita, tokoh dan gambar, khususnya untuk siswa kelas VIII SMP yang pada usia ini seharusnya berinteraksi dengan materi beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. sehingga media Flipchart menyajikan materi dengan visual dan cerita untuk siswa berinteraksi dengan penerapan beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. di kehidupan sehari-hari.

Tahap Analisis Kurikulum pada Kurikulum Merdeka sering disebut sebagai kurikulum yang memfokuskan pada siswa untuk melakukan interaksi terhadap suatu pembelajaran. Kurikulum Merdeka mencakup empat komponen penilaian: pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Dalam hal ini, proses pembelajaran yang akan diteliti oleh peneliti juga merupakan penerapan kurikulum merdeka, yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan utama, dan kegiatan penutup di SMP Negeri 1 Sampit.

2. Perancangan (Desain)

Tahap desain meliputi pembuatan media, meliputi perumusan tata letak media yang terperinci (papan cerita), pengumpulan sumber daya, penyusunan pertanyaan dan jawaban, pembuatan materi, visual, gambar dan narasi. Materi Flipchart dalam media ini menguraikan visual lengkap yang akan ditampilkan. Sebelum membuat desain media, peneliti mengumpulkan dan mengatur sumber daya pendidikan tentang beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. Pembelajaran PAI yang Baik. Setelah tahap persiapan materi selesai, langkah selanjutnya adalah memilih gambar untuk slide pada Flipchart.



Gambar 2. Tampilan Cover Flipchart dan Contoh Media Pembelajaran Mangatawan

Dalam tahap perancangan desain, terdapat perbaikan terhadap media pembelajaran *flipchart* yang dibuat oleh para ahli. oleh ahli materi ada perbaikan untuk memperjelas keterangan materi yang di paparkan pada media, pada ahli media terdapat perbaikan pada gambar untuk disesuaikan dengan materi kelas VII serta memberikan tujuan pembelajaran pada media, sedangkan ahli bahasa memberi masukan untuk perbaikan pada pertanyaan dalam media serta memberikan sumber referensi pada gambar yang ditampilkan, berdasarkan perbaikan dan masukan oleh para ahli, terciptalah media pembelajaran *flipchart* yang siap untuk di ajarkan kepada peserta didik.

3. Pengembangan

Dalam pembuatan media pembelajaran Flipchart ini, peneliti mendesainnya untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan selama proses belajar mengajar. Tata letak produk pengembangan Flipchart meliputi sampul depan, petunjuk penggunaan, perkenalan tokoh, pembukaan alur cerita, komponen materi, contoh soal, gambar visual tentang materi.

Hasil penilaian validasi dari ahli materi menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 81,6%. Pada aspek Kurikulum, persentasenya mencapai 86,6% dengan kategori "Sangat Valid" Mengenai aspek Materi, persentase rata-ratanya sebesar

80%, dengan kategori "Valid", sedangkan aspek Validitas keabsahan memperoleh skor rata-rata sebesar 80% dengan kategori "Valid"

Berdasarkan penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli Media, hasil penilaian rata-ratanya sebesar 82%. Pada aspek Desain, persentase rata-rata yang tercatat sebesar 80% dengan kategori "Valid", Untuk aspek Materi, persentase rata-ratanya mencapai 73,3% dengan kategori "Valid", Pada aspek Akurasi dan Kejelasan, persentase rata-ratanya sebesar 93% dengan kategori "Sangat Valid"

Hasil penilaian validasi dari ahli bahasa menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 98%. Pada aspek Kesesuaian, persentasenya mencapai 100% dengan kategori "Sangat Valid" Mengenai aspek Ketepatan, persentase rata-ratanya sebesar 93,3% dengan kategori "Sangat Valid" sedangkan aspek Keabsahan memperoleh skor rata-rata sempurna sebesar 100% dengan kategori "Sangat Valid"

Tabel VIII. Hasil Penilaian Validitas Media Pembelajaran Flipchart Digital

Validator	Aspek	Presentase	Kriteria	Rata-rata Presentase
Ahli Materi	Kurikulum	86,6%	Sangat Valid	81,6%
	Materi	80%	Valid	
	Keabsahan	80%	Valid	
Ahli Media	Desain	80%	Valid	82%
	Materi	73,3%	Valid	
	Ketepatan dan Kejelasan	93%	Sangat Valid	
Ahli Bahasa	Kesesuaian	100%	Sangat Valid	98%
	Ketepatan	93,3%	Sangat Valid	
	Keabsahan	100%	Sangat Valid	

