



**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBASIS *K-VISOFT FLIPBOOK* PADA  
MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI  
THAHARAH SMPN 3 RAMBATAN**

**SKRIPSI**

*Ditulis sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
Jurusan Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**FIRZA ERISA  
NIM. 14 101 046**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR**

**2018**

## ABSTRAK

**FIRZA ERISA, NIM 14 101 046** judul skripsi “**PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS K-VISOFT FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI THAHARAH SMPN 3 RAMBATAN**”. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Batusangkar Tahun 2018, yang terdiri dari 88 halaman.

Penelitian skripsi ini bertolak dari permasalahan yang terjadi di lapangan, saat ini masih banyak guru yang hanya menggunakan media papan tulis dan hanya beberapa kali menggunakan media pendukung lainnya dalam pembelajaran, dan belum menggunakan variasi media pembelajaran, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa saat ini sebagai generasi Z yang dekat dengan perkembangan teknologi dan IT. Sehingga di dalam pembelajaran membutuhkan media yang berbasis teknologi untuk menarik perhatian siswa sesuai dengan kebutuhannya. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan sebagai salah satu solusi dari masalah yang terjadi di sekolah. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengembangkan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah di kelas VII SMPN 3 Rambatan. Rumusan masalah pada penelitian ini membahas tentang bagaimana validitas dan praktikalitas *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada materi thaharah di SMPN 3 Rambatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan yaitu *e-book* berbasis *k-visoft flipbook*.

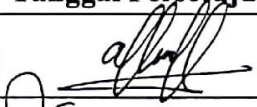
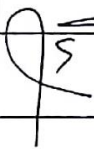
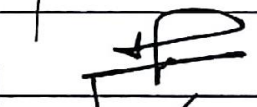
Pengembangan yang peneliti lakukan menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan penelitian menggunakan model 4D ini adalah *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination*. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahapan *develop* saja. Pada tahapan *define* dilakukan observasi ke sekolah, melakukan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti, menganalisis silabus mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, menganalisis karakteristik siswa dan menganalisis buku teks PAI dan Budi Pekerti Kelas VII. Selanjutnya tahap *design* yaitu perancangan dan pembuatan produk menggunakan *software K-Visoft Flipbook Maker Pro*. Terakhir tahap *develop* yaitu pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan validitas dan praktikalitas terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan pada validasi dan praktikalitas *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* menunjukkan bahwa *e-book* masuk kategori sangat valid dengan nilai persentase 90,47%. Validasi dilakukan oleh dosen ahli, dan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Rambatan. Sedangkan dari segi praktisnya juga dikategorikan sangat praktis berdasarkan hasil analisa data angket respon siswa dengan persentase 93%. Berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas tersebut maka *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* ini dapat digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **FIRZA ERISA**, NIM: 14 101 046, judul: **“PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS K-VISOFT FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI THAHARAH SMPN 3 RAMBATAN”**, telah diuji dalam Ujian *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 22 Februari 2018.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No.	Nama/ NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan dan Tanggal Persetujuan
1	Dr. Abhandha Amra, M.Ag NIP. 19690404 199703 1 003	Ketua Sidang/ Pembimbing I	
2	Susi Herawati, S.Ag., M.Pd NIP. 19710826 200501 2 003	Sekretaris/ Pembimbing II	
3	Drs. H. Muhammad Fazis, M.Pd NIP. 19631109 199103 1 003	Penguji I	
4	Dra. Hj Eliwatis, M.Ag NIP. 19681111 199403 2 004	Penguji II	

Batusangkar, Februari 2018  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan



  
Dr. Sirajul Munir, M.Pd  
NIP. 19740725 199903 1 003

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **FIRZA ERISA**, NIM. 14 101 046, dengan judul: **“PENGEMBANGAN *E-BOOK BERBASIS K-VISOFT FLIPBOOK* PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI THAHARAH SMPN 3 RAMBATAN”**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang *Munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, Februari 2018

**Pembimbing I**



**Dr. Abhanda Amra, M.Ag.**  
NIP. 19690404 199703 1 003

**Pembimbing II**



**Susi Herawati, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 19710826 200501 2 003

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
F. Kegunaan Pengembangan .....	11
G. Asumsi dan Fokus Pengembangan .....	12
H. Definisi Operasional.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Hakikat PAI dan Budi Pekerti.....	14
B. Media Pembelajaran.....	16
D. <i>E-Book</i> Berbasis <i>K-Visoft Flipbook</i> .....	24
E. Penelitian yang Relevan.....	29
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>34</b>
A. Model Pengembangan.....	34
B. Prosedur Pengembangan .....	35
C. Subjek Uji Coba.....	41
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Pengembangan.....	49

B. Pembahasan.....	75
1. Hasil Analisis Tahap <i>Define</i> .....	75
2. Hasil Analisis Tahap <i>Design</i> .....	80
3. Hasil Analisis Tahap <i>Develop</i> .....	82
C. Keterbatasan Penelitian.....	86
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan .....	87
C. Saran.....	88

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman di era globalisasi saat ini ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Kiprah pendidikan senantiasa hidup dalam suatu dunia yang terus berubah seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan perubahan demografi. Pendidikan hendaknya selaras dengan perkembangan zaman tersebut, agar memperoleh kemajuan di milenium kedua ini. Generasi muda saat ini, yang disebut juga generasi Z atau *net generation* merupakan generasi yang lahir dalam rentang waktu antara tahun 1995–2010 (Purwanto, 2016).

Hellen Chou P. (dalam Rini, 2016: 21) memberikan pengertian terhadap istilah generasi Z yang kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital. Maka tidak mengherankan apabila pada usia muda, yang masih berstatus sebagai siswa telah terampil dalam penguasaan teknologi. Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dimana internet mulai berkembang dan tumbuh sejalan dengan perkembangan media digital. Orang-orang pada masa Generasi ini adalah mereka yang dilahirkan dan dibesarkan pada era digital, dimana beraneka macam teknologi telah berkembang semakin banyak dan canggih, seperti telah adanya perangkat keras elektronik berupa: komputer atau laptop, *hand phone*, iPad, MP3, MP4, dan lain sebagainya.

Seiring perkembangan zaman, pendidik harus mengupayakan merancang pola pembelajaran yang sesuai, agar tidak terjadi kesenjangan dalam pembelajaran. Sangat diperlukan inovasi dalam mengajar anak generasi Z, karena mereka mempunyai konsep berpikir yang berbeda. Seiring berjalannya

waktu, kebutuhan manusia semakin berkembang dan bertambah. Penemuan teknologi-teknologi baru menjadi salah satu faktor penunjang bertambahnya kebutuhan baru dalam segala bidang, termasuk pada bidang pendidikan (Agus Purnomo, 2016). Inovasi-inovasi baru lahir seiring dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan pendidik, terutama peserta didik. Maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran harus menuju pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Di bidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Guru dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu. Tentu saja melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik peserta didiknya.

IT atau *information technology* memberikan kontribusi yang luar biasa dalam hal penyebaran materi informasi ke seluruh belahan dunia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sedemikian pesat, menciptakan kultur baru bagi semua orang di seluruh dunia. Dunia pendidikan tidak luput dari sentuhannya. Integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan. Di tengah kemelut dunia pendidikan Indonesia dan kebutuhan peserta didik di era generasi Z, kehadiran teknologi informasi menjadi satu titik cerah yang diharapkan mampu memberi sumbangan positif dalam meningkatkan mutu pendidikan (Darmawan, 2011:11).

Di dalam pendidikan ada kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Dengan demikian belajar pada

dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman yang diperlehnnya. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses penciptaan kondisi atau upaya mengorganisasi lingkungan seseorang sehingga memungkinkan terciptanya perbuatan atau kondisi belajar dari anak didik (Desmita, 2014:20).

Pembelajaran ditandai oleh adanya interaksi antara komponen pendidikan. Misalnya komponen peserta didik berinteraksi dengan komponen-komponen guru, metode, media, perlengkapan, peralatan, dan lingkungan kelas yang terarah pada pencapaian tujuan pengajaran. Komponen guru berinteraksi dengan komponen-komponen siswa, metode, media peralatan, dan unsur tenaga kependidikan lainnya yang terarah dan berupaya mencapai tujuan pengajaran. Demikian seterusnya, semua komponen dalam sistem pengajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pengajaran. Pada dasarnya, proses pengajaran dapat terselenggara secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif, konstruktif, dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran tersebut (Hamalik, 2004:5).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi antara komponen pendidikan. Misalnya komponen peserta didik berinteraksi dengan komponen-komponen guru, metode, media, perlengkapan, peralatan, dan lingkungan kelas yang terarah pada pencapaian tujuan pengajaran. Kegiatan belajar ataupun pembelajaran bukanlah sesuatu yang bersifat pasif, melainkan suatu proses yang aktif yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang dan interaksi setiap komponen pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebenarnya merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari sejumlah unsur manusiawi, material fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi dengan adanya

interaksi antara komponen pendidikan yang terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Diantara komponen yang berperan adalah media pembelajaran. Menurut *Association For Education And Communication Technology (AECT)* yang dikutip oleh Hamzah B. Uno menyatakan bahwa media apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepada peserta didik. Hal yang sama dikemukakan sebelumnya oleh Briggs yang menyatakan media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Uno, 2010:121).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini, bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat di implementasikan melalui media yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi media dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Salah satu ciri aspek kreativitas guru adalah dengan pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan penunjang dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran juga memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran agar siswa lebih mengerti apa yang dijelaskan oleh guru.

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa dan menghilangkan verbalisme. Melalui media siswa dapat memperoleh pesan, memperkuat dan memperluas pengetahuan. Media bukan hanya alat ataupun bahan saja akan tetap hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat

memperoleh ilmu pengetahuan. Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Fungsi dari media itu sendiri adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media yang ditampilkan oleh guru diharapkan bisa menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran di sekolah diperlukan adanya pembaharuan untuk menjadikan proses pembelajaran tersebut lebih menyenangkan dari sekedar adanya penyajian materi secara konsep. Proses pembelajaran harus bisa menjadikan siswa sebagai seorang yang mampu mengeksplorasi semua kemampuan serta pengetahuannya demi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan masih kurang sesuai dengan teori yang ada. Seharusnya guru mampu bervariasi media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa terutama pada materi thaharah yang butuh demonstrasi dan praktek. Masih ada guru yang mengabaikan penggunaan dan bervariasi media pembelajaran. Kondisi yang tidak jauh berbeda ditemukan di SMPN 3 Rambatan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah seorang guru PAI dan Budi Pekerti SMPN 3 Rambatan, telah adanya fasilitas yang disediakan sekolah yang dapat digunakan guru untuk menyajikan materi dengan menarik. Namun, guru lebih sering menjabarkan materi dengan verbal dan jarang bervariasi media pembelajaran. Guru lebih mendominasi menjabarkan materi dengan ceramah, media papan tulis dan jarang menggunakan media tambahan yang menarik. Sementara materi thaharah tidak cocok jika hanya disampaikan dengan ceramah dan menggunakan media papan tulis saja. Materi tersebut termasuk materi yang tidak bisa disampaikan hanya berupa konsep atau materi saja, dan

hanya menggunakan papan tulis, sulit bagi siswa untuk memahami, mendemonstarikan dan mempraktekkan materi tersebut jika tidak disajikan gambar, video pembelajaran yang mendukung pemahaman. Sementara guru lebih cenderung memakai papan tulis dan hanya beberapa kali menggunakan media *powerpoint*. Sehingga dalam variasi media jarang dilaksanakan oleh guru, hanya sebagian guru yang bervariasi media dengan kertas koran presentasi, *powerpoint* dan jarang juga dilaksanakan (Mujarlis, wawancara *pra-riset*, 7 Agustus 2017).

Sementara itu, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa orang siswa menyatakan bahwa “proses pembelajaran yang hanya mendengarkan guru menjelaskan materi dengan ceramah dan hanya menggunakan media papan tulis membuat mereka sulit memahami materi terkhusus pada materi thaharah. Mereka lebih tertarik dengan media berbasis digital, karena dapat melihat bentuk gambar dan video yang dapat diperhatikan dan dicontoh untuk peragaan tata cara thaharah. Penyajian materi dengan penambahan media yang menarik justru lebih menarik perhatian siswa”. Dalam pembelajaran, aktivitas siswa cenderung pasif, untuk mendemonstrasikan materi yang bersifat praktek membuat siswa kebingungan, karena tidak ada contoh nyata yang bisa ditiru.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat mencapai kompetensi-kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. Dengan demikian hal ini menjadi tugas guru untuk menjabarkan materi pokok pembelajaran dengan baik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mendorong pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran khususnya dalam materi yang membutuhkan demonstrasi atau peragaan.

Salah satu upaya untuk menciptakan media yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa

mendatang. Para guru berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat media yang menarik, murah dan efisien. Tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media *e-book* berbasis *flash k-visoft flipbook*. Software ini digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan dan mengoperasikan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam memahami suatu konsep, merumuskan dan mempraktikkan. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas.

*E-book* merupakan buku dalam bentuk digital, sementara *flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi (Mulyadi, 2016:16). *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang akan disajikan tidak hanya berupa teks, namun juga dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja. Penggunaan media *e-book* berbasis *flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa, mendemonstrasikan dan mempraktekkan materi yang abstrak.

Dalam pengembangannya *e-book* telah banyak mengalami perubahan menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian yang dilakukan Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya (2012) mengembangkan tentang *e-book* interaktif pada materi sifat koligatif sebagai sumber belajar siswa kelas XII IPA yang menghasilkan sebuah *e-book* interaktif yang layak digunakan sebagai sumber belajar dalam materi sifat koligatif. Dan penelitian yang dilakukan oleh Dewanta Arya Nugraha (2014) mengembangkan media *e-Book*

interaktif bilingual pada materi pokok kalor yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran untuk SMA kelas X.

Berdasarkan penelitian yang diutarakan di atas dapat diketahui bahwa *e-book* menjadi sumber dan media pembelajaran yang layak digunakan. Khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah yang butuh penjelasan konkrit untuk siswa dalam penyajian materi, gambar dan video pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media *e-book* yang dapat menyisipkan gambar, suara, *link* dan video.

