

PENGEMBANGAN FLIPBOOK “DUKUNG” TENTANG PEDULI LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA DAKWAH PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 6 SD

Dzihan Azkiya¹, Alisa Febrianti², Ani Nur Aeni³

Universitas Pendidikan Indonesia

azkiyadzihan12@upi.edu; alisafbyy09@upi.edu

Abstract

This research aims to develop a flipbook entitled "SUPPORT" (Da'wah Cares for the Environment) as a medium for da'wah in 6th-grade elementary school Islamic Religious Education (PAI) learning that is effective for conveying environmental care da'wah messages, as well as testing the effectiveness of the flipbook in increasing understanding and a caring attitude towards the importance of caring for the environment in the context of Islamic religious teachings that are appropriate according to the assessment of material experts, media experts and students. The research method used in this development research is Design and Development (D&D), which has a focused objective on the process of designing and developing educational products, analyzing and evaluating these products from a design and development perspective. This research procedure uses the Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate (ADDIE) model, which is a learning development model that is effective, dynamic, and supports ongoing learning. The instruments for collecting this data are observation, material expert validation questionnaire, media expert validation questionnaire, student response questionnaire, and documentation. The results of the research show that the "SUPPORT" flipbook developed is very good and suitable for use in conveying environmental care da'wah messages. The conclusion of this research is that the development of flipbooks as a medium for preaching environmental care in PAI learning for grade 6 elementary schools can make a new contribution to delivering preaching material and environmental education in elementary schools.

Keywords : Flipbook; ADDIE; Da'wah; Environmental Care; Instructional Media; Islamic Education

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *flipbook* yang berjudul “DUKUNG” (Dakwah Peduli Lingkungan) sebagai media dakwah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 6 SD yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah peduli lingkungan, serta menguji efektivitas *flipbook* tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan sikap peduli terhadap pentingnya peduli lingkungan dalam konteks ajaran agama islam yang layak menurut penilaian ahli materi, ahli media dan siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *Design and Development* (D&D) atau Desain dan Pengembangan, yang memiliki fokus tujuan terhadap proses perancangan dan pengembangan produk pendidikan, dianalisis dan dievaluasi produk tersebut dari segi desain dan pengembangan. Prosedur penelitian ini menggunakan model *Analyze*,

Design, Develop, Implement, Evaluate (ADDIE) yang merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung berlangsungnya pembelajaran. Instrumen pengumpulan data ini adalah observasi, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon siswa dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* “DUKUNG” yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah peduli lingkungan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan *flipbook* sebagai media dakwah peduli lingkungan dalam pembelajaran PAI kelas 6 SD dapat memberikan kontribusi baru dalam penyampaian materi dakwah serta pendidikan lingkungan hidup di sekolah dasar.

Kata Kunci: Flipbook; ADDIE; Dakwah; Peduli Lingkungan; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, metode pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar pun ikut beradaptasi dengan perubahan tersebut. Topik penting untuk dipertimbangkan adalah pendidikan lingkungan hidup, yang memainkan peran penting dalam membentuk karakter siswa dan menumbuhkan kepedulian mereka terhadap lingkungan. Pendidikan harus dimanfaatkan sebagai alat untuk menumbuhkan sikap yang mengedepankan kepedulian lingkungan secara efisien. Pendidikan yang kurang mengenai permasalahan lingkungan hidup dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa yang pada akhirnya dapat menyebabkan sikap apatis mereka terhadap lingkungan hidup.

Ebook berbasis teknologi *flipbook* adalah versi digital dari sebuah buku yang menyampaikan informasi melalui teks, grafik, atau format multimedia lainnya. Dapat diakses menggunakan laptop, komputer, atau *smartphone* (Aeni, Juneli, et al., 2022). Salah satu kelemahan *eBook* berbasis *flipbook* digital adalah kegunaannya yang terbatas, karena memerlukan sekolah dengan sumber daya yang memadai dan kemampuan ICT (*Information and Communication Technology*) yang mahir di kalangan guru dan siswa.

