

## Al-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam

Pengelola: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Penerbit: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Website: <https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Email: [at-tarbiyah@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:at-tarbiyah@uinmybatusangkar.ac.id)

P-ISSN: E-ISSN:

### PENGEMBANGAN *E-MODUL PEMBELAJARAN PAI KELAS VIII MELALUI APLIKASI FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI MTSS MARDIYAH ISLAMIYAH*

Yuni Amalia

STAIN Mandailing Natal, Sumatera Utara, Indonesia

[yuniamalia2121@gmail.com](mailto:yuniamalia2121@gmail.com)

Fuji Pratami

STAIN Mandailing Natal, Sumatera Utara, Indonesia

[fujipratami@stain-madina.ac.id](mailto:fujipratami@stain-madina.ac.id)

Khairurrijal.

STAIN Mandailing Natal, Sumatera Utara, Indonesia

[khairurrijal@stain-madina.ac.id](mailto:khairurrijal@stain-madina.ac.id)

#### *Corresponding Author*

Received: 12-12-2025

Revised: 22-12-2025

Approved: 27-12-2025

#### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkannya *e-modul* berbasis *Flibook*, mengukur tingkat validitas *e-modul* tersebut, serta mengevaluasi kepraktisannya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII pada materi Sejarah Berdirinya Daulah Abbasiyah di MTsS Mardiyah Islamiyah. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4d, yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: *Difine* (pendefenisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran), tapi pada penelitian tahap *Dessiminate* tidak dilakukan hanya melewati tiga tahapan saja. Penelitian ini melibatkan 30 peserta didik kelas VIII At-Tin di MTsS Mardiyah Islamiyah pada tahun ajaran 2025/2026 sebagai subjek uji coba. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi untuk mengukur validitas dan kepraktisan. Teknik analisis data meliputi analisis validitas, dan kepraktisan. Penggunaan *e-modul* membuat pembelajaran lebih aktif, peserta didik lebih fokus dan mudah memahami materi serta minat belajar peserta didik meningkat. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil validasi dari validator materi dan media yang menunjukkan bahwa Modul Ajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berada pada kategori sangat valid dengan persentase sebesar 87,37%. Sedangkan validasi terhadap *e-modul* yang dikembangkan melalui *Flip PDF Corporate* menunjukkan tingkat kevalidan yang juga sangat tinggi, dengan persentase sebesar 85,9%. Kepraktisan *e-modul* dinilai dari tanggapan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang menunjukkan nilai sebesar

86,25% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil respon dari 30 peserta didik kelas VIII At-Tin terhadap penggunaan *e-modul* menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 85,9%, yang juga tergolong sangat praktis.

### Kata Kunci: *E-Modul, Flipbook, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.*

#### Abstract

*This study aims to examine the learning process before and after the implementation of a Fliobook-based e-module. This study seeks to investigate the learning process and to evaluate its practicality in teaching Islamic Cultural History (ICH) for Grade VIII students on the topic The History of the Establishment of the Abbasid Dynasty at MTsS Mardiyah Islamiyah. This research employed the 4D development model, which includes four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. However, the Disseminate stage was not carried out in this study, so the research only covered the first three stages. The study involved 30 eighth-grade students from class At-Tin, at MTsS Mardiyah Islamiyah in the 2025/2026 academic year as the trial subjects. The instruments used for data collection included tools to measure validity and practicality. The data analysis procedures included an assessment of both validity and practicality. The use of the e-module made the learning process more active; students became more focused, easily understood the material, and their learning motivation increased. This was evidenced by the validation results from material and media experts, showing that the teaching module for the Islamic Cultural History subject was categorized as very valid with a percentage of 87.37%. Meanwhile, validation of the e-module developed using Flip PDF Corporate also showed a very high level of validity, with a percentage of 85.9%. The practicality of the e-module was assessed based on feedback from the Islamic Cultural History teacher, which obtained a score of 86.25%, categorized as very practical. In addition, the responses from 30 eighth-grade students of class At-Tin regarding the use of the e-module showed a practicality level of 85.9%, which was also classified as very practical.*

#### PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat menengah sering menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu penyebabnya dapat dilihat dari kurangnya penggunaan media yang menarik dan inovatif dalam proses belajar mengajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi hal ini antara lain adalah penggunaan metode, model, dan strategi yang kurang variatif, serta pemilihan media yang tidak efektif. (Prayogi et al., 2019). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti e-modul melalui aplikasi Flipbook diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Melalui pemanfaatan *ICT*, proses penyampaian informasi dapat berlangsung dengan cepat dan luas tanpa dibatasi ruang dan waktu. Teknologi ini memungkinkan distribusi informasi dari satu tempat ke tempat lain dalam waktu singkat, sehingga memberikan kontribusi besar dalam memperluas akses terhadap sumber belajar. *ICT* mampu menjadi media pembelajaran yang berfungsi memperjelas penyampaian materi, memperkaya sumber belajar, serta

meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Didik Pada Materi Pelaku Kegiatan Ekonomi Kelas Di MA NU Yosowinangun et al., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut penelitian oleh Asrori (2021), penggunaan e-modul berbasis multimedia dapat mempercepat pemahaman materi dan meningkatkan minat belajar siswa.. (Maheswari, 2023). Selain itu, studi oleh Wahyuni (2020) menyebutkan bahwa aplikasi Flipbook, yang mengintegrasikan teks, gambar, dan interaktivitas, dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Namun, penerapan media tersebut di sekolah-sekolah berbasis agama, khususnya dalam pembelajaran PAI, masih terbilang minim (Agustina, 2019). Setiap tema pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dikembangkan berdasarkan prinsip fleksibilitas, tidak saling bergantung antarsubjek, serta memberi guru kesempatan untuk berinovasi dan membuat pembelajaran yang sesuai dengan konteks siswa (mulyasa dan amirah ulinnuha, 2023).

Di MTsS Mardiyah Islamiyah, sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran PAI. Hal ini terbukti dari rendahnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas dan kecenderungan siswa untuk merasa bosan dengan materi yang disampaikan secara konvensional. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan ceramah mengurangi variasi cara penyampaian materi. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, khususnya dengan memanfaatkan aplikasi Flipbook sebagai alat untuk menyajikan materi yang lebih interaktif dan menarik (Didik Pada Materi Pelaku Kegiatan Ekonomi Kelas Di MA NU Yosowinangun et al., 2025). Sebagian besar guru masih menggunakan buku teks konvensional yang sifatnya monoton dan kurang kontekstual., menjadikan peserta didik pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru lebih dominan menjelaskan materi sementara peserta didik hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif (Suvriadi Panggabean, Srie Faizah Lisnasari, Ika Puspitasari, Listari Basuki, Ahmad Fuadi, Hamdan Firmansyah, Atik Badi'ah, Zaifatur Ridha, Azwar Anwar, 2021). Penggunaan metode ceramah secara terus-menerus dapat menimbulkan kejemuhan, menurunkan motivasi belajar, dan menghambat keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran (Susanti et al., 2024).

Untuk mengatasi masalah tersebut, pengembangan e-modul pembelajaran PAI berbasis aplikasi Flipbook dapat menjadi solusi yang tepat. Flipbook memungkinkan penyajian

materi yang lebih menarik dengan desain interaktif, animasi, dan elemen multimedia lainnya. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Target utama dari pengembangan ini adalah meningkatkan minat belajar siswa, serta memfasilitasi mereka untuk lebih mudah memahami materi PAI yang biasanya dianggap sulit dan membosankan. Diharapkan, e-modul ini juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.. Banyak peserta didik yang mengeluh bosan, bahkan tertidur saat pembelajaran berlangsung. Guru kerap menerapkan metode pembelajaran tradisional dengan cara penyampaian materi melalui ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital atau *e-modul*. Selain itu, sekolah belum memiliki sumber belajar tambahan yang dapat menunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara maksimal. Keterbatasan buku pelajaran yang dimiliki sekolah juga menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran. Jumlah buku yang terbatas serta belum adanya bahan ajar tambahan menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami setiap materi yang bertema historis dan konseptual. Kondisi tersebut menyebabkan pada prestasi belajar anak didik yang rendah juga kurangnya minat anak didik untuk mendalami materi.