Berdasarkan uraian di atas dan melihat pentingnya media pembelajaran dikembangkan oleh guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah serta melihat kebutuhan siswa di era generasi Z. Maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran melalui penelitian dengan judul **”Pengembangan *E-book* Berbasis *K-Visoft Flipbook* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Thaharah Kelas VII SMPN 3 Rambatan”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan masalah yang akan dibahas pada media pembelajaran dikembangkan dengan melihat segi validitas dan praktikalitas

1. Bagaimanakah validitas *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan
2. Bagaimanakah praktikalitas *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pengembangan ini terbagi dua yaitu tujuan umum dan khusus. Adapun tujuan umum dari pengembangan ini untuk pengembangan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi

thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan, sedangkan tujuan khususnya antara lain :

1. Untuk mengetahui validitas media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan
2. Untuk mengetahui praktikalitas media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi kepada dua yaitu:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi peneliti untuk mengembangkan keilmuan di bidang pendidikan agama Islam serta untuk menambah khazanah kajian keilmuan tentang pengembangan media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook*, Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan dalam kajian media dalam pendidikan agama Islam.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

###### a. Siswa

Agar siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya serta kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru. Agar siswa dapat mempraktekkan tata cara thaharah dengan benar sesuai dengan ketentuan Islam.

###### b. Guru

Sebagai masukan bagi guru dalam menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam penelitian media berupa *e-*

*book* berbasis *k-visoft flipbook*. Penelitian ini juga di manfaatkan sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk memanfaatkan media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai calon guru pendidikan agama Islam serta untuk melengkapi tugas akhir untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

d. Rekan-rekan Mahasiswa

Sebagai masukan atau sumbangan pemikiran bagi mahasiswa pendidikan agama Islam yang ingin membahas masalah penelitian ini lebih lanjut.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

1. *E-book* berbasis *k-visoft flip book* yang dikembangkan dan diproduksi menggunakan *software K-visoft Flip Book Maker Pro* dan didukung software-software lain-nya, seperti: *Nitro Pr0 8* dan *Microsoft Power Point*
2. *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* memuat materi thaharah untuk SMP Kelas VII
3. Materi yang terdapat pada *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* dimuat dari Ahsan, Muhammad. 2016. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti : Buku Guru dan Siswa. Edisi Revisi*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Az Zuhaili,Wahbah. 2010. *Fiqih Islam Wa Adillatuhu*. Depok. Gema Insani
4. *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* memuat latihan soal tentang thaharah
5. *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* memuat teks dan gambar dalam informasi digital dengan format teks polos, \*pdf, \*jpeg, \*lit dan \*html.
6. Background *e-book* berbasis *k-visoft flip book* dihiasi dengan berbagai macam animasi yang berhubungan dengan materi thaharah

7. *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* dilengkapi suara, musik dan video pembelajaran tata cara thaharah
8. Media pembelajaran ini dibentuk dalam bentuk *flash*
9. *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* lebih praktis dan bisa digunakan secara online dan offline

#### **F. Keperluan Pengembangan**

Keperluan pengembangan dilakukan karena:

1. Keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan
2. Siswa di SMPN 3 Rambatan kesulitan memahami pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan
3. Guru PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Rambatan belum mampu untuk bervariasi media pembelajaran
4. Guru PAI dan Budi Pekerti SMPN 3 Rambatan belum menggunakan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan

#### **G. Asumsi dan Fokus Pengembangan**

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* ini yaitu :

- a. Pembelajaran PAI dan budi pekerti materi thaharah kelas VII akan lebih baik dan menarik dengan menggunakan *e-book* berbasis *k-visoft flip book*
- b. Siswa akan lebih termotivasi, semangat, dan senang belajar PAI dan budi pekerti dengan menggunakan *e-book* berbasis *k-visoft flip book*
- c. Siswa akan lebih memahami materi thaharah dengan menggunakan *e-book* berbasis *k-visoft flip book*
- d. Kesalahpahaman siswa dalam memahami materi yang abstrak serta butuh demonstrasi dan praktek bisa diminimalisir terutama materi

thaharah karena peserta didik disajikan media pendukung yang bersifat audiovisual

- e. Aktivitas siswa akan lebih terarah dalam belajar dengan menggunakan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook*

## 2. Fokus Pengembangan

Pengembangan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* dengan menggunakan aplikasi *k-visoft flipbook maker pro* difokuskan pada analisis kebutuhan dan karakteristik siswa kelas VII SMPN 3 Rambatan, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan dapat dipergunakan oleh siswa kelas VII SMPN 3 Rambatan yang mempelajari materi thaharah.

## H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memudahkan pembaca menelusuri inti dari penulisan proposal skripsi ini, maka penulis perlu mengemukakan pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. **Pengembangan** adalah kegiatan menghasilkan atau menyempurnakan produk atau proses cara mengembangkan suatu produk. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan menvalidasi dan mempraktikalisasi *e-book* berbasis *flash k-visoft flip book* pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan.
2. **E-book** dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. *E-book* sendiri menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format teks polos, \*.pdf, \*.jpeg, \*.lit dan \*.html. *E-book* yang dikembangkan adalah *e-book* jenis manifesto atau *e-book* yang halamannya kurang dari seratus halaman, topik yang ada dalam *e-book* ini hanya satu.

3. ***K-Visoft Flipbook*** adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flip book maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja.
4. **Materi Thaharah** adalah salah satu indikator dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMPN 3 Rambatan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hakikat Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti**

##### **1. Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (pembelajar). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pengajaran memberikan kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja, sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik (Rahyubi, 2012:6).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2006:4).

Istilah pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan teknologi untuk kebutuhan belajar, dimana peserta didik diposisikan sebagai subyek belajar yang memegang peran utama. Peserta didik difasilitasi untuk dapat berkreasi secara individual maupun kelompok dalam proses belajar mengajar (Jufri, 2013:40).

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik maupun sebaliknya, alat, media dan sumber belajar, serta seseorang dengan orang lain dan lingkungannya untuk pemerolehan pengetahuan,

mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, moral spiritual, sosial, kecerdasan dan keterampilan.

## 2. Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar terencana dan diupayakan untuk memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, baik fisik maupun non fisik yakni mengembangkan potensi berfikir, sosial, emosional, nilai moral, spiritual, maupun kultur (Ramayulis, 2010:21).

Muhaimin menyatakan bahwa Pendidikan agama Islam yaitu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang telah di tentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (2002:183).

Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah salah satu mata pelajaran yang mengandung pembelajaran tentang kaidah hukum Islam, syariat hukum Islam, serta ibadah dalam ajaran Islam (Ghafar, 2005:3). Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk membentuk manusia agamais dan menanamkan aqidah, keimanan, amaliah, dan budi pekerti atau akhlak yang terpuji untuk menjadi manusia yang taqwa kepada Allah. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertaqwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.

Sedangkan budi pekerti secara etimologi berasal dari dua kata yaitu budi dan pekerti. Budi berarti nalar, pikiran atau watak. Sedangkan pekerti berarti watak, tabi'at atau akhlak. Kata pekerti yang berasal dari kata kerti yang berarti perbuatan. Jadi, Budi pekerti berarti kesadaran perbuatan atau

tingkah laku seseorang. Kedua unsur ini memiliki hubungan yang sangat erat. Karena budi terdapat pada batin manusia yang sifatnya kasat mata, tidak kelihatan. Budi seorang akan tampak apabila seseorang telah melakukan sesuatu ke dalam bentuk budi pekerti (Azizy, 2003:12).

Budi pekerti yang dimaksud adalah penanaman dan pengembangan nilai, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai budi pekerti luhur, seperti sopan, santun, disiplin, tanggung jawab, jujur dan sebagainya. Sehingga mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti tidak hanya penanaman pengetahuan dan pengembangan keterampilan saja, akan tetapi juga penanaman nilai, sikap dan tingkah laku peserta didik agar terarah sesuai norma dan ketentuan Islam.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah *wasail* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2003:3).

Menurut *Association For Education And Communication Technology* (AECT) yang dikutip oleh Hamzah B. Uno menyatakan bahwa media apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepada peserta didik. Hal yang sama dikemukakan

sebelumnya oleh Briggs yang menyatakan media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Uno, 2010:121).

Jadi media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber belajar kepada peserta didik. Media juga digunakan sebagai pengantar pembelajaran kepada siswa, sehingga informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa tanpa ada keraguan.

## 2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

### a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dalam satu dekade atau satu abad dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran, prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat

direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perseorangan maupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media rekaman video atau audio dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian yang penting atau utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, amak akan gterjadi pula kesaahan penafsiran yang tertentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan

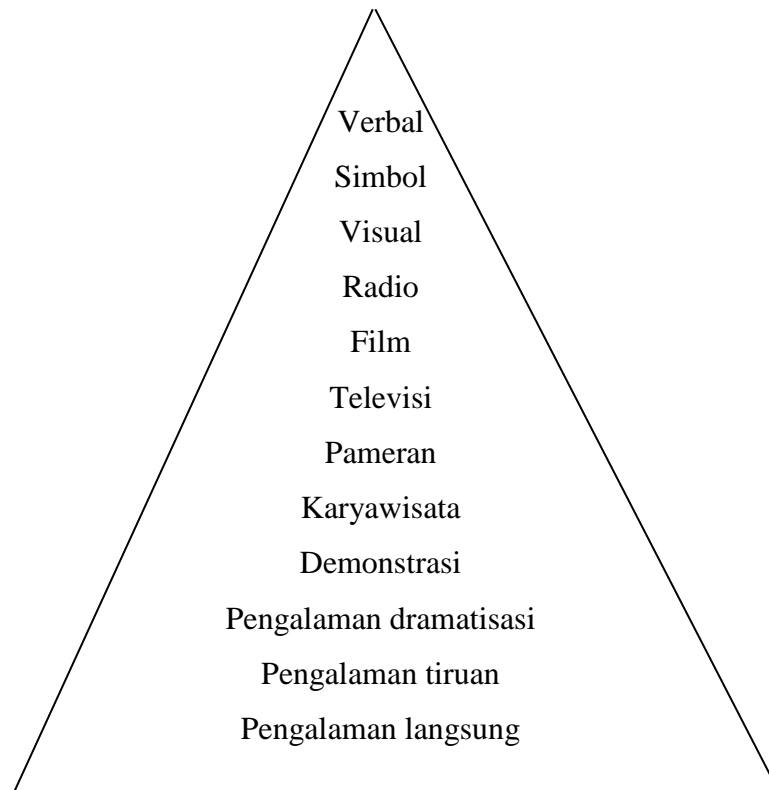
stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya (Arsyad, 2003:12).

### 3. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup banyak ragamnya, mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Untuk mempermudah mempelajari jenis media, karakter, dan kemampuan yang dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan.

Salah satu klasifikasi yang dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan media adalah klasifikasi yang dikemukakan oleh Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalaman (*Cone Experience*). Kerucut pengalaman Dale mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik, mulai dari pengalaman belajar langsung, pengalaman belajar yang akan dicapai melalui gambar, dan pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Edgar Dale mengklasifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Klasifikasi pengalaman itu lebih dikenal dengan kerucut pengalaman. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1.** Kerucut Pengalaman *Edgar Dale*

Dari gambar di atas terlihat bahwa kerucut pengalaman tersebut terdiri dari 12 macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan yakni:

- a. Pengalaman langsung, pengalaman ini diperoleh dengan adanya hubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau objek yang sebenarnya. Disini siswa secara aktif belajar sendiri memecahkan masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang ditetapkan sebelumnya.
- b. Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
- c. Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan. Dramatisasi ini dapat dilakukan di panggung (*the play*), pertunjukan sejarah setempat yang dilakukan ditempat terbuka (*the pageant*), sandiwara bisu (*pantomime*), permainan yang merupakan *scene* yang tidak ada

- gerakan atau suara (*tableau*), sandiwara yang terdiri dari boneka-boneka yang diberi pakaian (*puppet*), drama yang bersifat perorangan yang menggambarkan ketegangan-ketegangan yang terdapat dalam dirinya (*psycho-drama*), drama kemasyarakatan (*Socio-drama*) atau bermain peran (*Role Playing*).
- d. Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai sesuatu hal atau suatu proses
  - e. Pengalaman melalui karya wisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak kelas ke objek diluar kelas dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa. Kelas aktif mengadakan observasi, mencatat melakukan tanya jawab, membuat laporan dan lain-lain.
  - f. Pengalaman melalui pameran (*Study Display*), pengalaman tersebut diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa, perkembangan dan kemajuan sekolah. Benda-benda yang dipamerkan dapat berupa model, specimen, barang hasil kerajinan dan sebagainya.
  - g. Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan lewat televisi, seperti program Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) dan program TV lainnya.
  - h. Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinyu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.
  - i. Pengalaman melalui radio, pengalaman ini diperoleh melalui siaran radio dalam bentuk ceramah, wawancara, sandiwara dan sebagainya.
  - j. Pengalaman melalui gambar, pengalaman ini diperoleh dari segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi

sebagai curahan perasaan dan pikiran, misalnya lukisan ilustrasi, karikatur, kartun, poster, potret, *slide* dan sebagainya.

- k. Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman di sini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti hasil lukisan yang bentuknya lengkap dan tidak lengkap (sketsa), kombinasi garis dengan gambar yang dijemakan secara logis untuk meragakan antara fakta dengan ide (bagan), gambaran yang memberikan keterangan tentang angka-angka (grafik), gambar untuk pengetahuan, peringatan atau menggugah (poster), lukisan yang bersambung berupa cerita (komik) gambar untuk menghibur, mengeritik (kartun), kombinasi antara garis dan gambar yang menunjukkan gabungan intern yang bersifat abstrak (diagram) dan gambar yang melukiskan lambang dari keadaan yang sebenarnya (peta).
- l. Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan (Asnawir, 2002:21).

Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 4 kelompok, yaitu:

- a. Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis.

b. Media Hasil Teknologi Audio-Visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

c. Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer (Arsyad, 2003:29).

Semua kelompok media tersebut masih digunakan oleh para guru sampai saat ini, baik dari yang paling sederhana sampai yang sudah paling terbaru dan canggih dengan menggunakan komputer. Semua jenis media bisa digunakan tergantung dengan jenis materi yang akan disajikan oleh guru. Meskipun media yang berdasarkan komputer merupakan media yang paling terbaru sekalipun, belum tentu media ini bisa digunakan untuk semua materi pembelajaran.

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Asnawir dan Basyiruddin Usman (2002:15) mengemukakan bahwa kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain:

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antar materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil belajar siswa.
- c. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi siswa.

Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan siswa menjadi perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.

- d. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan.
- e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berguna.
- f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media pembelajaran harus seimbang dengan hasil yang dicapai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat kita ketahui bahwa dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya.

### **C. E-book Berbasis K-Visoft Flipbook**

#### **1. Pengertian dan Perkembangan e-book**

Secara sederhana *e-Book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. *e-Book* sendiri menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format teks polos, \*pdf, \*jpeg, \*lit dan \*html. Jika dilihat lebih dalam, *e-Book* adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk yang ringkas dan dinamis.