Dakwah merupakan upaya proaktif dan persuasif untuk mendorong individu agar melakukan perbuatan baik dan mencegahnya melakukan perilaku yang merugikan. Dakwah dimaksudkan untuk mencapai kesuksesan baik di kehidupan sekarang maupun di akhirat. Dakwah umumnya dipahami sebagai ajakan untuk melakukan ritual keagamaan tertentu, tanpa membahas tema yang lebih luas dan universal. Menggagas pengenalan dakwah kepada santri sejak usia muda sangatlah penting guna menumbuhkan dedikasi yang kokoh dan tak tergoyahkan saat mereka dewasa. Dakwah dalam konteks ini mengacu pada proses pendidikan di mana guru menyampaikan cita-cita Islam kepada siswa di lingkungan sekolah

(Aeni, Handari, et al., 2022). Salah satunya berkaitan dengan pengelolaan lingkungan hidup. Banyak dalil yang ditemukan baik dalam Al-Qur'an maupun hadis Nabi Muhammad SAW yang menekankan perlunya menjaga kelestarian alam. Dakwah dapat dianggap optimal bila secara efektif menyentuh komponen-komponen non-formal. Salah satu faktornya adalah kekhawatiran terhadap lingkungan (Green et al., 2018). Dakwah lingkungan hidup merupakan jenis dakwah yang secara khusus menekankan pada pemahaman dan kesadaran terhadap lingkungan hidup.

Pada dasarnya konsep “pendidikan” tidak dapat dipisahkan dari lingkungan, karena manusia dilahirkan melalui interaksi dan ketergantungan pada lingkungan untuk pertumbuhan dan perkembangannya menjadi individu yang matang. Pola pikir manusia dibentuk oleh segala kejadian di lingkungan sekitar. Kelestarian lingkungan memainkan peran penting dalam pelestarian kehidupan, menyoroti saling ketergantungan antara alam dan umat manusia. Kebutuhan akan sandang, papan, dan pangan muncul dari alam. Manusia bergantung pada sumber daya yang ada dalam ekosistem untuk memenuhi kebutuhan dasarnya (Muhyiddin, 2010).

Pendidikan agama Islam hendaknya menjadi pelopor dalam menumbuhkan kesadaran lingkungan hidup, karena konsep pendidikan lingkungan hidup bermula sejak masuknya Islam melalui Nabi Muhammad SAW. Al-Qur'an memberikan panduan tentang bagaimana umat Islam harus berinteraksi dengan alam.

Di dalam Q. S Al-A'raf (7) : 56 Allah menjelaskan:

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: “ Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik. “

Peneliti bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *flipbook* sebagai media dakwah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai pentingnya peduli lingkungan. Oleh karena itu, peneliti terpacu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Flipbook* “DUKUNG” (Kepedulian Lingkungan) Dalam Pembelajaran PAI Kelas 6 SD” untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan utama artikel ini adalah untuk membuat *flipbook* "DUKUNG" yang efisien dalam mengkomunikasikan pesan-pesan yang mempromosikan

kepedulian lingkungan. Selain itu, tulisan ini berupaya untuk mengevaluasi efektivitas flipbook dalam meningkatkan pemahaman dan menumbuhkan sikap kasih sayang terhadap pentingnya kepedulian lingkungan dalam kerangka ajaran agama Islam (Rochimah, 2018).