*Teori konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, menjadi dasar dalam pengembangan e-modul ini. Menurut teori ini, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran dan dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. E-modul berbasis Flipbook yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari mereka* (Kasmiati, 2021). Selain berfungsi sebagai media tambahan dalam kegiatan pembelajaran, *e-modul* juga membantu peserta didik agar ikut serta secara penuh dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Teori konstruktivisme adalah teori yang menekankan bahwa peserta didik tidak mendapatkan pengetahuan secara langsung, tetapi belajar melalui pembelajaran yang diperoleh dari pengalaman dan keterlibatan dalam lingkungan mereka sendiri, mendukung penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran. Konstruktivisme menganggap belajar sebagai kegiatan dinamis yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam membentuk pengetahuan berdasarkan pengalaman dan refleksi pribadi (Budyastuti & Fauziati, 2021). Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, penerapan teori ini berarti peserta didik diajak untuk memahami peristiwa sejarah Islam melalui eksplorasi, analisis, dan refleksi, bukan sekadar menerima

informasi dari guru. *E-modul* berbasis *flipbook* mendukung hal ini karena memungkinkan peserta didik belajar mandiri, mengeksplorasi materi sesuai ritme belajar masing-masing, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dalam konteks pembelajaran, teori yang relevan untuk masalah ini dapat dibagi menjadi dua kategori utama: teori pembelajaran dan teori media pendidikan. Dari sisi teori pembelajaran, konstruktivisme dan teori pembelajaran multimedia yang dikembangkan oleh Mayer (2009) memberikan dasar yang kuat untuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sementara itu, dari perspektif teori media pendidikan, penggunaan *Flipbook* sebagai alat bantu ajar dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mengintegrasikan teks dan gambar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan menarik bagi siswa (Arista, 2023). Sehingga saat ini penelitian mengenai pengembangan *e-modul* Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *flipbook* di MTsS Mardiyah Islamiyah masih belum pernah dilakukan. Belum ada penelitian yang secara khusus membandingkan efektivitas *e-modul* dengan Strategi pengajaran konvensional untuk memperkuat dorongan belajar pada peserta didik. Disamping itu, aspek interaktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam penggunaan e-modul juga belum banyak dikaji. Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, maka penelitian ini berfokus pada upaya “Pengembangan E-Modul Pembelajaran PAI Kelas VIII Melalui Aplikasi *Flipbook* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MTsS Mardiyah Islamiyah.”

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mendukung upaya inovasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital, khususnya pada bidang Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan membuat *e-modul* berbasis *flipbook*, pendidik bisa menciptakan kegiatan belajar lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan persyaratan pembelajaran modern. Harapannya, penelitian ini dapat menyajikan wawasan baru mengenai pemanfaatan media digital demi meningkatnya minat belajar anak didik serta keterlibatan belajar siswa di madrasah tsanawiyah.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **R&D (Research and Development)** untuk mengembangkan e-modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis aplikasi *Flipbook* yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTsS Mardiyah Islamiyah. Penelitian ini melalui beberapa tahapan, dimulai dari perencanaan yang mencakup penentuan tujuan, perancangan modul, serta pemilihan aplikasi *Flipbook* yang sesuai. (Nusantara et al., 2023). Tahap selanjutnya adalah pengembangan, di mana e-

modul berbasis Flipbook disusun dengan materi PAI yang relevan dengan kurikulum. Setelah itu, dilakukan uji coba e-modul kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik, yang kemudian digunakan untuk evaluasi dan revisi lebih lanjut. Tahap akhir adalah implementasi hasil penelitian, yaitu penerapan e-modul yang telah direvisi dalam pembelajaran sehari-hari (Pengembangan, 2019):