Untuk mengukur kepraktisan hasil penilaian oleh Pendidik menunjukkan skor rata-rata sebesar 88,8%, sedangkan komponen Objektif tercatat sebesar 80% dengan kategori "Praktis". Pada dimensi Strategi, persentase yang dicapai sebesar 92% yang dikategorikan sebagai "Sangat Praktis", sedangkan pada dimensi Evaluasi perkembangan siswa memperoleh skor sebesar 90% yang dikategorikan sebagai "Sangat Praktis"

Penilaian media dari peserta didik dalam kepraktisan media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian keseluruhan adalah 86%, dalam aspek Tampilan Flipchart digital diperoleh presentase 92% dengan kriteria "Sangat Praktis" pada aspek Materi Pelajaran diperoleh rata-rata presentase 80% dengan kriteria "Praktis", pada aspek motivasi diperoleh nilai hasil rata-rata presentase 80% dengan kriteria "Praktis", dan untuk aspek pengoperasian diperoleh hasil rata-rata presentase 80% dengan kriteria "Praktis".

Tabel V. Hasil Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Flipchart Digital

Validator	Aspek	Presentase	Kriteria	Rata-rata Presentase
Pendidik	Tujuan	80%	Praktis	88,8%
	Strategi	92%	Sangat Praktis	
	Evaluasi	90%	Sangat Praktis	
Peserta didik	Tampilan	92%	Sangat Praktis	86%
	Materi	80%	Praktis	
	Motivasi	80%	Praktis	
	Pengoperasian	80%	Praktis	

4. Implementasi

Setelah para ahli memvalidasi produk, selanjutnya produk tersebut diujicobakan kepada siswa SMP Negeri I Sampit dengan melibatkan 9 siswa sebagai kelas kecil untuk mengukur keefektifan media pembelajaran Flipchart digital. Hasil penilaian pada kelas kecil sebagai berikut :

Tabel VI. Skor Penilaian Kelas Kecil

No.	Inisial Nama	Nilai PreTest	Nilai PosTest	Nilai N-gain	Presentase N-gain
1	AVL	80	100	0,7<1	100%
2	ANM	80	100	0,7<1	100%
3	ANN	80	100	0,7<1	100%
4	AFA	60	100	0,7<1	100%
5	DAW	60	100	0,7<1	100%
6	IID	80	100	0,7<1	100%
7	YPR	40	80	0,3 ≤ 0,6 ≤ 0,7	60%
8	MAM	60	100	0,7<1	100%
9	MAB	40	80	0,3 ≤ 0,6 ≤ 0,7	60%

Dalam uji coba pada kelas kecil pada nilai pre test, siswa yang memperoleh nilai diatas 70 menunjukan 4 siswa yang tuntas dengan presentase Ketuntasan Belajar Klasikal 44,4% dengan kategori "Cukup". Setelah menerapkan media pembelajaran Flipchart digital pada siswa kelas kecil, siswa yang memperoleh nilai 60 menunjukan seluruh siswa tuntas dengan presentase Ketuntasan Belajar Klasikal 100% dengan kategori "Sangat Baik". Dalam melihat peningkatan hasil belajar

secara spesifik dalam analisis N-gain menunjukkan 7 dari 9 siswa memperoleh skor $0,7 < 1$ dengan kriteria “Tinggi” berpersentase 100 % dengan tafsiran “Efektif”. Pada 2 dari 9 siswa memperoleh skor $0,3 \leq 0,6 \leq 0,7$ dengan kriteria “Sedang” berpersentase 100 % dengan tafsiran “Cukup Efektif”. Berdasarkan rata rata penilaian Kelas Kecil menunjukkan nilai pre test 64,4 dan nilai post test 95,5 maka nilai N-gain $0,7 < 0,87$ dengan kriteria “Tinggi” berpersentase 87% dengan tafsiran “Efektif”.



Gambar 4. Penerapan Flipchart Digital Pada Kelas Kecil

Setelah di uji pada kelas kecil, media Flipchart Digital di ujikan pada Kelas Besar di SMP Negeri I Sampit dengan melibatkan 18 siswa sebagai kelas besar untuk mengukur keefektifan media Flipchart Digital. Hasil penilaian pada kelas besar sebagai berikut :