Artikel ini bertujuan untuk memberikan materi dakwah dan pendidikan lingkungan hidup yang inovatif dan relevan secara kontekstual bagi sekolah dasar, dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran di kalangan siswa sekolah dasar tentang pentingnya perlindungan lingkungan hidup di dunia modern. Posting ini bertujuan untuk memberikan informasi berharga kepada pembaca.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). D&D adalah pemeriksaan metodis terhadap proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi untuk memberikan landasan faktual untuk menghasilkan suatu produk atau alat, serta model instruksional atau non-instruksional, baik itu ciptaan baru atau peningkatan dari yang sudah ada (Agung et al., 2021). Terdapat dua kategori dalam D&D, yaitu 1) *Product and Tool Research*, dan 2) *Model Research* (Puspita et al., 2021). Penelitian ini mengambil topik *Product and Tool Research* yang secara khusus mengkaji proses desain dan pengembangan produk pendidikan serta mengevaluasinya dari sudut pandang desain dan pengembangan. Sebaliknya, sebagian besar penelitian terkini didedikasikan untuk kemajuan produk atau media berbasis teknologi (Tri Kurniawan, 2023). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development* (D&D) untuk menghasilkan materi pendidikan yang dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa *ebook* berbasis format flipbook dengan fokus pada mata pelajaran PAI Peduli Lingkungan untuk siswa kelas 6 SD.

Metodologi penelitian ini menggunakan model ADDIE. Barokati dan Annas menegaskan bahwa model ADDIE merupakan pendekatan pengembangan pembelajaran yang ampuh dan mudah beradaptasi yang memfasilitasi pembelajaran berkelanjutan (Safitri & Aziz, 2022). Di bawah ini 5 tahapan model ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021), diantaranya:

1. *Analyze* (Analisis)
2. *Design* (Perancangan)
3. *Development* (Pengembangan)

4. *Implementation* (Implementasi)
5. *Evaluation* (Evaluasi/Penilaian)

Penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 9 Maret 2024 di Sekolah Dasar Negeri Margajaya yang terletak di Dusun Pangkalan, Desa Margajaya, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Sumedang. Fokus penelitian ini adalah pada spesialis materi yang menganalisis dan mengevaluasi berbagai aspek *flipbook*, termasuk kualitas media, bahasa, dan konten. Selain itu, mereka menganalisis kesesuaian dan signifikansi materi yang dibuat menggunakan CP dan TP. Mengikuti mereka adalah pakar media, yang mengevaluasi *flipbook* berdasarkan daya tarik visualnya dan kepatuhan terhadap standar multimedia. Selanjutnya, evaluasi efektivitas barang media pendidikan dengan memberikannya kepada sekelompok siswa kelas enam yang berjumlah 29 orang.

Metode pengumpulan data menggunakan pendekatan *judgement review* untuk mengumpulkan pertanyaan berskala *Likert* untuk keperluan validasi materi dan media (Alystia et al., 2022), Uji validasi berupaya mengumpulkan umpan balik yang komprehensif terhadap produk yang dihasilkan. Uji validasi juga berupaya menilai dan mengumpulkan informasi mengenai derajat kesesuaian media atau produk pembelajaran yang dibuat oleh peneliti (Songo, 2023), Selain itu juga dilakukan pemberian soal tes kepada 29 siswa kelas VI dengan tujuan untuk mengevaluasi kemahiran mereka setelah menggunakan media pembelajaran ebook berbasis flipbook. Fokus penilaiannya adalah pada unjuk kerja siswa pada hasil pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) khususnya terkait topik Peduli Lingkungan pada kelas VI SD Negeri Margajaya. Penelitian ini menggunakan metodologi analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data yang dianalisis terdiri dari data yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media, serta hasil soal tes yang diberikan kepada siswa. Metode uji kelayakan dievaluasi dengan menghitung persentase rata-rata untuk setiap bagian kuesioner. Skor yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang tercantum pada setiap kuesioner dikumpulkan dan kemudian diubah menjadi persentase dengan cara membaginya dengan skor optimal dari setiap kuesioner, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Selanjutnya, hasil kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan tersebut akan diubah menjadi data kualitatif dengan mengkategorikannya berdasarkan kriteria kelayakan yang dituangkan dalam kriteria Interpretasi Skor (Irmayansyah & Kastrilia, 2020) :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Validasi Materi dan Media

Skor dalam Persen	Kategori
0-25%	Tidak Layak
26-50%	Kurang Layak
51-75%	Layak
76-100%	Sangat Layak