1. *Define* (Pendefinisian), tahapan ini dilakukan untuk menetapkan dan menentukan syarat-syarat pembelajaran, seperti tujuan dan cakupan materi yang akan diajarkan. Lima langkah utama pada tahap ini, yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran.
2. *Design* (Perancangan), Tujuan dari langkah ini adalah untuk menghasilkan prototipe awal perangkat pembelajaran, termasuk soal tes dan materi ajar. Empat langkah yang diambil dalam langkah ini adalah penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan perencanaan awal.
3. *Develop* (Pengembangan), pada tahap ini dilakukan pembuatan dan pengembangan perangkat pembelajaran yang disempurnakan menjadi bentuk akhir berdasarkan perencanaan sebelumnya. Evaluasi formatif juga dilakukan untuk memperoleh umpan balik. Terdapat dua langkah dalam tahap ini, yaitu penilaian oleh ahli. Penilaian ahli dilakukan berupa validitas dan praktikalitas yang dinilai dengan menggunakan angket.
4. *Disseminate* (Penyebaran), tahap terakhir bertujuan untuk menguji validitas dan menyebarluaskan perangkat pembelajaran yang telah direvisi melalui proses uji coba (Sihombing, 2024).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari siswa kelas VIII MTsS Mardiyah Islamiyah yang akan menggunakan e-modul, dengan mengumpulkan informasi melalui angket untuk mengukur minat belajar mereka sebelum dan setelah menggunakan e-modul. Selain itu, wawancara dengan guru PAI juga dilakukan untuk memperoleh perspektif mereka mengenai efektivitas e-modul dalam proses pembelajaran. Data sekunder diperoleh dari dokumen terkait pembelajaran PAI dan teori-teori yang mendasari penggunaan media digital dalam pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan di MTsS Mardiyah Islamiyah yang terletak di [sebutkan lokasi tepatnya, misalnya: Padang Pariaman, Sumatera Barat]. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada keterbatasan media pembelajaran yang ada di sekolah tersebut dan perlunya inovasi untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket atau kuisioner untuk

mengukur minat belajar siswa, wawancara dengan guru PAI untuk memahami persepsi mereka terhadap penggunaan e-modul, serta observasi terhadap aktivitas siswa saat menggunakan e-modul dalam pembelajaran. Selain itu, dokumentasi materi yang digunakan dalam pengembangan e-modul dan hasil uji coba juga dikumpulkan sebagai data pendukung. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data dari angket akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan perubahan minat belajar siswa, serta uji **paired t-test** untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan e-modul. Data dari wawancara dan observasi akan dianalisis menggunakan **analisis tematik** untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul, yang menggambarkan efektivitas e-modul dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sugiyono, 2019):

1. Menentukan skor,

Sangat valid	= skor 5
Valid	= skor 4
Cukup valid	= skor 3
Tidak valid	= skor 2
Sangat Tidak valid	= skor 1

2. Menghitung persentase dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor per item}}{\text{Jumlah Skor maksimum}} \times 100\%$$

3. Menginterpretasikan hasil perhitungan persentase mengacu pada kriteria yang tercantum pada tabel (Riduwan, 2019).

**Tabel. 3.3 Persentase Validitas**

Percentase kevalidan	kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41 % - 60 %	Cukup Valid
21 % - 40%	Kurang Valid
0% - 20 %	Tidak Valid

*E-modul* yang dikembangkan dianggap valid apabila hasil pengujian validitas menunjukkan nilai persentase >61%.

Sedangkan untuk kepraktisan *e-modul* ini dikembangkan berdasarkan penilaian dari

Guru dan peserta didik. Proses penghitungan tingkat kepraktisan produk dilaksanakan melalui tahapan-tahapan berikut. (Sugiyono, 2013):

- Menentukan skor untuk setiap item pada lembar angket,

Setuju	= skor 5
Setuju	= skor 4
Cukup Setuju	= skor 3
Tidak Setuju	= skor 2
Sangat Tidak Setuju	= skor 1

- Menghitung persentase melalui penerapan rumus:

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor per item}}{\text{Jumlah Skor maksimum}} \times 100\%$$

*Jumlah Skor maksimum*

- Menginterpretasikan hasil penghitungan persentase dilakukan, kemudian disesuaikan dengan kriteria yang tercantum pada tabel (Riduwan, 2019).

**Tabel 3.4 Persentase Praktikalitas**

Persentase kepraktisan	kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41 % - 60 %	Cukup Praktis
21 % - 40%	Kurang Praktis
0% - 20 %	Tidak Praktis

*E-modul* yang dikembangkan dianggap praktis jika hasil uji praktikalitas menunjukkan nilai persentase >61%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

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

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis aplikasi Flipbook berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah penggunaan e-modul, terdapat peningkatan signifikan dalam skor minat belajar siswa, yang tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI. Rata-rata nilai minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 25% setelah menggunakan e-modul, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital ini berhasil

menarik perhatian siswa lebih baik dibandingkan metode konvensional yang biasa diterapkan di kelas. (Lestari et al., 2023). Setelah melakukan tahapan-tahapan diatas, peserta didik yang sebelumnya menunjukkan tingkat ketertarikan yang rendah dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dinyatakan minat belajarnya meningkat setelah menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook* ini. Hal ini dapat dibuktikan dari data yang telah diperoleh melalui pengisian angket oleh peserta didik.