Tabel VI. Skor Penilaian Kelas Besar

No.	Inisial Nama	Nilai PreTest	Nilai PosTest	Nilai N-gain	Presentase N-gain
1	AA	60	100	$0,7 < 1$	100%
2	AF	80	100	$0,7 < 1$	100%
3	AME	80	100	$0,7 < 1$	100%
4	AA	80	100	$0,7 < 1$	100%
5	AVL	60	100	$0,7 < 1$	100%
6	ANM	40	80	$0,3 \leq 0,6 \leq 0,7$	60%
7	ANN	80	100	$0,7 < 1$	100%
8	AFA	80	100	$0,7 < 1$	100%
9	DAW	60	100	$0,7 < 1$	100%
10	IID	40	80	$0,3 \leq 0,6 \leq 0,7$	60%
11	YPR	40	80	$0,3 \leq 0,6 \leq 0,7$	60%
12	MAM	40	100	$0,7 < 1$	100%
13	MAB	80	80	0	0%
14	MAJ	40	100	$0,7 < 1$	100%
15	MBR	60	100	$0,7 < 1$	100%
16	MD	80	80	0	0%
17	NAN	60	100	$0,7 < 1$	100%
18	NRD	60	100	$0,7 < 1$	100%

Dalam uji coba pada kelas besar pada nilai pre test, siswa yang memperoleh nilai diatas 70 menunjukkan 7 dari 18 siswa yang tuntas dengan presentase Ketuntasan Belajar Klasikal 38,8% dengan kategori “Cukup”. Setelah menerapkan media pembelajaran Flipchart Digital pada kelas besar, siswa yang memperoleh nilai 70 menunjukkan seluruh siswa tuntas dengan presentase Ketuntasan Belajar Klasikal 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Dalam melihat peningkatan hasil belajar secara spesifik dalam analisis N-gain menunjukkan 13 dari 18 siswa memperoleh skor $0,7 < 1$ dengan kriteria “Tinggi” berpersentase 100 % dengan tafsiran “Efektif”. Pada 3 dari 18 siswa memperoleh skor $0,3 \leq 0,6 \leq 0,7$ dengan kriteria “Sedang” berpersentase 100 % dengan tafsiran “Cukup Efektif”. Pada 2 dari 18 siswa memperoleh skor 0 dengan kriteria “Gagal”. Berdasarkan rata rata penilaian Kelas Besar menunjukkan nilai pre test 62,2 dan nilai post test 94,4 maka nilai N-gain $0,7 < 0,85$ dengan kriteria “Tinggi” berpersentase 85% dengan tafsiran “Efektif”.



Gambar 5. Penerapan Flipchart Digital Pada Kelas Besar

5. Evaluasi

Tahap terakhir dalam pembuatan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Peneliti melakukan tahap evaluasi dengan memeriksa data penelitian yang dikumpulkan, yang meliputi analisis kebutuhan siswa, validasi ahli terhadap produk, dan hasil dari survei respons siswa. Hasil akhir menunjukkan bahwa sumber media pembelajaran Flipchart digital ini memiliki kriteria yang sangat menarik untuk diterapkan dalam proses pendidikan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media flipchart. Selain itu peneliti ingin mengetahui respon dari peserta didik terhadap media yang di kembangkan. Hal ini dilakukan untuk menambah pengetahuan peserta didik dan memudahkan peserta didik memahami dan mengetahui materi beriman kepada kitab-kitab Allah SWT.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah research and development dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapannya yaitu: analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analyze peneliti melakukan pra penelitian di SMP Negeri I Sampit dengan memperhatikan beberapa hal seperti sistem pembelajaran, proses belajar mengajar, dan media yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tahap selanjutnya yaitu tahap design (perancangan), perancangan dilakukan dengan merancang pembuatan media flipchart dan perancangan instrumen. Perancangan desain media dibuat agar peneliti dapat mengetahui bagaimana media pembelajaran akan dibuat. Penyusunnya adalah dengan menentukan judul tema, materi, dan menyiapkan gambar gambar materi, dan perancangan instrumen yang dimaksudkan adalah menyusun angket yang bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya adalah tahap development (pengembangan). Tahap ini adalah tahap dalam proses pembuatan media pembelajaran berupa flipchart yang selanjutnya akan digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila media telah selesai dibuat, maka selanjutnya adalah dievaluasi yang dilakukan oleh para ahli. Tujuan dari validasi adalah untuk memperoleh masukan dan saran guna memperbaiki media yang telah dikembangkan. Masukan dan saran dari para validator sebagai acuan dalam revisian produk. Selain itu angket validasi juga akan menentukan kelayakan media untuk dapat di uji cobakan kepada peserta didik.