Analisis pengaruh pengujian barang media pembelajaran *ebook* berbasis *flipbook* terhadap hasil nilai tes siswa dilakukan dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai Tes} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Tabel 2. Skala dan Kategori Nilai Tes

Nilai	Kriteria
0-25	Tidak Baik
26-50	Kurang Baik
51-75	Baik
76-100	Sangat Baik

Temuan penelitian divalidasi melalui prosedur pengujian yang ketat yang melibatkan para profesional di bidang materi dan media, serta melalui penggunaan metodologi analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk pengolahan data. Temuan penelitian ini juga diverifikasi untuk menjamin keakuratan dan keterwakilan data yang dikumpulkan dan dianalisis.

HASIL

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang berhasil, penting bagi guru untuk tidak hanya memanfaatkan media pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa media pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik siswa, tuntutan zaman saat ini, dan konten yang diajarkan (Abdurrochim et al., 2022). Luaran penelitian ini merupakan hasil upaya yang dilakukan sesuai dengan lima fase model ADDIE (Puspita et al., 2021), yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini merupakan tahap awal dalam paradigma pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan peninjauan menyeluruh terhadap kurikulum guna menyesuaikannya dengan kebutuhan konten spesifik produk yang akan dikembangkan. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum otonom kelas 6 tahap C dengan CP (Hasil Pembelajaran), yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman siswa tentang posisi manusia sebagai khalifah Tuhan di bumi, mengedepankan cinta kasih dan mencegah kerusakan terhadap planet bumi. Selanjutnya, tujuan pembelajaran disesuaikan untuk mencakup konten yang berkaitan dengan dakwah, dengan fokus utama pada mata pelajaran pelestarian lingkungan hidup dari sudut pandang Islam. Peneliti mengembangkan barang berdasarkan kurikulum dan materi yang telah ditentukan. Media yang dibuat adalah ebook yang memanfaatkan teknologi flipbook dan selanjutnya digabungkan menggunakan website Heyzine. Tujuan dari ebook berbasis flipbook ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan memfasilitasi penyampaian konten oleh guru dengan memanfaatkan desain yang menarik sehingga dapat merangsang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (KHOIRUNISA et al., 2023).

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Temuan peneliti tersebut menjadi landasan terciptanya materi pembelajaran e-book yang memanfaatkan teknologi *flipbook*. Proses perencanaan diawali dengan langkah awal penyiapan materi yang meliputi pengumpulan hasil pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang relevan. Selain itu, disertakan tautan video YouTube yang berisi konten terkait kepedulian lingkungan, serta referensi materi pendukung. Terakhir, nama pembuat media diberikan. Pembuatan buku digital dengan fitur *flipbook* dengan memanfaatkan tool Canva, dilanjutkan dengan memanfaatkan website Heyzine. Program Canva dimanfaatkan untuk keperluan merancang aspek visual suatu produk, seperti sampul,

hasil pembelajaran, tujuan pembelajaran, konten *ebook*, link sentral YouTube yang menampilkan film animasi peduli lingkungan, bibliografi, dan identifikasi pengembang. Setelah menyelesaikan desain, tindakan selanjutnya adalah mengunduh desain dalam format PDF dan mengintegrasikannya dengan situs Heyzine untuk mengubahnya menjadi flipbook yang dapat diakses oleh siswa di mana saja dan kapan saja. Berikut ini adalah foto 1 sampai 8 yang menampilkan berbagai tampilan *ebook* berbasis *flipbook* di layar laptop.