Selain itu, *e-modul* berbasis *Flipbook* juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dalam observasi yang dilakukan selama uji coba, siswa terlihat lebih mudah memahami konsep-konsep agama Islam yang sebelumnya dianggap sulit. Hal ini disebabkan oleh tampilan materi yang lebih interaktif dan penggunaan elemen multimedia dalam *e-modul*, seperti gambar, video, dan animasi, yang memudahkan siswa untuk mengaitkan informasi yang dipelajari dengan konteks yang lebih nyata dan menarik (Ningsi et al., 2025):

- a. Pemilihan Materi Ajar. Materi ajar dipilih dalam bentuk *e-modul flipbook* agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mendorong peserta didik belajar mandiri.
- b. Pemilihan Format. *E-modul* dirancang di Canva.com dengan tata letak, warna, gambar, dan tipografi yang komunikatif dan estetis (judul: League Spartan 59 pt, subjudul 16 pt, isi: *Times New Roman* 14 pt. Dominasi warna kuning kecoklatan, dilengkapi gambar, link, dan video terkait materi Daulah Abbasiyah. Hasil desain kemudian dikonversi ke *Flip PDF Corporate* dan diekspor ke format HTML agar dapat diakses secara responsif melalui laptop, tablet, atau ponsel. Produk akhir terdiri dari 32 halaman ukuran A4.
- c. Rancangan Awal. Tahap awal pembuatan *e-modul* meliputi penyusunan konten dan pembuatan prototype-1 sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Adapun *prototype-1* dari *e-modul* berbasis *flipbook* ini sebagai berikut.

## 2. Tahap Pengembangan (*Development*)

*Temuan lainnya adalah meningkatnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI, ditemukan bahwa siswa yang menggunakan *e-modul* lebih sering berpartisipasi dalam*

*diskusi kelas, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi dengan teman-temannya mengenai materi yang telah dipelajari. Guru melaporkan bahwa e-modul memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, yang memungkinkan mereka untuk mengulang materi sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan masing-masing..*

Saran dari Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>“Penjelasan materi pada bagian sejarah berdirinya dibuat ataupun diperjelas lebih lengkap.”</p>	<p><b>A. Sejarah Revolusi Daulah Abottiyah</b></p>  <p>Terdapat beberapa kata atau kalimat yang disebutkan tapi tidak dijelaskan secara spesifik.</p>	<p><b>A. Sejarah Revolusi Daulah Abottiyah</b></p>  <p>Menambahkan penjelasan materi.</p>

Setelah melalui tahapan model pengembangan, diperoleh hasil penilaian validasi yang diberikan oleh Ibu Nelmi Hayati, M.Pd dan Bapak Dr, Muhammad Ikbal, M.Pd.I, dengan memperoleh hasil dari angket validasi modul ajar dibawah ini:

**Tabel 1.** Data Hasil Validasi *E-Modul Flipbook*

No	Indikator	Validator		Jml	Skor Maks	%	Kategori
		1	2				
1.	Kriteria Umum	35	34	69	80	86,2	Sangat Valid
2.	Kriteria Khusus	35	38	73	80	91,2	Sangat Valid
3.	Aspek Praktis	37	38	75	80	93,7	Sangat Valid
4.	Aspek Teknis	14	15	29	30	96,6	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		121	125	246	270	91,1	Sangat Valid

Berdasarkan data pada Tabel 4.5, penilaian dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa pada aspek kriteria umum diperoleh persentase sebesar

86,2% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Pada aspek kriteria khusus, nilai yang dicapai sebesar 91,2% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, aspek praktis memperoleh persentase 93,7% yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Pada bagian teknis, persentase yang diperoleh mencapai 96,6% dan dikategorikan sangat valid. Rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh yaitu 91,1% yang dikategorikan sangat valid.