Berdasarkan jenisnya, *e-Book* paling sederhana dikembangkan dengan sekedar memindahkan buku konvensional menjadi bentuk elektronik yang ditayangkan oleh komputer. Melalui teknologi ini, ratusan buku dapat disimpan dalam satu keping cakram padat (*compact disk*) dengan kapasitas sekitar 700MB, DVD atau *digital versatile disk* (kapasitas 4,7 sampai 8,5

GB) maupun *flashdisk* (saat ini kapasitas yang tersedia sampai 32 GB). Bentuk yang lebih kompleks dan memerlukan rancangan yang lebih cermat misalnya pada *Microsoft Encarta* dan *Encyclopedia Britannica* yang merupakan ensiklopedi dalam format multimedia. Format multimedia memungkinkan *e-Book* menyediakan tidak saja informasi berbentuk teks tetapi juga suara, gambar, *movie* dan unsur multimedia lainnya. Penjelasan tentang satu jenis pengetahuan misalnya alat musik, dapat disertai dengan cuplikan suara jenis musik tersebut sehingga pengguna dapat dengan jelas memahami konten yang disajikan.

*E-book* berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi global. Bidang pendidikan di Indonesia juga tidak terlepas dari pengaruh perkembangan penggunaan *e-book*. Terkait dengan hal ini juga diperlukan perangkat bergerak yang mendukung fasilitas untuk membaca *e-book* ini. Perangkat bergerak ini dapat berupa laptop, *tablet PC* maupun *smart phone* (Ratna Wardani, 2012:1).

## 2. Jenis *E-book*

Adapun jenis *e-book* berdasarkan formatnya, yang opularitas umumnya bergantung pada ketersediaan berbagai *E-book* dalam format tersebut dan mudahnya perangkat lunak yang digunakan untuk membaca jenis format tersebut diperoleh.

- a. Teks polos, teks polos adalah format paling sederhana yang dapat dilihat hampir dalam setiap perangkat lunak menggunakan komputer personal. Untuk beberapa device, format ini dapat dibaca menggunakan perangkat lunak yang harus lebih dahulu diinstal.
- b. PDF, Format PDF memberikan kelebihan dalam hal format yang siap untuk dicetak. Bentuknya mirip dengan bentuk buku sebenarnya. Selain itu terdapat pula fitur pencarian, daftar isi, memuat gambar, dan juga multimedia.

- c. JPEG, Seperti halnya format gambar lainnya, format JPEG memiliki ukuran yang besar dibandingkan informasi teks yang dikandungnya, oleh karena itu format ini umumnya populer bukan untuk *E-book* yang memiliki banyak teks akan tetapi untuk jenis buku komik atau manga yang proporsinya lebih didominasi oleh gambar.
- d. HTML, Dalam format HTML ini gambar dan teks dapat diakomodasi. Layout tulisan dan gambar dapat diatur, akan tetapi hasil dalam layar kadang tidak sesuai apabila dicetak.

Jenis-jenis *e-book* berdasarkan kontennya, yang paling umum adalah tipe buku digital. Jenis buku ini adalah yang paling tradisional, biasanya jumlah halamannya ada ratusan dan isinya persis dengan buku-buku kertas. Tipe *e-book* ini dipilah-pilah ke dalam bab dan beberapa topik yang mengandung lebih dari satu ide. Jenis *e-book* berikutnya adalah manifesto atau *e-book* yang halamannya kurang dari seratus halaman, topik yang ada dalam *e-book* ini hanya satu, tidak seperti buku digital yang memiliki topik lebih dari satu. Sedangkan jenis *e-book* lainnya adalah *e-book* bonus atau konten arsip. Jenis ini biasanya dipakai blogger/webmaster guna menarik pengunjung untuk datang ke blogg/webmasternya.

### 3. Kelebihan *E-book*

Kelebihan *e-book* menurut Suyatna (dalam Rosida, 2017:26) adalah:

- a. Dapat dibuat dengan format digital yang dapat disimpan dalam format yang kompak. Puluhan bahkan ratusan buku dapat disimpan dalam sebuah DVD sehingga tidak mengambil banyak tempat (ukuran fisik lebih kecil).
- b. Tidak menjadi lapuk dimakan usia dengan kualitas yang tidak berubah sepanjang jaman (tahan lama).
- c. Pencarian lebih cepat sehingga menghemat waktu.
- d. Dalam waktu yang singkat dapat dikirimkan melalui media elektronik.

- e. Dapat dilengkapi fitur-fitur multimedia interaktif atau animasi bergerak sehingga mempermudah siswa dalam menangkap materi pelajaran (bersifat interaktif).

Secara umum kelebihan *e-book* dapat disimpulkan yaitu: lebih praktis dan mudah dibawa, ramah lingkungan, tahan lama, lebih simpel, lebih murah, dan lebih *portabel*.

#### 4. *K-visoft Flip Book*

*Kvisoft flipbook maker* adalah *software* untuk membuat *file* PDF (*Portable Document Format*) menjadi halaman *flash*, tiap halaman PDF bisa di *flip* (bolak-balik) seperti buku sesungguhnya. *Software* ini akan mengkonversi *file* PDF seperti majalah online, surat kabar, katalog *online*, buku digital, dan publikasi lainnya untuk berbagi *online*. Penggunaan sangat mudah untuk membuat *flash* yang realistis membalik halaman buku tanpa keterampilan pemrograman (Yuberti, 2015:35).

Dalam sumber lain disebutkan bahwa *Kvisoft Flipbook Maker* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *Kvisoft Flipbook Maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, *flipbook*, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menari (Dony Sugianto, 2013).

*Kvisoft FlipBook Maker Pro* juga merupakan *software* untuk membuat sebuah *e-book*, *e-catalog*, *e-brousher*, *e-presentations* dengan cukup mudah. Hanya tinggal menambahkan document PDF, JPG, PNG, BMP, atau Jenis video baik SWF, MP4, dan mengolahnnya dengan *template* yang telah di

sediakan agar menghasilkan suatu *flip book* yang menarik untuk dipresentasikan. Impor dengan berbagai pilihan:

- a. Impor file PDF untuk mengubahnya menjadi halaman-balik buku flip
- b. Impor file gambar (\*. Jpg, \* bmp, \* jpeg, \*. Png, \*. Gif) untuk buku foto flip.
- c. Film Flash Impor dan video (\*. Swf, \*. Flv, \* F4V, \*. Mp4).

Penggunaan aplikasi *K-visoft Flipbook maker* terbilang cukup mudah bagi pemula maupun yang sudah berpengalaman, karena tools yang disediakan terbilang cukup sederhana dan mudah dimengerti kegunaannya. fasilitas yang ditawarkan kvisoft flipbook maker juga terbilang cukup lengkap dan terus diperbarui setiap periode (Yuberti, 2015:37). Setiap *tools* dan fasilitas dalam halaman utama dalam Kvisoft Flipbook Maker memiliki keterangan sebagai berikut :

- a. *Add File*, berfungsi untuk menginput file berekstensi .pdf ataupun .fb ke dalam lembar kerja
- b. *Page Edit*, Berfungsi sebagai media peng editan halaman proyek ebook.
- c. *design*, sebagai media pemilihan tempelate dan layout pada ebook
- d. *publish*, proses perubahan ekstensi yang tadinya adalah file .pdf menjadi file dalam ekstensi lain, misalnya html, exe dan wallpaper.
- e. *Import*, hampir sama fungsinya seperti *add file* , yaitu memasukan halaman dile ke lembar kerja.
- f. *Delete*, berfungsi sebagai penghapus halaman dan juga file yang sudah di *import*.

##### 5. *E-book* Berbasis *K-Visoft Flip Book*

Berdasarkan beberapa defenisi di atas dapat diketahui bahwa *E-book* berbasis *K-Visoft Flip Book* merupakan buku elektronik atau buku digital yang memuat kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, animasi, dan video yang memberikan sajian menarik buku digital yang membuat

tampilan buku digital aktif seperti tampilan buku yang bisa dibalik dan bervariasi yang dibuat menggunakan aplikasi *K-Visoft Flipbook Maker Pro*.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

1. Dewanta Arya Nugraha Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya “Pengembangan Media *E-Book* Interaktif Bilingual pada Materi Pokok Kalor untuk SMA Kelas X” (2014).

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan *e-Book* interaktif bilingual pada materi pokok kalor ini menggunakan model pengembangan multimedia yang dikemukakan oleh Peter Fenrich (1997). Diperoleh hasil penelitian bahwa:

- a. Media *e-Book* interaktif bilingual pada materi pokok kalor yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran untuk SMA kelas X. Persentase kelayakan *e-Book* interaktif bilingual ini pada kriteria materi yaitu sebesar 85,94% dengan kategori sangat layak, kriteria penyajian sebesar 90,06% dengan kategori sangat layak, dan pada kriteria kebahasaan memperoleh persentase sebesar 84,38% dengan kategori sangat layak.
- b. Siswa memberikan respons positif terhadap *e-Book* interaktif bilingual yang dikembangkan dengan persentase rata-rata sebesar 97,66% dengan kategori sangat layak. Persentase respons siswa pada kriteria kejelasan format *e-Book* sebesar 100% dengan kategori sangat layak, kriteria kebahasaan sebesar 95,31% dengan kategori sangat layak, kriteria penyajian 95,31% dengan kategori sangat layak, dan pada kriteria Ilustrasi sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewanta Arya Nugraha menghasilkan produk *e-book* yang digunakan untuk siswa SMA pada mata pelajaran

Kimia sementara produk *e-book* yang akan dirancang peneliti diujicobakan pada siswa SMP mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Model pengembangan yang digunakan oleh Dewanta Arya Nugraha adalah model pengembangan yang dikemukakan Peter Fenrich yang menggunakan 6 tahapan, yaitu: *analysis, planning, design, development, implementation, evaluation* dan *revise*, tapi penelitian ini terbatas hanya sampai tahap *development*. Sementara model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model *4D (define, design, develop dan disseminate)* dan hanya digunakan sampai tahap *develop*.

2. Illa Restiyowati dan I Gusti Made Sanjaya Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Surabaya “Pengembangan *E-Book* Interaktif pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA (2012).

Dimana langkah langkah pengembangannya menggunakan metode penelitian 4-D (Thiagarajan) dan berhenti sampai pada tahap pengembangan yaitu tepatnya pada langkah uji pengembangan yang dilakukan secara terbatas. Uji validasi, pengemasan, penyebaran dan pengabdiosian pada tahap penyebaran (*Desseminate*) tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat. Pengumpulan data pada penelitian *e-book* interaktif dilakukan menggunakan lembar angket, lembar observasi dan test yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya *e-book* interaktif pada materi kimia semester genap kelas XI SMA, layak digunakan sebagai sumber belajar siswa didasarkan pada presentase kelayakan *e-book* interaktif yang meliputi kriteria isi sebesar 84,06%, kriteria bahasa sebesar 83.42% dan kriteria penyajian sebesar 85,73% yang dinilai oleh 2 dosen kimia dan 3 guru kimia, ketertarikan siswa dengan persentase sebesar 81,66% yang didapat dari hasil observasi siswa serta respon siswa sebesar 88,91%. Penelitian tentang media *e-book*

interaktif ini merupakan suatu penelitian pengembangan dengan subjek penelitian siswa kelas XI IPA SMA.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah hasil penelitian yang menghasilkan produk *e-book* yang digunakan untuk siswa SMA pada materi kimia sementara produk *e-book* yang akan dirancang peneliti diujicobakan pada siswa SMP mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah. Hasil *e-book* ini digunakan sebagai sumber belajar, sementara hasil *e-book* yang peneliti lakukan merupakan *e-book* sebagai media pembelajaran. Setiap media yang digunakan termasuk dalam sumber belajar, karena dari media juga diperoleh informasi terkait pembelajaran.

3. Intan Tiara Fani Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung “*Pengembangan E-Book Interaktif Elektrokimia Berbasis Kehidupan Sehari-hari*”. (2016)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Karakteristik *e-book* interaktif elektrokimia berbasis kehidupan sehari-hari hasil dari pengembangan adalah *e-book* interaktif ini dirancang dan dikembangkan untuk siswa agar dapat meningkatkan interaksi aktif antara siswa dengan sumber belajar yang mereka gunakan dan melatih siswa untuk lebih belajar mandiri.
- b. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli, presentase hasil pada aspek konstruksi; kesesuaian isi materi dengan kurikulum; keterbacaan semuanya mempunyai persentase 100% yang semuanya tergolong ke dalam kategori sangat tinggi.
- c. Berdasarkan tanggapan yang dilakukan oleh guru, persentase hasil pada aspek kesesuaian isi materi dengan kurikulum adalah 100% yang tergolong ke dalam kategori sangat tinggi.

- d. Penilaian aspek keterbacaan oleh siswa pada *e-book* interaktif elektrokimia berbasis kehidupan sehari-hari adalah sebesar 90,00% yang tergolong ke dalam kategori sangat tinggi.
4. Abdul Ghofur, Rudy Kustijono ” Pengembangan *E-Book* pada Materi Kinematika Gerak Lurus sebagai Sarana Belajar Siswa SMA Kelas X” (2015).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. *E-book* pada materi kinematika gerak lurus yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dengan prosentase 84,31% yang diberikan oleh 3 dosen ahli. Dengan rincian 84,09% pada materi, 91,07% pada tampilan media, dan 77,78% pada kebahasaan.
- b. Berdasarkan keterlaksanaan dan kendala uji coba terbatas yang dilakukan dapat disimpulkan *e-book* yang dikembangkan sangat praktis. Kepraktisan tersebut ditinjau dari siswa yang dapat mengoperasikan *e-book* yang dikembangkan secara lancar dan mandiri karena terdapat petunjuk pengoperasian *e-book* dan tidak berpengaruhnya kinerja *quiz* dan penilaian meski kolom „nama“ tidak berfungsi
- c. Berdasarkan respon positif siswa dan hasil belajar siswa saat ujicoba terbatas menerangkan bahwa *e-book* yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dengan prosentase 88,89% untuk respon positif siswa dan 87,50% untuk hasil ketuntasan belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah hasil penelitian yang menghasilkan produk *e-book* yang digunakan untuk siswa SMA pada materi kinematika gerak lurus sementara produk *e-book* yang akan dirancang peneliti diujicobakan pada siswa SMP mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan yang dikemukakan Borg dan Gall yang

menggunakan 10 tahapan, yaitu: analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, disain produk, validasi disain, revisi disain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk massal. Sementara model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model *4D* (*define, design, develop* dan *disseminate*) dan hanya digunakan sampai tahap *develop*.

### **BAB III**

#### **METODE PENGEMBANGAN**

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan dan melakukan verifikasi terhadap pengetahuan dan peristiwa-peristiwa dengan metode-metode ilmiah. Menurut Nana Syaodih Sukma Dinata, penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2009:164). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas (Sugiyono, 2007:407).