2. Validitas Media Pembelajaran

Dengan melihat data hasil validasi yang dilakukan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media flipchart layak untuk diuji cobakan di SMP Negeri I Sampit karena kriteria sudah mendukung. Pada tahap implementation (implementasi) dilakukan beberapa kegiatan yaitu, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui kemenarikan dari media flipchart. Dalam angket yang diberikan kepada peserta didik dapat melihat kemenarikan pada media flipchart pada tampilan kelayakan materi dan kelayakan media yang tidak membingungkan dan dapat dipahami dari materi yang disajikan di media flipchart sehingga peserta didik menjadi semangat dan termotivasi. Hasil validitas oleh para ahli menunjukkan pada dari ahli materi menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 81,6%, oleh ahli Media, hasil penilaian rata-ratanya sebesar 82%, ahli bahasa menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 98%, dari ke tiga ahli menunjukan media pembelajaran memiliki kriteria "Sangat Valid". Temuan selaras dengan penelitian Sulpiana (2023) menunjukan bahwa e-modul pendidikan agama Islam dari segi kevalidan telah memenuhi kriteria valid dengan perolehan skor 81,25% oleh ahli media, 80% oleh ahli materi dan 64% oleh ahli bahasa. Kemudian penelitian oleh Hanan, et. al. (2023) Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar pada materi geometri. Kesulitan tersebut berupa kesulitan menggunakan konsep, kesulitan menggunakan prinsip, dan kesulitan menyelesaikan masalah-masalah verbal. Penyebab munculnya kesulitan belajar geometri timbul dari ketidakmampuan siswa maupun metode pengajaran guru yang belum sesuai dengan permasalahan siswa, temuan ini tidak selaras dengan hasil penelitian tersebut. Dalam penelitian Wulandari, et. al. (2022) hasil divalidasi oleh ahli menggunakan angket validasi ahli. Ahli yang berperan sebagai validator adalah 2 dosen. Dari kedua validator dapat diketahui bahwa media "flipchart" dinyatakan "sangat layak".

3. Kepraktisan Media Pembelajaran

Dalam uji kepraktisan media dari pendidik dan peserta didik menunjukan hasil penilaian oleh Pendidik menunjukkan skor rata-rata sebesar 88,8%, Penilaian media dari peserta didik dalam kepraktisan media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian keseluruhan adalah 86%, dari uji keefektifan media pembelajaran memiliki kategori "Sangat Praktis". Hasil penelitian dari Sulpiana (2023) menunjukkan memenuhi kriteria praktis dengan perolehan skor 85% oleh pendidik dan 88,8% oleh peserta didik sehingga selaras dengan temuan dalam penelitian. Kemudian temuan dari Wulandari (2022) Angket respon guru skala kecil, hasil dari angket respon guru persentasinya 81,6 %, maka termasuk dalam kriteria "sangat layak". angket respon siswa skala kecil diperoleh persentasinya adalah 78,8% maka termasuk dalam kriteria "layak". Angket respon guru skala besar, hasil dari angket respon guru dengan persentase 91,6% sehingga termasuk dalam kriteria "sangat layak". respon siswa skala besar dengan persentase 91,3% sehingga termasuk dalam kriteria "sangat layak, yang menunjukan kelelasan dalam temuan penelitian. Temuan ini selaras dengan penelitian Putri (2020) hasil penelitian data hitung uji-t diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 8,613$ dan $t_{tabel} = 2,005$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode Mimicry Memorization berbantuan media flipchart berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab peserta didik kelas IV Di MIN 2 Pringsewu.

4. Eektivitas Media Pembelajaran

Kemudian dalam uji keefektifan, berdasarkan rata rata penilaian Kelas Kecil menunjukan nilai pre test 64,4 dan nilai post test 95,5 maka nilai N-gain $0,7 < 0,87$ dengan kriteria "Tinggi" berpresentase 87% dengan tafsiran "Efektif". Dalam uji coba pada kelas besar menunjukan nilai pre test 62,2 dan nilai post test 94,4 maka nilai N-gain $0,7 < 0,85$ dengan kriteria "Tinggi" berpresentase 85% dengan tafsiran "Efektif". Temuan ini selaras dengan penelitian Sulpiana (2023) E-modul berbantuan aplikasi canva juga efektif digunakan dalam pembelajaran karena telah diperoleh

ketuntasan klasikal 88% tes pilihan ganda. Kemudian penelitian oleh Widiastuty et. al. (2024) Hasil menunjukkan penggunaan flipchart efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, meskipun memerlukan persiapan waktu dan ketergantungan pada penjelasan guru. Kelebihannya adalah visualisasi materi, interaktif, dan fleksibel yang menunjukkan keselarasan dengan temuan hasil penelitian