Gambar 1. Tampilan Cover *E-book*



Gambar 2. Kata Pengantar, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Materi Bab 1 Konsep Lingkungan

Materi bab 1 ini dilengkapi link YouTube yang menyediakan akses ke video animasi yang dibuat oleh peneliti. Untuk melihat videonya, cukup klik tautan berlabel "click here". Film animasi ini memberikan penjelasan komprehensif dan ringkas mengenai kepedulian lingkungan :



Gambar 4. Video Animasi Materi Peduli Lingkungan

Media video animasi ini memfasilitasi guru dalam menyampaikan konten pembelajaran kepada siswa secara efektif dan berfungsi sebagai katalis keterlibatan siswa, sehingga menarik perhatian siswa sepanjang kelas (Aeni, Nofriani, et al., 2022). Film animasi dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan menggabungkan elemen desain dan animasi, dimulai dengan pemilihan template dan pemanfaatan karakter tertentu. Selanjutnya, peneliti menggabungkan setiap slide, memasukkan elemen tekstual ke dalam film, dan mengintegrasikan rekaman suara menggunakan alat CapCut.



Gambar 5. Materi Bab 2 Manfaat Peduli terhadap Lingkungan dengan Mengkaji dan Memahami Dalil Al-Quran



Gambar 6. Materi Bab 3 Sikap Peduli terhadap Lingkungan



Gambar 7. Kata Motivasi dan Penutup



Gambar 8. Daftar Pustaka dan Identitas Pengembang

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, uji validasi dilakukan oleh tenaga profesional di bidang materi dan media. Temuan uji validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media disajikan di bawah ini :

Data Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
Kualitas Media	<i>E-book</i> yang digunakan dapat berfungsi dengan baik.	4	Sangat baik
	<i>E-book</i> tersebut dapat digunakan dengan baik.	4	Sangat baik
	Elemen antar media cocok dan saling mendukung satu sama lain.	4	Sangat baik
	<i>E-book</i> ini menarik untuk siswa SD.	4	Sangat baik
Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam <i>e-book</i> ini sesuai untuk siswa SD.	4	Sangat baik
	Bahas dalam e-book mudah dipahami dan sesuai dengan EYD.	3	Baik
Konten	Kesesuaian materi dengan CP (Capaian pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran)	3	Baik

Sistematika penyajian materi memudahkan siswa dalam memahami materi tentang Peduli Lingkungan.	4	Sangat baik
Tingkat kesukaran soal latihan selaras dengan tahap perkembangannya.	4	Sangat baik
Kesesuaian antara ilustrasi yang ada dengan materi yang disampaikan.	4	Sangat baik
Jumlah Skor	38	
Rata-rata Skor (dalam persen)	95%	Sangat Layak

Proses validasi ahli materi meliputi peninjauan kualitas konten dan evaluasi materi menggunakan kuesioner yang menggunakan skala 4 poin. Berdasarkan hasil validasi, maka ebook peduli lingkungan untuk anak kelas 6 SD berbasis flipbook ini layak untuk diuji coba beserta koreksi dan ide penyempurnaannya. Produk ini telah mencapai persentase total yang patut dipuji sebesar 95%, menempatkannya dalam kategori sangat dapat dicapai menurut (Dasar, 2022). Hal ini menunjukkan kesesuaian materi untuk pemanfaatan dan evaluasi di lingkungan kelas 6 SD.

Data Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media

	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
Desain Media	Penggunaan media mudah	4	Sangat baik
	Tampilan desain dan warna yang disajikan serasi	4	Sangat baik
	Animasi serta desain yang disajikan menarik, sehingga membantu pemahaman siswa	4	Sangat baik
Format Media	Daya tarik gambar dalam media pembelajaran	4	Sangat baik
	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran	4	Sangat baik
	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media	4	Sangat baik

	Kejelasan penggunaan huruf dalam media pembelajaran	4	Sangat baik
	Kemampuan media <i>e-book</i> dalam menyampaikan materi pembelajaran	4	Sangat baik
Materi Media	Kesesuaian materi dengan CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran)	4	Sangat baik
	Sistematika penyajian materi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi tentang Peduli Lingkungan	4	Sangat baik
	Soal yang tertera dalam e-book dapat menguji pemahaman siswa mengenal materi tentang Peduli Lingkungan	4	Sangat baik
Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai EYD	4	Sangat baik
	Bahasa yang komunikatif	4	Sangat baik
Jumlah Skor		64%	
Rata-rata Skor (dalam persen)		100%	Sangat Layak