Produk yang dikembangkan difokuskan kepada produk pendidikan dan peningkatan pemahaman konsep pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa khususnya pada materi Thaharah. Adapun metode penelitian diurai sebagai berikut:

#### **A. Model Pengembangan**

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu, *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun tanpa mengurangi arti penelitian ini, tahap yang dipergunakan hanya sampai tahap *develop*. Model pengembangan penelitian ini dipilih karena model ini lebih mudah untuk dipahami dan model ini yang peneliti pahami dengan baik, dari model yang lain juga model penelitian ini sering dipakai dalam pengembangan suatu penelitian.

. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. *Define* (Pendefinisian)**

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap

ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Pada penelitian ini penulis mendefinisikan kebutuhan terhadap pengembangan e-book ini, baik untuk guru maupun siswa. Selain itu penulis juga melakukan analisis terhadap karakteristik siswa.

## 2. *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, akan dibuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi program, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, menentukan model *e-book*, menentukan *tools*, mendesain tampilan, membuat timeline, kemudian akan dimulai proses pembuatan *e-book*.

## 3. *Develop* (Pengembangan)

Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Setelah produk melalui tahap design awal maka langkah selanjutnya adalah:

- a. Validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli
- b. Revisi disain awal
- c. Mengembangkan disain yang sudah ada dan merancang disain yang baru

## 4. *Desseminate* (Penyebaran)

Pengembangan *e-book* yang dilakukan hanya sampai pada tahap *develop*, karena untuk proses penyebaran membutuhkan sekolah yang memang memiliki pendukung untuk penggunaan media ini, dan juga karena keterbatasan waktu. Dengan tiga tahap pembuatan yang digunakan ini akan menghasilkan produk *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada materi thaharah. Rancangan *e-book* ini akan membantu kegiatan pembelajaran agar lebih maksimal.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan rancangan 4-D, maka prosedur penelitian yang dilaksanakan tiga tahap pelaksanaan, yaitu:

## 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap define ini yaitu sebagai berikut:

### a. Melakukan observasi ke sekolah

Pada tahapan ini peneliti akan melihat sumber belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang tersedia di sekolah tersebut, bagaimana situasi dan kondisi proses pembelajaran yang terjadi serta media yang digunakan guru saat mengajarkan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Peneliti juga melihat media yang digunakan seorang guru saat melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, peneliti juga melihat media pendukung yang digunakan guru dalam menjelaskan materi PAI dan Budi Pekerti dan melihat kiat guru untuk membuat pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi lebih nyata dan lebih menarik bagi siswa.

### b. Wawancara dengan Guru Bidang Studi

Wawancara dengan guru bidang studi PAI dan Budi Pekerti bertujuan untuk mengetahui masalah, hambatan serta fenomena apa saja yang dihadapi di lapangan sehubungan dengan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Masalah, hambatan maupun fenomena dapat berasal dari guru ataupun dari siswa. Wawancara yang dilaksanakan juga bertujuan untuk mengetahui pentingnya produk yang akan dikembangkan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti bagi guru maupun bagi siswa serta untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan guru dan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan.

### c. Analisis Silabus

Dalam analisis silabus ini ada tiga aspek yang perlu diperhatikan diantaranya :

### 1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII semester satu SMP adalah sebagai berikut:

KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### 2) Analisis Kompetensi Dasar (KD)

Adapun kompetensi dasar (KD) dari Kompetensi Inti diatas (Muhammad Ahsan, 2016:24) adalah:

1.7 Menghayati ajaran bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat Islam.

2.7 Menghayati perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syari'at Islam.

3.7 Memahami ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syari'at Islam.

4.7 Menyajikan cara bersuci dari hadas besar.

### 3) Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini tidak menargetkan semua KI dan KD yang diharapkan, indikatornya sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengertian Thaharah
2. Menklasifikasikan macam-macam najis dan hadas
3. Menjelaskan tata cara bersuci dari hadas kecil dan besar
4. Mendemonstrasikan tata cara bersuci dari hadas kecil dan besar
5. Menjelaskan hikmah thaharah

#### d. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui gaya belajar peserta didik. Apakah peserta didik cenderung memiliki gaya belajar audio, visual, maupun audiovisual. Selain itu peneliti juga menganalisa tingkat pemahaman siswa. Hal ini digunakan dalam merancang produk nantinya, agar produk yang dihasilkan bisa sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang siswa, serta observasi kegiatan belajar siswa dikelas

#### e. Analisis Buku Teks PAI dan Budi Pekerti Kelas VII Semester Satu

Dilakukan analisis terhadap buku rujukan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Buku-buku rujukan tersebut dapat membantu merumuskan materi-materi pembelajaran dan dapat menambah referensi penulis dalam pengembangan *e-book*.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

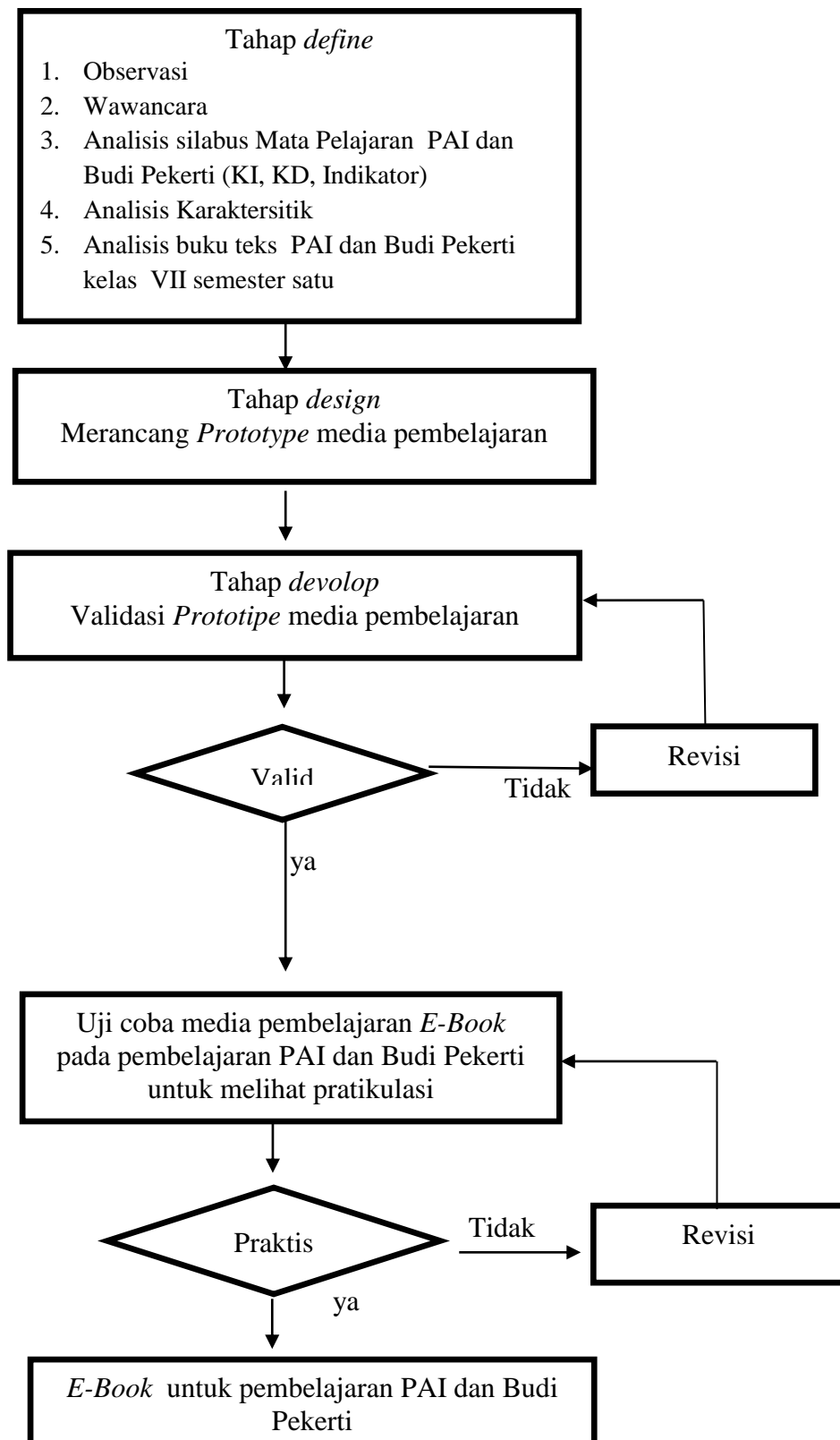
Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan *prototype e-book* Berbasis *K-visoft Flipbook*. *Prototype* adalah model atau simulasi dari semua aspek produk sesungguhnya yang akan dikembangkan, model ini harus bersifat *representative* dari produk akhirnya. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menentukan konsep utama pada pokok bahasan Thaharah. Konsep dikembangkan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Media disajikan berupa

materi pembahasan, animasi, gambar yang sesuai dengan materi dan latihan. Ini berpedoman pada buku Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti, jurnal, internet dan sumber-sumber lain yang relevan. Rancangan konsep yang disajikan adalah sebagai berikut:

- a Mengidentifikasi dan menganalisis judul, tujuan dan materi pembelajaran yang dituangkan dalam garis besar program media (GBPM)
  - b Pengumpulan materi dan gagasan untuk membuat *flowchart*. *Flowchart* ini akan digunakan sebagai panduan merancang *story board*. *Flowchart* adalah alur program yang dibuat dimulai dari pembuka (*start*), isi, sampai keluar (*exit/quit*)
  - c Membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam *flowchart*. Satu kolom dalam *storyboard* mewakili satu tampilan di layar monitor
  - d Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk melengkapi sajian *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Setelah bahan terkumpul, dilakukan langkah kelima yaitu *programing*
  - e *Programing*, merupakan merangkai semua bahan-bahan yang ada dan sesuai dengan tuntutan naskah
  - f *Finishing*, dilakukan validasi oleh beberapa orang ahli dan revisi menurut masukan dari validator. Akhir dari kegiatan ini adalah *packaging* yang dikemas dalam bentuk flash.
3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk memodifikasi *prototype e-book* interaktif. Setelah *e-book* jadi, maka akan dilakukan pengujian untuk memastikan apakah *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* sudah berjalan dengan baik atau tidak, apakah sesuai dengan perancangan atau tidak, apakah *e-book* ini sesuai dengan yang diharapkan atau tidak, dan sebagainya.

Rancangan penelitian di atas digambarkan dalam prosedur penelitian yang dapat dilihat dari bagan berikut:



### C. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pengembangan ini adalah:

1. Subjek uji coba (kelompok kecil) dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelas VII SMPN 3 Rambatan
2. Subjek evaluasi, dilakukan penilaian terhadap produk yang dibuat. Penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang dosen ahli dan satu guru mata pelajaran PAI dan Pekerti.

### D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan (Sugiyono, 2007:414). Lembar validasi ini juga bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan dari produk. Validasi *e-book* ini divalidasi oleh 2 orang Dosen ahli dan 1 orang guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Untuk keperluan tersebut instrumen yang digunakan dalam penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar validasi

Lembar validasi dipergunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui *E-book* berbasis *k-visoft* yang dikembangkan valid atau tidak. Lembar validasi ini diberikan kepada validator. Lembar validasi dipergunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validitas media yang dikembangkan.

Adapun aspek-aspek yang divalidasi dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi *e-book*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
<i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i>	1. Kekayaan Isi <i>E-book</i>	Tujuan	1, 2, 3, 4	4
		Materi	5, 6, 7, 8, 9	5
		Perkembangan Siswa	10, 11	2
	2. Kelayakan Penyajian <i>E-book</i>	Penyajian <i>E-book</i>	12, 13, 14	3
		Prinsip media	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
		Komponen media	21, 22, 23	3
	3. Kelayakan Bahasa	Kejelasan bahasa dan petunjuk <i>E-book</i>	24, 25, 26	3

Lembar validasi pada penelitian ini terdiri atas tiga macam, yaitu:

a. Lembar Validasi *E-book* berbasis *k-visoft flip book*

Pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 4. Maka nilai dari *range* ini adalah sangat valid, valid, cukup valid dan kurang valid. Dengan nilainya 1 untuk kurang valid, 2 untuk cukup valid, 3 untuk valid dan 4 untuk sangat valid. Lembar validasi *E-book* interaktif berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti diisi oleh 2 orang dosen PAI IAIN Batusangkar dan 1 orang guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti SMPN 3 Rambatan.

b. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lembar validasi RPP adalah mengetahui apakah RPP yang telah dirancang valid atau tidak. Skala penilaian untuk lembar validasi RPP adalah skala likert dengan range 1 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 4. Maka nilai dari *range* ini adalah sangat valid, valid, cukup valid dan kurang valid. Dengan nilainya 1 untuk kurang valid, 2 untuk cukup valid, 3 untuk valid dan 4 untuk sangat valid.

c. Lembar Validasi Angket Respon Siswa

Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi angket respon siswa terhadap *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, sehingga diperoleh media yang valid dan layak digunakan dengan menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 4. Maka nilai dari *range* ini adalah sangat valid, valid, cukup valid dan kurang valid. Dengan nilainya 1 untuk kurang valid, 2 untuk cukup valid, 3 untuk valid dan 4 untuk sangat valid.

2. Lembar Angket Respon

Lembar validasi angket bertujuan untuk mengetahui apakah angket yang telah dirancang valid atau tidak. Aspek penilaian meliputi format angket, bahasa yang digunakan dan butir pernyataan angket. Lembar validasi ini diisi melalui wawancara dengan validator.

Pengisian angket menggunakan skala *Likert* dengan *range* 1 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 4. Maka nilai dari *range* ini adalah sangat valid, valid, cukup valid dan kurang valid. Dengan nilainya 1 untuk kurang valid, 2 untuk cukup valid, 3 untuk valid dan 4 untuk sangat valid. Angket diberikan setelah menggunakan *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 3 Rambatan.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Angket Respon Siswa terhadap *E-book* berbasis *k-visoft flipbook***

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
<i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flip book</i>	Penggunaan <i>E-book</i>	Memberikan informasi tentang penggunaan <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII	2, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12	8
	Format <i>E-book</i>	Memberikan informasi tentang bentuk tampilan <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flip book</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII	1, 3, 4, 10	4

### 3. Angket

Angket disusun untuk meminta tanggapan dari siswa/I kelas VII SMPN 3 Rambatan tentang kemudahan menggunakan *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pengisian angket menggunakan skala dengan range 0 sampai 4

**Tabel 3. Nilai Angket Respon**

No	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	0	STS	Sangat Tidak Setuju
2.	1	TS	Tidak Setuju
3.	2	C	Cukup
4.	3	S	Setuju
5.	4	SS	Sangat Setuju

(Sumber: dimodifikasi dari Aulia Putri)

#### 4. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk melihat pratikalitas *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 3 Rambatan. Lembar observasi berisikan pernyataan tentang keterlaksanaan belajar dengan menggunakan *E-book* interaktif berbasis *k-visoft flip book* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 3 Rambatan.