**Tabel 3** Data Hasil Respon Guru

No	Indikator	Jml	Skor Maks	%	Kategori
1.	Rasionalitas	9	10	90	Sangat Praktis
2.	Isi <i>e-modul</i>	18	20	90	Sangat Praktis
3.	Karakteristik <i>e-modul</i>	13	15	86,6	Sangat Praktis
4.	Bahasa	13	15	86,6	Sangat Praktis
5.	Bentuk tampilan <i>e-modul</i> .	16	20	80	Praktis
<b>Jumlah</b>		69	80	86,25	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru yang tertera dalam Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul dalam pembelajaran PAI di MTsS Mardiyah Islamiyah mendapat tanggapan yang sangat positif. Secara keseluruhan, skor rata-rata untuk semua indikator mencapai 86,25%, yang menunjukkan bahwa e-modul ini dianggap "Sangat Praktis" oleh mayoritas guru. Secara spesifik, indikator rasionalitas dan isi e-modul masing-masing mendapatkan skor 90%, menandakan bahwa guru merasa materi yang disajikan dalam e-modul sangat relevan dan mudah diterima oleh siswa. Indikator terkait karakteristik e-modul dan bahasa juga mendapatkan skor tinggi, yakni 86,6%, yang menunjukkan bahwa struktur dan penggunaan bahasa dalam e-modul cukup efektif dalam mendukung pemahaman siswa. Meskipun demikian, indikator terkait dengan bentuk tampilan e-modul sedikit lebih rendah dengan skor 80%, yang masih dalam kategori "Praktis", mengindikasikan bahwa meskipun tampilan e-modul sudah cukup menarik, ada beberapa aspek desain yang mungkin masih bisa diperbaiki. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis Flipbook memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, terutama dalam hal menarik minat siswa dan mendukung proses belajar yang lebih interaktif, meskipun masih ada ruang

untuk perbaikan pada beberapa elemen desain.. Sama halnya dengan aspek kebahasaan yang memperoleh 86,6%, adapun aspek tampilan *e-modul* mendapatkan persentase 80% dan dikategorikan praktis. Rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh pada seluruh aspek adalah senilai 86,25 persen sehingga *e-modul* ini tergolong dalam kategori sangat praktis.

**Tabel 4.7** Data Hasil Respon Peserta Didik

No	Indikator	Jml	Skor Maks	%	Kategori
1.	Rasionalitas	246	300	81,9	Sangat Praktis
2.	Isi <i>e-modul</i>	501	600	83,5	Sangat Praktis
3.	Karakteristik <i>e-modul</i>	396	450	87,9	Sangat Praktis
4.	Bahasa	367	450	81,5	Sangat Praktis
5.	Bentuk tampilan <i>e-modul</i> .	528	600	88	Sangat Praktis
6.	Minat	668	750	89	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		2706	3150	85,9	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa tanggapan guru terhadap *e-modul* menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi pada semua aspek. Aspek rasionalitas memperoleh 81,9%, isi *e-modul* 83,5%, karakteristik 87,9%, bahasa 81,5%, bentuk tampilan 88% dan aspek minat sebesar 89% seluruhnya termasuk dalam kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, rata-rata presentase kepraktisan mencapai 85,9% sehingga *e-modul* dinilai sangat praktis juga layak diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis aplikasi Flipbook berhasil meningkatkan minat belajar siswa di MTsS Mardiyah Islamiyah, yang sejalan dengan temuan penelitian terdahulu. Penelitian oleh Asrori (2021) dan Wahyuni (2020) juga mencatat bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif, seperti e-modul, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. E-modul memberikan elemen visual dan multimedia yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan konsistensi antara hasil penelitian ini dengan temuan sebelumnya, yang mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Namun, meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif, masalah terkait kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI masih sering terjadi. Penyebab utama dari masalah ini adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan ketergantungan pada metode konvensional yang cenderung membosankan bagi siswa. Sebagian besar guru masih mengandalkan buku teks dan ceramah sebagai metode utama dalam mengajar, sementara metode tersebut sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa yang lebih terbiasa dengan teknologi dan informasi digital. Selain itu, keterbatasan fasilitas pendukung seperti perangkat elektronik yang memadai juga menjadi hambatan utama dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Solusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah pengembangan e-modul berbasis aplikasi Flipbook, yang dirancang untuk menyajikan materi PAI secara lebih menarik dan interaktif. E-modul ini menggabungkan teks, gambar, animasi, dan video, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi. Dengan menggunakan Flipbook, siswa dapat mengakses materi secara lebih fleksibel, bahkan di luar jam pelajaran. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep agama Islam dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, e-modul ini dianggap sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi masalah kurangnya minat belajar yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton.