Validasi ahli media adalah mengevaluasi media berdasarkan kriteria seperti kualitas, bahasa, dan isi menggunakan kuesioner yang menggunakan skala 4 poin. Berdasarkan hasil validasi media, diketahui bahwa ebook peduli lingkungan berbasis flipbook untuk siswa kelas 6 SD ini sangat layak untuk diuji coba dengan perubahan dan ide penyempurnaan produk. Produk telah mencapai skor sempurna 100% dan dianggap memiliki kualitas yang sangat baik menurut (Dasar, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa produk *ebook* berbasis *flipbook* yang dibuat layak untuk digunakan dan evaluasi di lingkungan kelas 6 SD.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah flipbook melewati tahap pengembangan dan validasi, maka dilanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba. Uji coba berlangsung di SD Negeri Margajaya pada Sabtu, 9 Maret 2024. Peserta uji coba produk adalah 29 anak kelas VI sekolah dasar. Percobaan difokuskan pada penggunaan ebook berbasis flipbook berjudul “Peduli Lingkungan”.



Gambar 9. Implementasi atau Uji Coba Produk



Gambar 10. Implementasi atau Uji Coba Produk



Gambar 11. Implementasi atau Uji Coba Produk

5. Tahap Evaluasi/Penilaian (*Evaluation*)

Tahap evaluasi meliputi penilaian hasil kerja, dimulai dari tahap analisis hingga tahap pelaksanaan. Analisis dilakukan untuk melihat apakah materi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan harapan. Rekomendasi dan informasi yang diperoleh dari uji lapangan menjadi

landasan dalam menghasilkan hasil evaluasi. Oleh karena itu, penilaian yang dilakukan menggunakan pendekatan formatif yang menggabungkan hasil uji kelayakan dan temuan percobaan lapangan. Data tersebut meliputi nilai tes siswa yang diperoleh setelah menggunakan paket media pembelajaran flipbook “DUKUNG” :

Tabel 4. Hasil Nilai Tes Siswa

Nomor Siswa	Total Nilai	Kriteria
1	100	Sangat Baik
2	100	Sangat Baik
3	100	Sangat Baik
4	90	Sangat Baik
5	100	Sangat Baik
6	90	Sangat Baik
7	100	Sangat Baik
8	80	Sangat Baik
9	100	Sangat Baik
10	100	Sangat Baik
11	100	Sangat Baik
12	100	Sangat Baik
13	100	Sangat Baik
13	100	Sangat Baik
15	100	Sangat Baik
16	100	Sangat Baik
17	100	Sangat Baik
18	100	Sangat Baik
19	100	Sangat Baik
20	100	Sangat Baik
21	80	Sangat Baik
22	100	Sangat Baik

23	80	Sangat Baik
24	80	Sangat Baik
25	100	Sangat Baik
26	100	Sangat Baik
27	100	Sangat Baik
28	80	Sangat Baik

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan sangat layak untuk diterapkan. Media ebook berbasis flipbook menawarkan beberapa manfaat dalam dunia pendidikan, antara lain memudahkan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar, dan memperluas kesadaran siswa akan pentingnya pelestarian dan pengelolaan lingkungan hidup. Kelemahan yang melekat pada media ini terletak pada jarang penggunaannya dalam pendidikan sekolah dasar, sehingga memerlukan pelatihan khusus bagi guru sebelum memasukkan eBook ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini hanya bisa diakses melalui perangkat Android dan Laptop.

PEMBAHASAN

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada masa Revolusi Industri 4.0 (Husni et al., 2023) telah membawa perubahan signifikan dalam bidang pendidikan dan dakwah. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perkembangan pendidikan era kontemporer adalah kemajuan media pembelajaran yang menawarkan pengalaman belajar yang dinamis, menarik, dan komprehensif (Komalasari & Sari, 2023).