Observer memberikan penilaian secara kualitatif dari hasil pengamatan yang dilakukan ketika praktikum dengan menggunakan *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 3 Rambatan terhadap masing-masing siswa secara individu. Lembar observasi yang akan diberikan seperti yang terlihat di tabel 4

**Tabel 4. Nilai Lembar Observasi**

No	Indikator	Hasil Observasi
1	Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran <i>e-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i>	
2	Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan	
3.	Catatan lain yang dirasa perlu	

Sebelum digunakan, setiap instrumen dikonsultasikan dengan pakar agar diperoleh instrumen yang valid. Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Teknik Pengumpulan Data**

No	Aspek yang diteliti	Teknik pengumpulan data	Instrumen
1.	Validitas	Diskusi dengan pakar pendidikan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti	Angket validasi
2.	Pratikalitas	Angket respon	Angket pratikalitas

## E. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan teknik pengumpulan data, terdapat dua instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data. Dengan demikian, di dalam teknik analisis data juga ada dua instrumen yang harus dianalisis.

### 1. Analisis Validasi

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya masing-masing lembar validasi dicari persentase dengan teknik yang dikemukakan Riduwan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dapat diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

#### Kategori Validitas

*e-book* berbasis *K-visoft Flip Book* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

Sumber: (Riduwan, 2005:98)

### 2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas yang dilakukan adalah praktis dari segi keterbacaan saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki. Pada analisis praktikalitas terbagi atas tiga yaitu:

a. Angket

Angket diberikan kepada siswa setelah mencobakan media pembelajaran menggunakan *e-book* interaktif berbasis *K-visoft Flip Book* pada mata pelajaran Fiqih secara berkelompok/individu. Data angket diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat pada angket. Data tersebut dianalisis dengan teknik yang dinyatakan Riduwan, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat kepraktikalitas *E-book* berbasis *K-Visoft Flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan kriteria yang ada pada tabel berikut ini:

Kategori Praktikalitas

*E-book* berbasis *K-visoft Flip Book* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

b. Lembar Validasi

Lembar validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan dari kepraktisan *e-book* yang dirancang. Lembaran ini akan diisi oleh dosen yang pakar di Bidang PAI dan dosen yang pakar di Bidang IT serta guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Data hasil validasi terhadap *e-book* interaktif berbasis *K-visoft Flip Book*

pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII diolah dengan analisis deskriptif yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka.

c. Hasil Wawancara

Hasil wawancara akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Memeriksa data yang diperoleh dari hasil wawancara apakah sudah sesuai dengan rumusan masalah
- 2) Mengklasifikasikan data penelitian apakah sudah sesuai dengan batasan masalah
- 3) Mengambil kesimpulan akhir terhadap interpretasi dan analisis data.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

##### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian dilakukan melalui beberapa langkah-langkah kegiatan. Tahap pendefinisian ini dimulai dengan observasi ke sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran, analisis silabus PAI dan Budi Pekerti, dan analisis media yang digunakan

##### a. Observasi ke SMPN 3 Rambatan

Tahap ini dilakukan untuk menapatkan gambaran kondisi di lapangan. Pada tahap ini dilakukan observasi yang didampingi oleh guru bidang studi PAI dan Budi Pekerti, yang bertujuan untuk mengetahui masalah siswa, hambatan serta masalah apa saja yang dihadapi di lapangan berkaitan dengan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Kelas VII, masalah dan hambatan dapat berasal dari siswa maupun guru.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran khususnya materi thaharah, karena lebih banyak menguraikan tentang konsep. Penyajian materi yang didominasi oleh konsep membuat siswa cepat bosan dan hanya disampaikan oleh guru di kelas menggunakan media papan tulis dan belum menggunakan media pendukung lainnya. Sementara alat dan fasilitas di sekolah memungkinkan seorang guru untuk menyajikan materi dengan menarik.

Keadaan tersebut hendaknya bisa diatasi oleh seorang guru sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru sebagai orang yang mempunyai peranan penting dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seharusnya guru mampu mengembangkan ataupun bervariasi media pembelajaran agar

penyajian materi ajar lebih menarik perhatian siswa. Media pembelajaran perlu dikembangkan agar pembelajaran tidak jauh dari tujuan/kompetensi yang akan dicapai dan diharapkan akan efektif dan efisien.

Berdasarkan hal tersebut, dirancanglah sebuah media pembelajaran berbentuk *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah. *e-book* dirancang agar pembelajaran lebih terarah dan menarik, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi siswa juga bisa belajar secara aktif, serta bisa mempraktekkan materi yang bersifat abstrak khususnya materi thaharah. melalui *e-book* yang dikembangkan siswa diharapkan menjadi berminat dan aktif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

b. Melakukan Wawancara dengan Guru PAI dan Budi Pekerti

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Rambatan pada tanggal 07 Agustus 2017, diperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut guru menggunakan papan tulis sebagai media untuk menunjang pembelajaran. Proses pembelajaran masih terpusat kepada guru dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa kurang memiliki minat belajar yang tinggi menyebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru tidak berjalan dengan baik dan efektif. Untuk memperbaiki kondisi tersebut perlu adanya pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Salah satu solusi yang dapat dilakukan agar siswa tertarik untuk belajar PAI dan Budi Pekerti adalah dengan menggunakan media dalam bentuk *E-book* berbasis *k-visoft flipbook*.

c. Analisis Silabus PAI dan Budi Peki SMPN 3 Rambatan

Berdasarkan hasil analisis silabus kelas VII diperoleh hasil bahwa silabus yang digunakan berdasarkan kurikulum 2013. Dari

tahap analisis silabus ini didapatkan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang digunakan di sekolah. Pada silabus terdapat sebuah materi yang diajarkan yaitu tentang thaharah. Dengan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami indikator-indikator yang ada. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan adalah:

1) Analisis Kompetensi Inti

Kompetensi Inti pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII semester satu SMP adalah sebagai berikut :

KI.5. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI.6. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI.7. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.8. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. (Sisdiknas, 2016)

Adapun analisis dari kompetensi inti yang dimaksud adalah:

- a) KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama Islam
- b) KI.2 Merupakan ranah afektif (sikap), menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli

(toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif.

- c) KI.3 Merupakan ranah kognitif, memahami pengetahuan faktual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d) KI.4 Merupakan ranah psikomotor, mengolah dan menyajikan dalam ranah konkret.

## 2) Analisis Kompetensi Dasar

Adapun kompetensi dasar (KD) dari Kompetensi Inti diatas (Muhammad Ahsan, 2016: 24) adalah:

- 3.7 Menghayati ajaran bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat Islam.
- 2.8 Menghayati perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syari'at Islam.
- 3.8 Memahami ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syari'at Islam.
- 4.7 Menyajikan cara bersuci dari hadas besar.

## 3) Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini tidak menargetkan semua KI dan KD yang diharapkan, indikatornya sebagai berikut :

1. Menjelaskan pengertian thaharah
2. Menklasifikasikan macam-macam najis dan cara menyucikannya
3. Menklasifikasikan macam-macam hadas dan faktor penyebabnya
4. Menjelaskan ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar.
5. Menjelaskan hikmah thaharah
6. Mendemonstrasikan tata cara bersuci dari hadas kecil dan besar

7. Mempraktikkan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar dalam kehidupan sehari-hari

d. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan untuk melihat karakteristik siswa, meliputi kemampuan, pemahaman, dan motivasi. Hasil analisis yang dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 3 Rambatan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran terdapat kecenderungan siswa yang kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi. Siswa lebih bersifat pasif karena proses pembelajaran masih didominasi oleh guru.

Menurut teori generasi, siswa SMPN 3 Rambatan termasuk ke dalam generasi Z. Generasi Z disebut juga dengan *iGeneration*, generasi net atau generasi internet. Apapun yang dilakukan generasi ini kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan *gadget*. Mereka lebih dekat dengan teknologi dan IT, sehingga mereka lebih suka memperoleh informasi secara instan dan cepat.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka kegiatan pembelajaran yang dikembangkan harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta memperhatikan motivasi terhadap mata pelajaran, kemampuan akademik, dan keterampilan sosial siswa. Dengan mengetahui karakteristik siswa, akan lebih mudah untuk memahami perkembangan daya pikir siswa sehingga *e-book* yang dikembangkan sesuai dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kondisi siswa tersebut, maka *e-book* yang dikembangkan disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

e. Analisis Buku Teks PAI dan Budi Pekerti Kelas VII Semester Satu

Dilakukan analisis terhadap buku rujukan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Buku-buku rujukan tersebut dapat

membantu merumuskan materi-materi pembelajaran dan dapat menambah referensi penulis dalam pengembangan *e-book*.

Peneliti memilih buku pegangan siswa PAI dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VII yang berisi materi thaharah dengan tema semua bersih hidup jadi nyaman. Karena di dalam kurikulum 2013 ada dua buku yang disediakan, yaitu buku pegangan guru dan buku pegangan siswa, sehingga peneliti tidak mengalami kesulitan untuk menyajikan materi dalam *e-book* berbasis *k-visoft flipbook*.

*E-book* yang dikembangkan juga merujuk pada sumber-sumber internet, terutama dalam penyajian video pembelajaran yang kemudian peneliti lakukan modifikasi terhadap video tersebut. Sumber-sumber internet ini juga bisa membantu dalam hal penyusunan materi.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

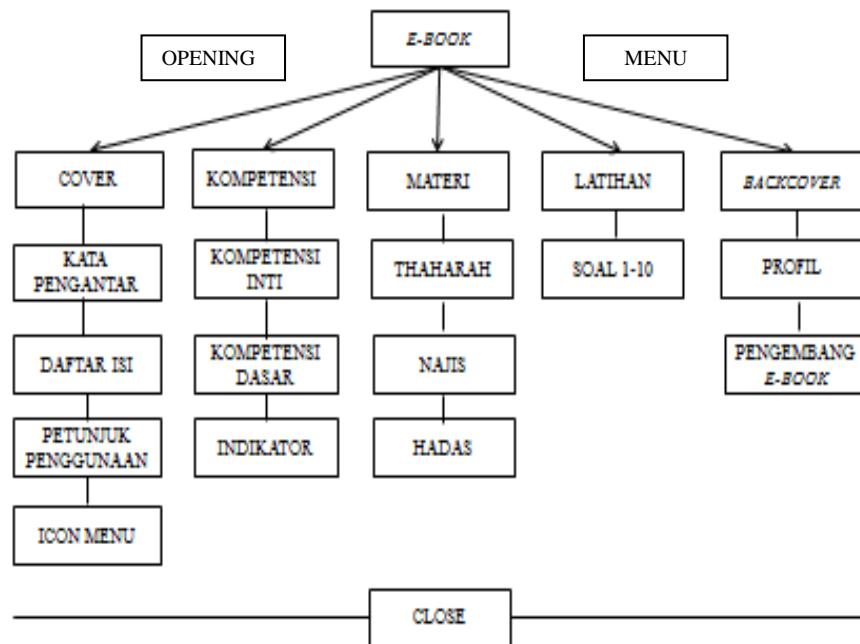
Analisis *Design* dilakukan berdasarkan prosedur tahap prototipe. Prototipe *e-book* menggunakan *K-Visoft Flipbook Maker Pro* yang dirancang akan dikembangkan untuk materi thaharah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### a. Membuat Garis Besar Program Media (GBPM)

Dalam kegiatan ini berisi identifikasi program yang dapat ditentukan. Materi yang disajikan dalam *e-book* yaitu materi thaharah Kelas VII SMP, pada materi ini siswa dituntut untuk memahami tentang konsep dasar thaharah, macam-macam najis dan cara menyucikannya, macam-macam hadas, tata cara tahaharah (bersuci dari hadas kecil dan besar) dan hikmah thaharah. Disinilah media *e-book* ini berperan menjelaskan mengenai thaharah. Setelah melihat kesesuaian program dengan materi, selanjutnya melihat kesesuaian program dengan sasaran (peserta didik). Berdasarkan analisis siswa ditemukan bahwa modalitas belajar siswa yang beragam sehingga media *e-book* cocok digunakan untuk mewakili perbedaan tersebut.

- b. Pengumpulan materi dan gagasan untuk membuat *flowchart*.