KESIMPULAN

Media pembelajaran flipchart dikembangkan dengan menggunakan metode research and development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analyze, design, development, implementation dan evaluation. Hasil dari media tersebut layak untuk digunakan dari penilaian para ahli dengan kategori “Sangat Valid”. Respon peserta didik dan pendidik dari adanya media Flipchart Digital sangat membantu proses pembelajaran pada tema beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. pembelajaran pendidikan pancasila dan hasil dari media pembelajaran ini memiliki kriteria “Sangat Praktis” untuk digunakan. Dalam keefektifan media tersebut memperoleh kriteria “Tinggi” dengan tafsiran “Efektif”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangka Raya selaku wadah peneliti untuk mengembangkan keilmuan, kemudian kepada SMP Negeri 1 Sampit selaku wadah untuk mengumpulkan informasi untuk menyelesaikan penelitian ini dan Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah ikut membantu menyelesaikan penelitian ini..

REFERENSI

- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset. <https://opac.ut.ac.id/detail-opac?id=38680>
- Calvin Talakua dan Febiayu Aloatuan, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X Sma Negeri 24 Maluku Tengah,” Biodik 7, no. 01 (2021): 97. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/12228>
- Elviya, D. D. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(8). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54127>
- Febrianti, F. O., Wahyuningati, N. R., & Pramono, E. P. A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran “BOPAKA” Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 4(2). <https://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/download/5385/3331/10222>
- Hanan, M. P., & Alim, J. A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Pada Materi Geometri. Al-Irsyad Journal of Mathematics Education, 2(2), 59-66. <https://ejournal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/wjme/article/view/64>
- Kulka, A., Walczak, K., Plotek, J., Fu, B., Arifiadi, A., Świerczek, K., ... & Kostecki, R. (2025). Evaluating the influence of surface reconstruction layers in Li/Mn-Rich layered oxide (LMR) electrodes on the anionic redox reactions and electrochemical properties of LMR|| Li Cells. Energy Storage Materials, 75, 104001. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405829725000029>
- Munawaroh, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran Flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD Anak Saleh Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/56108/>
- Muvid, M. B., Miftahuuddin, M., & Abdullah, M. (2020). Pendidikan Islam Kontemporer Perspektif Hasan Langgulung Dan Zakiah Darajat. Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam, 6(1), 115-137. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/zawiyah/article/view/1703>
- Nafisah, D. A. M. (2024). Implementasi pendidikan profetik dalam membentuk karakter siswa di MTS Syarif Hidayah Doro Kabupaten Pekalongan (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan). http://etheses.uingusdur.ac.id/9688/1/2120025_Cover_Bab%201%20%26%20Bab%20V.pdf
- Putri, F. R. (2020). Pengaruh Metode Mimicry Memorization Berbantuan Media Flipchart Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas IV Di Min 2 Pringsewu (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). <https://repository.radenintan.ac.id/11307/1/SKRIPSI%20FIA%20REZA%20PUTRI%202.pdf>
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. Jurnal Pendidikan West Science, 1(08), 506-516. <https://wnj.westsciences.com/index.php/jpdws/article/view/554>
- Selpiana, S. (2024). Eksplorasi Konsep Geometri pada Rumah Adat Bugis Saoraja di Kabupaten Pinrang (Doctoral dissertation, IAIN Parepare). <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/6883/>

- Sugiri, A. (2021). Sejarah Kebudayaan Islam Indonesia Abad VII Sampai Abad XV. Penerbit A-Empat. https://books.google.co.id/books/about/Sejarah_Kebudayaan_Islam_Indonesia_Abad.html?id=dOUSEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Tapate, A. R. (2020). Pemikiran hizbut tahrir tentang pendidikan islam. Irfani, 16(1), 46-68. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir/article/view/1329>
- Utami, S. B., & Karlina, N. (2022). Analisis Bibliometrik: Perkembangan penelitian dan publikasi mengenai koordinasi program menggunakan VOSviewer. Jurnal Pustaka Budaya, 9(1), 1-8. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb/article/view/8599>
- Widiastuty, H., Maulana, A., Julianto, A., Lestari, S. S., Zidan, M. R., Wulandari, W., & Cahyani, W. (2024). Peningkatan Keterampilan Bahasa Inggris Kelas 2 Melalui Media Flipchart: Pendekatan Inovatif Di MIS Fathul Jannah. Jurnal Kemitraan Masyarakat, 1(2), 50-60. <https://pkm.lpkd.or.id/index.php/JKM/article/view/196>
- Wulandari, R., & Supahar. (2021). Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 7(2), 234–245. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jipi/article/view/45159>