Dalam konteks ini, berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini menekankan pentingnya mengadopsi kurikulum yang memerlukan teknik standar untuk menggabungkan banyak elemen, khususnya pendekatan integratif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa memasukkan topik lingkungan hidup ke dalam mata pelajaran lain dapat mengarah pada penggabungan pendidikan lingkungan hidup, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi secara positif sikap dan perilaku siswa terhadap lingkungan hidup (Fahlawi et al., n.d.). Meskipun terdapat upaya untuk memasukkan pendidikan lingkungan hidup ke dalam berbagai mata pelajaran, namun masih terdapat kekurangan dalam metode pengajaran atau sumber daya tertentu yang secara efektif menggabungkan prinsip dakwah dengan pelestarian

lingkungan hidup dalam kurikulum PAI sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran ebook berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar anak sekolah dasar pada mata pelajaran PAI khususnya fokus pada konten peduli lingkungan untuk siswa kelas 6.

EBook berbasis Flipbook menawarkan banyak keunggulan berbeda, seperti kemampuan menampilkan berbagai perspektif konten pendidikan dengan mengintegrasikan teks, kalimat, visual, video, audio, hyperlink, dan warna-warna cerah untuk memikat pembaca. Menurut (Prisila et al., 2021). pembuatan alat ini sederhana, hemat biaya, dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode Design and Development (D&D) digunakan peneliti untuk menciptakan produk media pembelajaran yang dirancang khusus untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembuatan materi pembelajaran digital berbasis flipbook dapat meningkatkan prestasi akademik siswa sekolah dasar pada mata pelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ebook berbasis flipbook yang dihasilkan sangat praktis dengan persentase skor berkisar antara 76% hingga 100% baik untuk kategori kelayakan materi maupun media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan materi pembelajaran ebook berbasis flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran PAI. Fenomena ini dapat dikaitkan dengan desain media yang menarik dan menarik secara visual, serta kapasitas media untuk memfasilitasi pemahaman subjek bagi siswa. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru hendaknya mempertimbangkan kesesuaian bahan ajar dalam kaitannya dengan karakteristik siswa, harapan masa kini, dan materi pelajaran yang diajarkan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini terutama bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran ebook berbasis *flipbook* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini mengadaptasi teori ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk menciptakan media pendidikan yang selaras dengan kurikulum dan konten yang diajarkan. Penelitian ini juga merevisi gagasan tentang pemanfaatan media pendidikan secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat produk media pembelajaran ebook untuk kelas 6 SD yang menggunakan format flipbook dan fokus pada materi Peduli Lingkungan. Peneliti memanfaatkan pendekatan Design and Development (D&D) untuk menghasilkan sebuah ebook berbasis teknologi flipbook. Ebook ini dirancang selaras dengan Kurikulum Mandiri Kelas 6 Tahap C dan memasukkan konten terkait dakwah dari sudut pandang Islam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa produk media pendidikan ini berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik dan memfasilitasi komunikasi materi yang lebih efektif oleh guru. Para peneliti menggunakan pendekatan ADDIE untuk membuat produk media pendidikan dalam penelitian ini. Tahap analisis dilakukan untuk memastikan kurikulum dan materi yang akan digunakan. Tahap desain mencakup tugas-tugas seperti menyiapkan materi, melakukan analisis kompetitif, membuat prototipe, termasuk tautan video YouTube, mereferensikan materi yang relevan, dan menetapkan identitas pengembang. Produk ebook yang memanfaatkan teknologi flipbook dihasilkan menggunakan aplikasi Canva dan selanjutnya dikirimkan ke website Heyzine. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini mempunyai kualitas yang luar biasa, ditandai dengan fitur media yang dikembangkan dengan baik, komponen antar media, dan bahasa yang sangat sesuai untuk anak sekolah dasar. Isi materi sesuai dengan CP (Rencana Kurikulum) dan TP (Rencana Pengajaran), serta disajikan secara metodis sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep Peduli Lingkungan. Tingkat kesulitan soal latihan sepadan dengan tahap pengembangannya. Dalam penelitian ini, para peneliti juga membuat film animasi untuk membantu guru dalam menyampaikan konten pendidikan kepada siswa dan menginspirasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran yang efektif. Video animasi diproduksi menggunakan software Canva dan CapCut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis flipbook dapat meningkatkan efektivitas pendidikan Peduli Lingkungan pada siswa sekolah dasar. Selain itu, desain media pembelajaran yang menawan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggabungan video animasi dalam media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan menginspirasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang produktif. Terakhir, pengembangan produk media pembelajaran yang selaras dengan kurikulum dan materi pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penciptaan produk