*Flowchart* ini akan digunakan sebagai panduan merancang *story board*. *Flowchart* adalah alur program yang dibuat, dimulai dari pembuka, isi, sampai keluar. Adapun gambaran dari *flowchart* sebagai berikut:



- c. Membuat *storyboard*

*Storyboard* adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam *flowchart*. Satu kolom dalam *storyboard* mewakili satu tampilan di layar monitor. Adapun gambaran dari *storyboard* sebagai berikut:

**Tabel 6.** *Storyboard E-book Berbasis K-Visoft Flipbook*

No	Keterangan	Visual	Audio
1.	Cover	Halaman cover <i>E-book</i> , Design background <i>e-book</i> , gambar siswa berwudhu' dan memebersihkan perkarangan sekolah, icon menu pendukung <i>e-book</i>	Musik Instrumen

2.	Kata Pengantar	Latar <i>background</i> berwarna biru, dan dihiasi persegi panjang berwarna biru di bagian atas, dihiasi flash bubble	Musik Instrumen
3.	Daftar Isi	Latar <i>background</i> berwarna biru, dan dihiasi persegi panjang berwarna biru di bagian atas, dihiasi flash bubble	Musik Instrumen
4.	Halaman Petunjuk penggunaan <i>e-book</i>	Latar <i>background</i> berwarna biru, dan dihiasi persegi panjang berwarna biru di bagian atas, dihiasi flash bubble, teks petunjuk penggunaan berwarna hitam dengan jenis tulisan <i>Calibri</i> ukuran 19	Musik Instrumen
5.	Tampilan icon menu	Bookmark, table of content, music, share, thumbnails, print, zoom in, zoom out, search, full screen, first page, previev page, play/stop, next page dan last page	Musik Instrumen
6.	Halaman Tampilan Kompetensi	Latar <i>background</i> dengan berbagai bentuk dan animasi dihiasi flash buble, shape berisikan teks kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi	Musik Instrumen
7.	Halaman tampilan	Latar <i>background</i> dengan berbagai bentuk dan animasi	Musik Instrumen

	materi	dihiasi flash bubble, shape berisikan teks uraian tentang materi thaharah	
8.	Halaman tampilan video pembelajaran	Icon play/ stop untuk memulai dan memberhentikan video.	Musik dan sound pada video
9.	Halaman tampilan latihan	Latar <i>background</i> berwarna hijau dan dihiasi garis berwarna coklat di bagian pinggir, Soal berjumlah 10 butir soal, teks soal dengan warna hitam dan teks jawaban soal dengan warna putih dengan jenis tulisan <i>Times new roman</i> ukuran 32	Musik Instrumen
10.	Backcover	Latar <i>background</i> berwarna biru, dan dihiasi persegi panjang biru di bagian atas, dihiasi flash bubble, terdapat photo dan profil pengembang <i>e-book</i>	Musik Instrumen

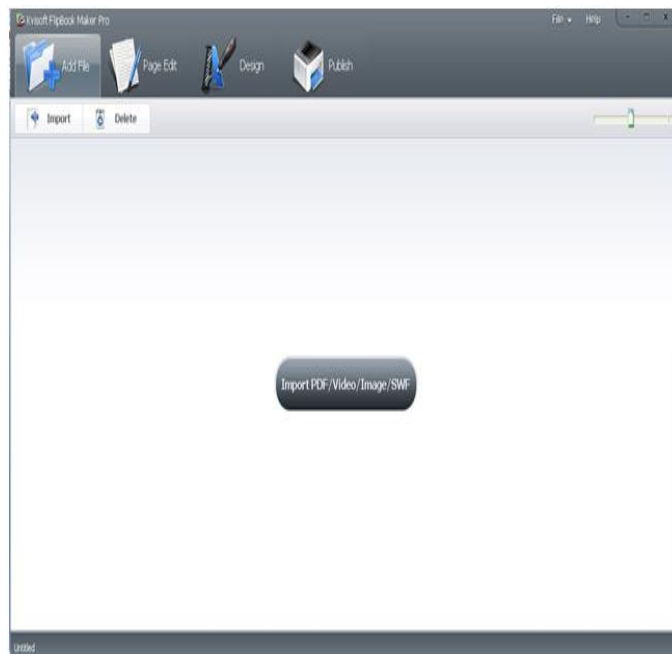
d. Pengumpulan Bahan-Bahan yang Diperlukan

Untuk melengkapi sajian *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti dikumpulkan bahan-bahan yang terkait dengan materi dan penyajian *e-book*. Bahan tersebut diantaranya teks materi thaharah, gambar yang terkait dengan thaharah, sound, dan video pembelajaran yang terkait dengan thaharah. Untuk memperoleh teks materi thaharah bersumber dari buku pegangan siswa PAI dan Budi Pekerti untuk

SMP Kelas VII ada dari buku fiqih terkait dan bahan dari internet. Untuk memperoleh gambar, bersumber dari internet dan koleksi pribadi. Video pembelajaran bersumber dari youtube yang kemudian dimodifikasi.

e. *Programing*

Tahap *programing* merupakan merangkai semua bahan-bahan yang ada dan sesuai dengan tuntutan naskah. Membuat *e-book* tidak terlepas dari keterlibatan komputer. Untuk pengembangan *e-book* sudah banyak *software* yang beredar dari *software* yang *free* maupun berbayar. Setiap *software* memiliki bahasa pemrograman masing-masing. *Software* yang digunakan harus berhubungan dengan *e-book* yang dibuat. Dalam hal ini penulis menggunakan *software K-Visoft Flipbook Maker Pro*. Berikut merupakan gambar tampilan awal *K-Visoft Flipbook Maker Pro*.

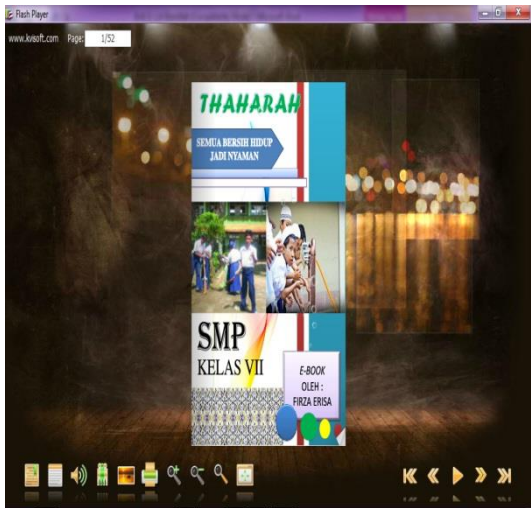



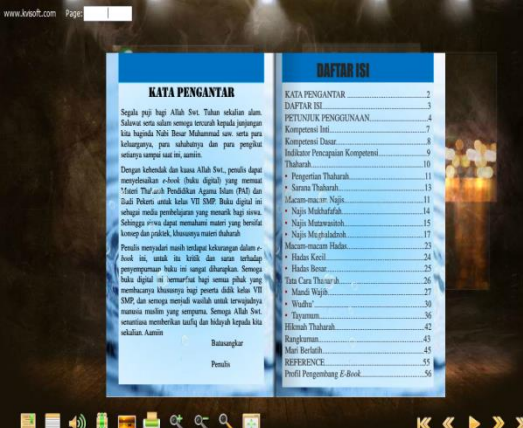
**Gambar 2.** Tampilan *K-Visoft Flipbook Maker Pro*


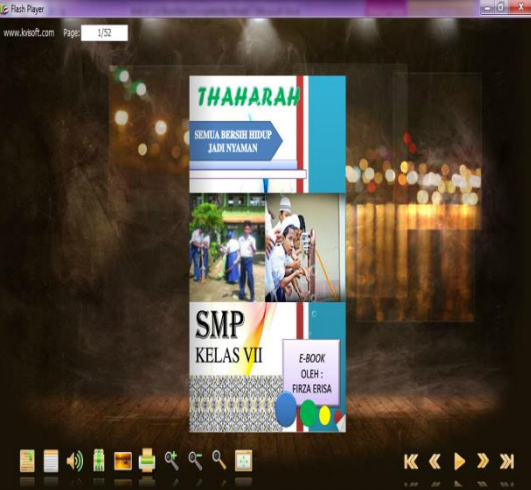
Setelah perancangan selesai dan bahan-bahan yang diperlukan telah ada, proses selanjutnya adalah membuat tampilan-tampilan yang ada pada *e-book* berbasis *K-Visoft Flipbook*. Semua

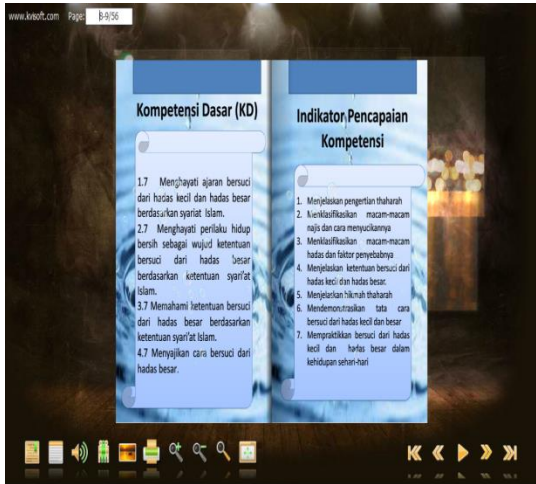
design dibuat semenarik mungkin, sehingga siswa lebih tertarik untuk menggunakan *e-book*. Berikut tampilan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* materi thaharah.


**Tabel 7.** Tampilan *E-book* Berbasis *K-visoft Flipbook*


No	Topik	Tampilan
1.	Cover	 <p>Ini merupakan tampilan awal dari <i>E-book</i> berbasis <i>K-Visoft Flipbook</i>. <i>Layar tampilan</i> e-book didominasi oleh warna biru dan kuning, warna ini identik dengan logo IAIN Batusangkar. Pada tampilan awal ini terdapat gambar batik logo IAIN Batusangkar yang sengaja dipilih untuk memperindah tampilan <i>e-book</i>, serta memberikan kesan <i>e-book</i> ini produk dari mahasiswa IAIN Batusangkar. Dalam tampilan cover <i>e-book</i> terdapat gambar siswa berwudhu' dan membersihkan perkarangan sekolah sebagai perwujudan dari materi thaharah dengan semua bersih hidup jadi nyaman. <i>E-book</i> memiliki tampilan <i>flipbook</i>,</p>


		<p>seperti buku dibolak-balik.</p>
<p>2.</p>	<p>Tampilan Kata Pengantar</p>	 <p>Latar <i>background</i> berwarna biru, dan dihiasi persegi panjang berwarna biru di bagian atas, dihiasi flash bubble. Kata pengantar berisi pengantar menuju e-book dan ungkapan pengembang <i>e-book</i>.</p>
<p>3.</p>	<p>Tampilan Daftar Isi</p>	 <p>Latar <i>background</i> berwarna biru, dan dihiasi persegi panjang berwarna biru di bagian atas, di isi dengan teks dengan jenis tulisan dihiasi flash bubble. Daftar isi mempermudah pengguna mencari halaman materi diinginkan.</p>
<p>4.</p>	<p>Halaman</p>	


	<p>tampilan petunjuk penggunaan</p>	 <p>Latar <i>background</i> berwarna biru, dan dihiasi persegi panjang berwarna biru di bagian atas, dihiasi flash bubble, teks petunjuk penggunaan berwarna hitam dengan jenis tulisan <i>Calibri</i> ukuran 19. Petunjuk penggunaan menjelaskan bagaimana cara pengguna menggunakan <i>e-book</i> ini dan menggunakan icon menu yang terdapat pada <i>e-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> materi thaharah. supaya bisa menggunakan <i>e-book</i> dengan baik.</p>
<p>5.</p>	<p>Tampilan Icon menu</p>	 <p>Dalam setiap tampilan <i>e-book</i> akan ada</p>

		<p>icon menu. Untuk menggunakannya bisa langsung mengklik icon menu tersebut dengan fungsinya masing-masing. Bookmark, untuk memberi tanda pada bagian yang disukai, table of content. Music untuk pengiring transisi tampilan <i>flipbook</i>. Share, untuk membagikan <i>e-book</i> ke social media berupa facebook, twitter, dll. Thumbnails, untuk melihat semua tampilan halaman <i>flipbook</i>. Print, untuk membuat <i>hardcopy</i> dari <i>e-book</i>. Zoom in, zoom out, untuk memperkecil dan memperbesar tampilan <i>e-book</i>. Search, untuk mencari kata yang diinginkan terdapat pada halaman dan tampilan ke berapa. Full screen, untuk melihat halaman <i>flipbook</i> layar penuh. First page, preview page, play/stop, next page dan last page unntuk mengontrol halaman. Dan page pada bagian atas untuk mencari halaman yang diinginkan.</p>
6.	Halaman Tampilan Kompetensi	 <p>The screenshot shows a digital flipbook page with a dark background and a blue header. The page is divided into two columns. The left column is titled 'Kompetensi Dasar (KD)' and contains four numbered items (1.7, 2.7, 3.7, 4.7) related to understanding and practicing cleanliness based on Islamic teachings. The right column is titled 'Indikator/Pencapaian Kompetensi' and contains seven numbered items (1-7) detailing specific learning objectives and skills related to the same topic. The page is displayed on a device with a visible taskbar at the bottom.</p>

		<p>Latar <i>background</i> dengan berbagai bentuk dan animasi dihiasi flash bubble, shape berisikan teks kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi agar mengetahui indikator-indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran.</p>
7.	<p>Halaman Tampilan materi</p>	 <p>Pada tampilan materi, latar <i>background</i> menggunakan berbagai bentuk dan animasi dihiasi flash bubble, shape berisikan teks uraian tentang materi thaharah. Materi thaharah yang dimuat</p>

		<p>dalam <i>e-book</i> sesuai dengan materi thaharah untuk SMP Kelas VII yang memuat konsep dasar thaharah, macam-macam najis dan cara menyucikannya, macam-macam hadas dan faktor penyebabnya, tata cara thaharah dan hikmah thaharah.</p> <p>Setiap materi yang memerlukan contoh, disajikan contoh dan gambar pendukung materi. Terkhusus pada materi tata cara thaharah dengan mandi wajib dan berwudhu' yang memiliki step/langkah-langkah, disajikan <i>background</i> berwarna putih, dihiasi dengan garis-garis berwarna ungu menambah kesan menarik materi dan tambahan flash di bagian atas, didukung oleh gambar dan video pembelajaran tata cara berwudhu'.</p>
8.	Halaman tampilan video pembelajaran	 <p>The screenshot shows a digital page from an e-book. On the left, there is a video player with a black background and a green border. The text on the video player reads 'TATA CARA TAYAMMUM' and 'Sana Sana' below it. On the right, there is a list of points under the heading 'HIKMAH THAHARAH'. The points are:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>terhindar dari segala macam penyakit</li> <li>Dapat dijadikan sarana untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah Swt</li> <li>Hidup dalam kebersihan dan keindahan</li> <li>"Kebersihan pangkal kesehatan"</li> <li>Kebersihan akan membuat kita menjajari hidup dengan lebih nyaman</li> </ul> <p>At the bottom of the page, there is a navigation bar with various icons for back, forward, and search.</p>

		<p>Dalam <i>e-book</i> materi thaharah ini terdapat 2 video pembelajaran, yaitu video tata cara wudhu' dan tata cara tayamum. Tampilan video tetap berada pada halaman flipbook. Untuk memutar video terlebih dahulu matikan icon music pada bagian bawah sebelah kiri. Kemudian terdapat Icon play/ stop pada video untuk mengatur jalannya video tersebut.</p>
9.	Halaman tampilan latihan	 <p>Latar <i>background</i> berwarna hijau dan dihiasi garis berwarna coklat di bagian pinggir, Soal berjumlah 10 butir soal, teks soal dengan warna hitam dan teks jawaban soal dengan warna putih dengan jenis tulisan <i>Times new roman</i> ukuran 32. Latihan ini untuk mengevaluasi pengetahuan siswa.</p>

10.	Backcover	 <p>Latar <i>background</i> berwarna biru, dan dihiasi persegi panjang berwarna biru di bagian atas, dihiasi flash bubble, terdapat photo dan profil pengembang <i>e-book</i></p>
-----	-----------	---

f. *Finishing*

Setelah *programming* selesai, langkah berikutnya adalah finishing. *E-book* ini kemudian di *publish* dalam bentuk flash. *E-book* ini dirancang dalam bentuk yang bisa ditransfer menggunakan flashdisk dan dibagikan di media sosial yang diinstallkan dan di ekstrak dalam bentuk exe.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* (tahap pengembangan) dilakukan dengan prosedur dalam tahap penilaian (*assessment*). Tahap penilaian dilakukan dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap praktikalisasi.

a. Tahap Validasi

Prototipe media yang telah dirancang dan didiskusikan dengan pembimbing selanjutnya divalidasi oleh 2 orang Dosen dan 1 orang guru. Setelah divalidasi, peneliti berdiskusi langsung dengan validator tentang kevalidan produk yang dirancang serta meminta saran-saran untuk perbaikan produk. Adapun validator-validator yang mevalidasi produk ini diantaranya adalah: Dr.