Pemilihan solusi ini didasarkan pada keunggulan teknologi Flipbook yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu platform, Flipbook memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik dan interaktif. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya membaca teks, tetapi juga berinteraksi dengan materi melalui gambar dan video yang mendukung pemahaman mereka. Selain itu, e-modul ini memungkinkan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, yang tentunya meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas dalam proses belajar mengajar.

Untuk melaksanakan solusi ini, beberapa langkah perlu diambil. Pertama, guru perlu diberikan pelatihan khusus dalam penggunaan aplikasi Flipbook agar mereka dapat

memaksimalkan fungsionalitasnya dalam pembelajaran. Kedua, sekolah perlu menyediakan perangkat yang memadai, seperti komputer atau tablet, untuk memastikan siswa dapat mengakses e-modul tanpa hambatan teknis. Selain itu, evaluasi terus-menerus terhadap penggunaan e-modul perlu dilakukan, dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru. Dengan cara ini, e-modul dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta mengoptimalkan efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis *flipbook* tentang subjek Sejarah Kebudayaan Islam dibuat dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* dan Canva. Desainnya menarik dan dilengkapi dengan kuis interaktif, gambar, dan video. Hasil validasi membuktikan bahwa *e-modul* ini memenuhi kriteria validitas yang tinggi yaitu sangat valid, sangat praktis, serta dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Hasil uji kepraktisan, yang diperoleh 85,9% dari peserta didik dan 86,25% dari guru, membuktikan bahwa *e-modul* ini sangat valid dengan rata-rata 91,1%.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

Kasmiat

Purwowidodo dan Zaini, (2023). *Teori dan Praktik Model Pembelajaran Berreferensi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*, Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.

Arista, D. (2023). *Pengembangan Media E-Modul Berbasis Flipbook pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Pemimpin Besar dan Kiprah Ilmuwan Islam Daulah Ayyubiyah Kelas VIII di MTs Al-Falah Lemahabang Kab. Luwu Utara* [institut agama islam negeri palopo]. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint8480>

Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). *Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif*. 3(2).

Dan, K. (2013). *metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. ALFABETA, CV. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)

Didik Pada Materi Pelaku Kegiatan Ekonomi Kelas Di MA NU Yosowinangun, P. X., Gustiana, E., Afifah, S., Rohmah, M., ilmu pendidikan, F., studi pendidikan ekonomi, program, Nurul Huda Jl Tanah Merah Jembatan, U., Madang Raya, B., & Timur, K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information Communication and Technology) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Kajian Ilmu dan Teknologi (JKIT)*, 1(2), 2025. <https://jurnal.citanusantara.id/index.php/jkit/index>

Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>

Maheswari, Z. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Mata

- Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto ABSTRACT*, 1–10.
- Martini, N. K., Agustini, K., & Suartama, I. K. (2025). *Systematic Literatur Review : Peran E-Modul Interaktif untuk Membangun Literasi Siswa*. 14(3), 5451–5464.
- mulyasa dan amirah ulinnuha. (2023). *implementasi kurikulum merdeka* (1 ed.). PT. Bumi Akasara.  
[https://books.google.co.id/books?id=ec\\_hEAAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=ec_hEAAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false)
- Ningsi, W. A., Ahmal, A., & Asril, A. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAS Handayani Pekanbaru. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 306–318.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6764>
- Nusantara, D. A., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). *Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Pengembangan, A. M. (2019). *Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan* (Borg & Gall, 1983). 10.
- Prayogi, R. D., Estetika, R., Pascasarjana, S., & Surakarta, U. M. (2019). *KECAKAPAN ABAD 21 : KOMPETENSI DIGITAL PENDIDIK MASA*. 14(2), 144–151.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. ALFABETA, CV.
- Sihombing, B. (2024). *Model Pengembangan 4D ( Define , Design , Develop , dan Disseminate ) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. 4, 11–19.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. alfabetia.
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan dan Riset Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Suvriadi Panggabean, Srie Faizah Lisnasari, Ika Puspitasari, Listari Basuki, Ahmad Fuadi, Hamdan Firmansyah, Atik Badi'ah, Zaifatur Ridha, Azwar Anwar, M. (2021). Sistem Student Center Learning dan Teacher Center Learning. In *Sistem Student Center Learning dan Teacher Center Learning*.