media pembelajaran berbasis flipbook yang selaras dengan kurikulum dan materi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Putri Laisya Abdurrochim 1* □ , Yuniar Khairunnisa 2 , Mughni Nurani 3 , Ani Nur Aeni 4. 6(3), 3972–3981. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., Fauzi, I. A., Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. P. (2022). *Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Utilization of Renderforest Application-Based Animati*. 2(6), 279–287.
- Agung, T. M. D. G., Abizar, H., & Nurhaji, S. (2021). Media Pembelajaran Video Tutorial Kompetensi Tune Up Mesin EFI Di SMKN 2 Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 21(1), 23–27. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/28614>
- Alystia, A. P., Yanti, P. Y., Faiz, Y., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Poster Ilustrasi Untuk Memberikan Pemahaman Kepada Siswa SMA Mengenai Hukum Penggunaan Shopee PayLater Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(5), 225–232. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.177>
- Dasar, K. S. (2022). *Journal of Instructional Technology*. 3(1), 131–136.
- Fahlawi, S., Pertiwi, R. E., Sobri, M., & Mataram, U. (n.d.). *ANALISIS KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERWAWASAN*.
- Green, M., Studi, D., & Komunitas, T. (2018). *dai, green dakwah, peduli lingkungan*. 2(2), 245–257.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husni, M., Ihwanah, A., Mancar, M., Wibowo, D. R., & Saputra, A. D. (2023). Pemanfaatan E-Learning pada Pembelajaran di Prodi PGMI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. *AR-RLAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 89. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i1.7669>

- Irmayansyah, I., & Kastrilia, M. T. (2020). Penerapan Algoritma C4.5 untuk Prediksi Mahasiswa Berpotensi Lulus Tidak Tepat Waktu. *Teknois: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 10(2), 9–18. <https://doi.org/10.36350/jbs.v10i2.82>
- KHOIRUNISA, T., Sodiq, A., & Maswani, M. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Flipbook Di Sman 112 Jakarta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 261–271. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.970>
- Komalasari, K., & Sari, R. T. (2023). Moderabook: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Guna Meningkatkan Pemahaman Moderasi Beragama Dalam Materi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23181–23192. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/10274%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/10274/8256>
- Muhyiddin, A. (2010). Dakwah Lingkungan Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 4(15), 809–825. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jid/article/view/423>
- Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi*, 6(2), 9–16. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.182>
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>
- Rochimah, S. N. (2018). Peningkatan sikap peduli lingkungan menggunakan media pop up berbasis karakter pada siswa kelas I A SD Muhammadiyah PEPE. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 26(7), 2.560-2.571.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Songo, W. (2023). MENGENALKAN KEBUDAYAAN ISLAM KEPADA SISWA SD Nabila Nur Masrurroh Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Annisa Anindya Ayu Aulia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Wita Sari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Ani Nur. 7(2), 876–887. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2096>
- Tri Kurniawan, D. (2023). Pengembangan Media Dan Bahan Ajar Digital Jenjang Sekolah Dasar Untuk Pemerolehan Literasi Dasar Anak Anak Indonesia Non Dokumen Di Malaysia. *Jurnal PERSEDA*, 6(3), 224–230. <https://doi.org/10.37150/perseda.v6i3.2243>