Ridwal Trisoni, S.Ag M.Pd, Drs. Syamsuwir, M.Ag dan Drs. Mujarlis. A

Berikut diuraikan hasil validasi produk dan instrumen penelitian yang telah dirancang:

1) Validasi RPP

**Tabel 8.** Data Hasil Validasi RPP

No	Aspek yang Divalidasi	Validator			Jml	Skor Maks	%
		1	2	3			
1	Format RPP	8	8	8	24	24	100
2	Isi RPP	47	49	50	146	156	93,58
3	Bahasa RPP	6	7	8	21	24	87,5
<b>Jumlah</b>		<b>61</b>	<b>64</b>	<b>66</b>	<b>191</b>	<b>204</b>	<b>93,62</b>

Dari hasil validasi RPP yang dinilai oleh 3 orang validator, seperti pada tabel 8, dapat diketahui hasil validasi secara umum adalah 93,62% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format RPP 100%, isi RPP 93,58%, bahasa RPP 87,5%. Pengkategorian hasil validitas RPP berdasarkan pendapat Riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil validasi RPP yang telah dinilai validator menunjukkan RPP yang dirancang sangat valid. Hal ini berarti RPP yang dirancang sudah baik dan dapat digunakan untuk mengefektifkan proses pembelajaran agar sesuai dengan yang direncanakan. Namun masih ada beberapa saran dari validator yang digunakan untuk revisi. Adapun saran-saran oleh validator mengenai RPP, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9.** Saran-saran oleh Validator Mengenai RPP

Validator	Saran-Saran Revisi	Tindak Lanjut
Validator 1	1. Perjelas penggunaan media <i>e-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> pada kegiatan pembelajaran	1. Memperjelas penggunaan media <i>e-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> pada kegiatan pembelajaran
Validator 2	-	-
Validator 3	Tambahkan kunci jawaban pada soal yang diberikan kepada siswa	Menambahkan kunci jawaban pada soal yang diberikan kepada siswa

## 2) Validasi untuk Lembar Uji Validitas Media

Untuk mengetahui validitas terhadap angket yang akan digunakan untuk validasi media, maka terlebih dahulu angket tersebut divalidasi pada validator. Secara garis besar hasil validasi angket dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 10.** Data Hasil Validasi Lembar Uji ValiditasMedia *E-book*

No	Aspek yang Divalidkan	Validator			Jml	Skor Maks	%
		1	2	3			
1	Format Angket	4	3	4	11	12	91,67
2	Bahasa yang Digunakan	6	6	7	19	24	79,16
3	Butir Pernyataan Angket	8	8	8	24	24	100
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>53</b>	<b>60</b>	<b>88,3</b>

Dari analisis hasil validasi angket yang dinilai oleh 3 orang validator, seperti pada tabel 10, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum untuk angket validitas media segi materi adalah 88,3% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 91,67%, bahasa yang digunakan 79,16%, butir pernyataan angket 100%. Sedangkan untuk rata-rata hasil validasi secara umum untuk angket validitas media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* adalah 90% dengan kategori sangat valid. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat Riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

### 3) Validasi Media

**Tabel 11.** Data Hasil Lembar Uji Validitas Media *E-book*

No	Aspek yang Dinilai	Validator			Jml	Skor Maks	%
		1	2	3			
1	Aspek Kelayakan Isi	48	52	44	144	156	92,3
2	Aspek Kelayakan Penyajian	42	46	41	129	144	89,58
3	Aspek Kelayakan Bahasa	9	11	11	31	36	86,11
<b>Jumlah</b>		<b>99</b>	<b>109</b>	<b>96</b>	<b>304</b>	<b>336</b>	<b>90,47</b>

Dari hasil validasi media yang dinilai oleh 3 orang validator, seperti pada tabel 11, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 90,47% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada aspek kelayakan isi 92,3%, aspek kelayakan penyajian 89,58%, aspek kelayakan bahasa 86,11%. Dapat disimpulkan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil validitas *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* berdasarkan pendapat Riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Setelah dilakukan revisi dilakukan kembali diskusi dengan validator sampai akhirnya semua perangkat dapat digunakan untuk penelitian. Adapun saran-saran dari validator mengenai media *e-book*, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 12.** Saran-saran oleh Validator Mengenai Media *E-book*

Validator	Saran-Saran Revisi	Tindak Lanjut
Validator 1	Tambahkan kata pengantar, kompetensi dasar dalam pembelajaran, buatlah petunjuk penggunaan dan referensi materi <i>e-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i>	Menambahkan kata pengantar, kompetensi dasar dalam pembelajaran, mmembuat petunjuk penggunaan dan referensi materi <i>e-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i>
Validator 2	Perbaiki tulisan judul penyebab hadas kecil	Memperbaiki tulisan judul penyebab hadas

	dan hadas besar	kecil dan hadas besar
Validator 3	-	-

#### 4) Validasi lembar Praktikalitas Media oleh Siswa

Untuk mengetahui praktikalitas terhadap media peneliti memberikan angket kepada siswa. Sebelum angket diberikan kepada siswa terlebih dahulu angket divalidasi kepada validator. Angket ini divalidasi oleh 2 orang validator. Hasil validasi angket dapat dilihat pada lampiran 6. Secara garis besar hasil validasi angket dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 13.** Data Hasil Validasi Angket Respon Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Validator			Jml	Skor Maks	%
		1	2	3			
1	Format Angket	4	3	4	11	12	91,66
2	Bahasa yang Digunakan	6	6	7	19	24	79,16
3	Butir Pernyataan Angket	8	8	8	24	24	100
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>54</b>	<b>60</b>	<b>88,3</b>

Dari analisis hasil validasi angket yang dinilai oleh validator, seperti pada tabel 13, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 88,3% dengan kategori valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 79,16%, bahasa yang digunakan 79,16%, butir pernyataan angket 100%. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat Riduwan dimana persentase antara 0% -

20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

b. Tahap Praktikalitas

Untuk melihat praktikalitas *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* ini dilakukan uji coba dikelas VII SMPN 3 Rambatan pada tanggal 06 Februari 2018. Data tentang praktikalitas *e-book* yang telah dirancang diperoleh dari angket respon siswa, hasil wawancara dengan guru serta observasi yang dilakukan oleh guru terhadap media *e-book* di kelas VII SMPN 3 Rambatan.

Berikut diuraikan hasil yang diperoleh mengenai praktikalitas *e-book* berbasis *k-visoft flipbook*

1) Hasil Observasi Praktikalitas *E-Book* Berbasis *K-Visoft Flipbook*

Observasi dilakukan untuk mengamati keterpakaian *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* dalam kegiatan pembelajaran dan mengamati kendala dalam penggunaannya. Observasi dilakukan oleh guru PAI dan Budi Pekerti, sebagai pelaksanaan uji coba menggunakan lembar observasi.

*E-book* berbasis *k-visoft flipbook* membantu siswa untuk memahami lebih dalam materi, sehingga siswa dapat mempelajari materi dengan baik. Pembelajaran dengan *e-book* berjalan dengan lancar dan petunjuk penggunaan *e-book* bisa dipahami dengan mudah oleh siswa. Di dalam *e-book* sudah termuat seluruh indikator pembelajaran tentang materi thaharah sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Namun, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran adalah ketika siswa mencoba menggunakan *e-book*, transisi gambar ketika menampilkan video pembelajaran yang tetap berjalan karena tidak menonaktifkan icon musik.

## 2) Hasil Wawancara dengan Guru

Penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Rambatan pada tanggal 06 Februari 2018 untuk mengetahui lebih lanjut tentang kepraktisan penggunaan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* pada materi thaharah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru tentang praktikalitas penggunaan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* dalam materi thaharah didapatkan data bahwa menurut guru *e-book* ini sudah praktis, ini dilihat dari tampilan *e-book* yang menarik bagi siswa, petunjuk *e-book* yang sudah jelas. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan *e-book* ini. Guru juga menyarankan agar *e-book* ini digunakan secara berulang-ulang agar siswa lebih tertarik, dengan penggunaan *e-book* ini bisa mengefisienkan waktu karena siswa lebih cepat memahami materi yang diberikan. (Mujarlis, wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti)

## 3) Respon Siswa terhadap Praktikalitas *e-Book* Berbasis *K-Visoft Flipbook*

Peneliti juga mengumpulkan data dari siswa mengenai kemudahan penggunaan, manfaat yang didapat, dan efektifitas waktu pembelajaran menggunakan media *e-book*. Berdasarkan uji respon siswa terhadap praktikalitas penggunaan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang dikembangkan, diperoleh hasil pengisian respon siswa. Secara garis besar hasil respon siswa terhadap praktikalitas media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 14.** Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media *E-Book*

No	Uraian	Skor Siswa	Skor maks	%
1.	<i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> memiliki tampilan	90	100	90

	yang menarik			
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i>	90	100	90
3	Animasi yang ditampilkan sudah jelas dan menarik	86	100	86
4	Petunjuk dalam <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> jelas dan mudah dipahami	95	100	95
5	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> dapat digunakan berulang-ulang kali	93	100	93
6	<i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> menambah motivasi saya untuk belajar	92	100	92
7	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i>	95	100	95
8	Dengan melihat <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> bisa memahami praktek wudhu' dan tayamum	94	100	94
9	Dengan melihat <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik	96	100	96
10	Tulisan di dalam <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> jelas dan mudah dibaca	94	100	94

11	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan <i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i>	97	100	97
12	<i>E-book</i> berbasis <i>k-visoft flipbook</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri	94	100	94
<b>Jumlah</b>		<b>1116</b>	<b>1200</b>	<b>93</b>

Berdasarkan tabel 14, diketahui hasil respon dari 25 orang siswa kelas VII SMPN 3 Rambatan terhadap media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang digunakan selama pembelajaran adalah sangat praktis dengan rata-rata 93%. Hal ini berarti bahwa pada umumnya siswa memberikan apresiasi yang baik dalam penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil praktikalitas angket berdasarkan pendapat Riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak praktis, 21% - 40% dengan kategori kurang praktis, 41% - 60% dengan kategori cukup praktis, 61% - 80% dengan kategori praktis, 81% - 100% dengan kategori sangat praktis.

#### **D. Pembahasan**

##### **1. Hasil Analisis Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* berisi tentang materi thaharah pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *E-book* ini dikembangkan dari silabus yang digunakan oleh guru di SMPN 3 Rambatan. Dengan melihat kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi. Sehingga dihasilkan rancangan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang sesuai dengan indikator yang diharapkan pada materi thaharah. Menurut Syaiful Bahri Djaramah,

(2006:129) program pengajaran yang akan disampaikan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik dari segi isi, struktur maupun kedalamannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru menyajikan materi dalam bentuk verbal dan hanya menggunakan papan tulis, hanya beberapa kali guru menggunakan media poster dan kertas koran. Sementara sekolah telah memfasilitasi guru dengan adanya media *infokus* dan labor komputer yang bisa digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Terutama dalam materi thaharah, yang tidak hanya bersifat konsep namun juga bersifat praktek, untuk mampu mempraktekkan materi tersebut, perlunya media yang menarik perhatian siswa untuk mendemonstrasikan praktek thaharah. dengan kebutuhan siswa tersebut dan melihat kondisi yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* untuk materi thaharah.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru PAI di SMPN 3 Rambatan, bahwa siswa lebih tertarik memahami pembelajaran jika diiringi dengan media yang menarik. Untuk menarik perhatian siswa, *e-book* ini dirancang dengan tampilan yang lebih menarik. Dalam pengembangan *e-book* ini, dikembangkan menggunakan *software K-Visoft Flipbook Maker Pro* yang merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat teks, animasi, gambar, video. Yang digunakan untuk pengembangan *e-book* ini. Untuk mengembangkan *e-book* ini harus memperhatikan karakteristik siswa. Dalam perkembangannya, siswa kelas VII SMP merupakan generasi Z. Generasi ini beranggapan kehadiran teknologi informasi dan internet selain untuk memudahkan dalam hal berkomunikasi dengan cepat dan efisien, termasuk juga mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Generasi Z adalah mereka yang dilahirkan dan dibesarkan di era digital dengan aneka teknologi yang lengkap dan canggih. Sejak kecil mereka sudah akrab dengan *gadget*, yang secara langsung

ataupun tidak langsung akan berpengaruh terhadap perkembangan perilaku dan kepribadiannya. Ciri-ciri dari generasi Z adalah:

- 1) Generasi Z merupakan generasi digital yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan pendidikan maupun pribadi akan mereka akses dengan cepat dan mudah
- 2) Generasi Z sangat suka dan sering berkomunikasi dengan semua kalangan khususnya melalui jejaring sosial. Melalui media ini mereka jadi lebih bebas berekspresi dengan apa yang dirasa dan dipikir secara spontan
- 3) Generasi Z cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan.
- 4) Generasi Z terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu bersamaan. Misalnya membaca, berbicara dan menonton secara bersamaan. Hal ini karena mereka menginginkan segala sesuatu serba cepat.
- 5) Generasi Z cenderung kurang dalam berkomunikasi secara verbal, cenderung egosentris dan individualis. Cenderung ingin serba instan, tidak sabaran, dan kurang menghargai proses (Putri, 2014: 228).

Berdasarkan karakteristik dan ciri-ciri generasi Z pada siswa SMP Kelas VII inilah yang menjadi alasan peneliti memilih *e-book* berbasis *k-visoft flipbook*. Karena menurut peneliti, *e-book* ini sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu membantu mengembangkan kemampuan daya nalar, kecakapan dan tindakan siswa SMP serta menjawab kebutuhan siswa SMP Kelas VII sebagai generasi Z.

Selain itu, media ini dipilih karena masih belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru di sekolah. Guru masih menggunakan media-media yang sederhana seperti papan tulis. Menurut I Nyoman Surna dan Olga D. Pandeirota penggunaan variasi dimaksudkan sebagai tindakan guru dalam pembelajaran yang bertujuan mengatasi

kebosanan peserta didik sehingga, dalam proses pembelajaran, peserta didik senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, dan berperan serta secara aktif. Variasi dalam setiap jenis media atau variasi antarjenis media perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran (Pandeiro, 2014:19).

Oleh sebab itu dengan adanya pengembangan media *e-book* ini diharapkan akan ada variasi media yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan menarik bagi siswa. Selain itu dalam penggunaan media pembelajaran, guru juga harus mampu menganalisa kecocokan media dengan materi pembelajaran serta memperhatikan kondisi siswa. Karena itu media *e-book* ini dipandang cocok dengan perkembangan siswa SMP.

Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu pemilihan media harus memperhatikan ketetapanannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, serta sesuai dengan taraf berfikir siswa (Rivai, 2002:4).

Asnawir dan Basyiruddin Usman (2002:15) mengemukakan bahwa kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain:

- g. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- h. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antar materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil belajar siswa.
- i. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi

siswa. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan siswa menjadi perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.

- j. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan.
- k. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berguna.
- l. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media pembelajaran harus seimbang dengan hasil yang dicapai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat kita ketahui bahwa dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya.

Untuk kriteria khusus dari *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, memiliki kemudahan dalam penggunaannya, sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa sebagai generasi Z yang lebih dekat dengan teknologi, dan pembaharuan media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Materi pada *e-book* diambil dari buku pegangan siswa PAI dan Budi Pekerti untuk SMP kelas VII, buku pegangan guru PAI dan Budi Pekerti untuk SMP kelas VII dan buku *Fiqih Islam Wa Adillatuhu* karangan Wahbah Az-Zuhaili. Gambar yang dimuat dalam *e-book* bersumber dari internet. Video pembelajaran yang terdapat dalam *e-book* bersumber dari internet yang kemudian peneliti modifikasi. Berdasarkan silabus yang telah dijabarkan, peneliti dapat merancang *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* dengan indikator dan tujuan yang diharapkan pada materi thaharah.

Dengan adanya pengembangan *e-book* ini diharapkan adanya variasi media pembelajaran yang diberikan guru. Sehingga

pembelajaran tidak lagi monoton, membosankan dan dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* ini dipandang cocok dengan materi dan sesuai dengan karakteristik siswa.

## 2. Hasil Analisis Tahap *Design* (*Perancangan*)

Tahap perancangan (*design*) bisa dilakukan setelah melakukan tahap define. Pada tahap perancangan ini, prototipe *e-book* yang dirancang berdasarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator. Perancangan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* didasarkan pada langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:

- a. Identifikasi judul, tujuan, materi pembelajaran yang dituangkan dalam garis besar program media.

Dalam kegiatan ini berisi identifikasi program yang dapat ditentukan. Materi yang disajikan dalam *e-book* yaitu materi thaharah Kelas VII SMP, pada materi ini siswa dituntut untuk memahami tentang konsep dasar thaharah, macam-macam najis dan cara menyucikannya, macam-macam hadas, tata cara taharah (bersuci dari hadas kecil dan besar) dan hikmah thaharah. Disinilah media *e-book* ini berperan menjelaskan mengenai thaharah. Setelah melihat kesesuaian program dengan materi, selanjutnya melihat kesesuaian program dengan sasaran (peserta didik). Berdasarkan analisis siswa ditemukan bahwa modalitas belajar siswa yang beragam sehingga media *e-book* cocok digunakan untuk mewakili perbedaan tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia, juga jenjang pendidikan.

- b. Pengumpulan Materi dan Gagasan untuk Membuat *Flowchart*

Materi dan gagasan yang dikumpulkan untuk membuat konsep awal dari produk *e-book* yang hendak dikembangkan. Di dalam *flowchart* ini terdapat alur program yang dibuat.

c. Membuat *Storyboard*

Setelah adanya konsep awal/alur program, maka dilakukan uraian dari *e-book* yang hendak dikembangkan, uraian berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur *flowchart*. Satu kolom dalam *storyboard* mewakili satu tampilan di layar monitor.

d. Mengumpulkan Bahan Pendukung Sesuai dengan Kebutuhan Materi

Program yang dirancang juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dari sasaran (peserta didik). Peneliti merancang *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang sesuai dengan karakteristik siswa, karena itu dalam proses mengumpulkan bahan peneliti mengumpulkan teks materi bersumber dari buku pegangan siswa SMP Kelas VII, melakukan *browsing* gambar-gambar untuk *background* dan animasi pada *e-book* dan video pembelajaran tata cara thaharah. serta mencari bahan-bahan lain yang terkait dengan materi untuk menunjang kelengkapan isi materi pada *e-book* berbasis *k-visoft flipbook*.

e. *Programing*

Setelah bahan terkumpul dan materi sudah terkumpul, selanjutnya proses pengerjaan media yang hendak dikembangkan. Menurut Sugiyono (2007:412) produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pembelajaran, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajaran tertentu, model unit produksi, , model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian dan lain-lain.

Produk yang hendak dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan indikator pembelajaran, materi dan karakteristik siswa. Pada tahap *programming* ini, dilakukan pengerjaan pada *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* hingga selesai. Peneliti menggunakan *software k-visoft flipbook maker pro* dalam pembuatan *e-book* ini karena *k-visoft flipbook maker pro* sering digunakan untuk pembuatan tampilan flipbook yang merupakan tampilan dalam bentuk buku yang dibolak-balik, sehingga cocok untuk pembuatan *e-book*.

Setelah program selesai dibuat, dilakukan *review* dengan ahli. *Review* ini dilakukan untuk melihat ketepatan *e-book* serta memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalam *e-book*.

g. *Finishing*

Setelah melakukan *review* kemudian dilakukan proses *finishing e-book* dan kemudian di *publish*. Peneliti kemudian melakukan validasi dan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator hingga menjadi media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang valid.

### 3. Hasil Analisis Tahap *Develop* (Pengembangan)

a. Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Jika instrumen dikatakan valid, berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut valid, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Riduwan, 2005:97).

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur. Validitas sebenarnya menunjuk kepada hasil dari penggunaan instrumen tersebut bukan pada instrumennya. Suatu instrumen

dikatakan valid atau memiliki validitas bila instrumen tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur (Sukmadinata, 2009: 228).

Deskripsi hasil validasi *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* materi thaharah dilakukan oleh 3 orang validator. Rata-rata penilaian untuk kriteria materi thaharah secara umum adalah 90,47% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada aspek kelayakan isi 92,3%, aspek kelayakan penyajian 89,58%, aspek kelayakan 86,11%. Dapat disimpulkan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil validitas *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* berdasarkan pendapat Riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Secara teknis *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* memiliki tampilan yang menarik dengan jenis huruf dan tulisan yang menarik dan bervariasi. Di samping itu *e-book* juga dihiasi dengan gambar-gambar yang menarik serta musik pengiring yang cocok untuk siswa SMP. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar, menggunakan ejaan yang disempurnakan (EYD), bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, struktur kalimat jelas dan sederhana, mudah dipahami, dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar siswa cepat memahami dan tepat sasaran, sehingga siswa tertarik untuk belajar.

*E-book* berbasis *k-visoft flipbook* sudah sangat valid berdasarkan penilaian validator, sebagai berikut:

- 1) Penyajian materi pada media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* telah sesuai dengan silabus yang dikembangkan di sekolah

- 2) *E-book* yang sudah dirancang dapat bermanfaat bagi siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran
- 3) *E-book* yang dikembangkan membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena tampilannya yang menarik dan tidak membosankan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kevalidan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* ini dapat dipertanggungjawabkan karena telah dinilai oleh para pakar.

b. Praktikalitas

Praktikalitas media ditentukan melalui hasil observasi, hasil angket respon siswa, dan hasil wawancara dengan guru. Observasi difokuskan untuk melihat keterpakaian media *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* serta mengamati kendala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran menggunakan media.

Secara umum penggunaan media *e-book* sangat membantu siswa belajar karena siswa bisa memahami lebih cepat materi ajar yang terdapat dalam *e-book* sehingga penggunaan waktu lebih efektif. Media *e-book* membantu guru dalam menghadapi siswa dengan minat, kemampuan, dan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda dalam belajar.

Selanjutnya hasil analisis angket respon siswa terhadap media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook*. Hasil analisis angket respon siswa yang digunakan dalam uji coba berada dalam kriteria sangat praktis dengan nilai rata-rata 93%. Hasil analisis angket respon siswa terhadap praktikalitas *E-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa tertarik belajar karena materi yang dipaparkan dalam *e-book* tersusun secara terkonsep dan dihiasi dengan gambar-gambar animasi serta musik pengiring yang menarik yang mampu memancing perhatian siswa. Di dalam *e-book* juga terdapat video pembelajaran yang membuat siswa mudah mempraktekkan materi butuh demonstrasi

yang jelas untuk dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa pun lebih mudah memahami materi dengan adanya *E-book* berbasis *k-visoft flipbook*.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru, didapatkan data bahwa menurut guru media ini sangat praktis digunakan pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMP khususnya materi thaharah, mengingat karakteristik siswa di usia tersebut masih membutuhkan sesuatu menarik perhatiannya, terutama dalam perkembangan teknologi. Karena secara teori generasi, siswa tersebut termasuk dalam generasi Z yang sangat dekat teknologi, internet dan media digital.

Dengan dikembangkan *e-book* (buku digital) ini diharapkan memenuhi kebutuhan siswa, sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan siswa mudah memahami materi yang dijelaskan. Selain itu guru menilai bahwa *e-book* ini cukup efisien, karena lebih mudah membuat siswa tertarik dengan materi serta memudahkan siswa lebih cepat memahami materi thaharah. Dengan menggunakan media ini guru dapat menggunakan waktu pembelajaran lebih efektif.

Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penelitian Nieveen (1999) memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan pakar lain memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa, Nieveen juga menjelaskan produk hasil pengembangan, disimpulkan praktis jika (1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori baik. Istilah baik ini masih memerlukan indikator-indikator lanjutan, terutama dalam pelaksanaan produk pembelajaran yang telah dikembangkan (Haviz, 2013: 24).

Berdasarkan keterlaksanaan dan uji coba yang dilakukan di kelas VII SMPN 3 Rambatan dapat diketahui *e-book* yang dikembangkan sangat praktis. Kepraktisan tersebut ditinjau dari siswa yang dapat mengoperasikan *e-book* yang dikembangkan secara lancar. Media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan dinyatakan sangat praktis.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan yang ada pada penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini hanya sampai pada tingkat validitas dari segi isi dan praktikalitas dari segi keterbacaan saja. Sehingga dari segi keterpakaiannya dan efektifitas *e-book* ini belum diketahui. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki
- b. Kemampuan peneliti dalam mengembangkan *e-book* masih terbatas, sehingga *e-book* yang dikembangkan masih dalam tampilan yang sederhana
- c. Pengembangan hanya dilakukan oleh satu orang peneliti saja sehingga dalam pelaksanaan uji coba hanya terbatas pada lingkup peneliti dalam satu kali pertemuan, dengan keterbatasan tersebut pengembangan dan uji coba belum optimal sepenuhnya
- d. Materi yang dikembangkan hanya terpaku pada materi thaharah untuk kelas VII SMPN 3 Rambatan
- e. Pengembangan hanya dibatasi untuk digunakan di kelas VII SMPN 3 Rambatan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VII SMP pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan dinyatakan sangat Valid dengan persentase rata-rata 90,47 %, dengan rincian 92,3% pada aspek kelayakan isi, 89,58% pada aspek kelayakan penyajian, 86,11% pada aspek kelayakan. Dapat disimpulkan *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan keterlaksanaan dan uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan *e-book* yang dikembangkan sangat praktis. Kepraktisan tersebut ditinjau dari siswa yang dapat mengoperasikan *e-Book* yang dikembangkan secara lancar. Media *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Thaharah kelas VII SMPN 3 Rambatan dinyatakan sangat praktis dengan persentase rata-rata 93%.

#### **B. Saran**

1. Bagi Siswa  
Produk yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri di rumah
2. Bagi Guru  
Guru disarankan untuk menggunakan media berbasis *e-book* berbasis *k-visoft flipbook* dalam pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti

Masih perlu adanya pengembangan media sebagai media yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M., S. M. 2016. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti : Buku Guru. Edisi Revisi*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Azizy, A. Q. 2003. *Pendidikan Agama Untuk Membangun Etika Sosial*. Semarang: CV. Aneka Ilmu.
- Darmawan, D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Depdiknas. 2003. *Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003* . Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Batusangkar: STAIN Batusangkar Press.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dony Sugianto, A. G. 2013. Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 101-106.
- Fani, I. T. 2016. Pengembangan E-Book Interaktif Elektrokimia Berbasis Kehidupan Sehari-Hari. Skripsi. Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Ghafar, A. 2005. *Reformulasi Rancangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Nur Insani.
- Ghofur, A., R. K. 2015. Pengembangan E-Book pada Materi Kinematika Gerak Lurus sebagai Sarana Belajar Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 176-180.
- Haviz, M. 2013, Juni. Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif Produktif dan Bermakna. *Jurnal Pendidikan*, 16, 34.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Imani, A. K. 2012, September. Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Kimia Unsur Untuk Kelas XII. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1.
- Jufri, W. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.

- Muhaimin. 2002. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mujarlis. Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (7 Agustus 2017).
- Mulyadi, D.U., S.W. 2016. *Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP*. *Jurnal Pendidikan*. 14 (2): 14-35
- Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran Kbk*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Pandeirot, I. N. (2014). *Psikologi Pendidikan 1*. Jakarta: Erlangga.
- Purnomo, A., N. R. 2016, April. Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1, 70-77.
- Purwanto, Y. (2016, November). Studi Agama & Etika Islam Dan Keberagamaan Mahasiswa "Z" Generation: Kajian di Lingkungan Kampus ITB Bandung. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 24, 423-450.
- Rahyubi, H. 2012. *Teori- Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Ramayulis. 2010. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ratna Wardani, R. 2012. *Pengembangan Interaktif E-Book Dari Sisi Pedagogik, Teknologi Perangkat Lunak Serta Media yang Digunakan*. Skripsi. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Rini, D. P. 2016. *Pengaruh Karakter Generasi Z Dan Peran Guru Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Pendidikan Akuntansi, Yogyakarta.
- Rivai, N. S. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Riyana, C. 2010. *Komponen-Komponen Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.

- Rosida. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Dampak Pencemaran bagi Kehidupan*. Tesis, Universitas Lampung
- Sanjaya, S. Y. 2012. Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1, 46-53.
- Sanjaya, I. R. 2012. Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 130-135.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ 2010. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Uno, H. B. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wasis, D. A. 2014. Pengembangan Media E-Book Interaktif Bilingual pada Materi Pokok Kalor Untuk SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 1-7.
- Yuberti. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Bebas Kvisoft Flikbook Maker yang Merujuk pada Nilai-Nilai Keislaman di Perguruan Tinggi Negeri Lampung*. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung.