PENGEMBANGAN *E-MODULE* INTERAKTIF BERBASIS *FLIPBOOK* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS 8 DI MTsN 3 MADIUN

TESIS

Oleh :

MAZLINA NURMAIZA

NIM. 505240022

PROGRAM MAGISTER

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA

UIN KIAI AGENG MUHAMMAD BESARI

PONOROGO

2026

ABSTRAK

Nurmaiza, Mazlina. 2026. *Pengembangan E-Module Interaktif Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 8 di MTsN 3 Madiun*. **Tesis,** Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo. Pembimbing 1: Dr. Basuki, M.Ag., Pembimbing 2: Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.

Kata kunci: Berpikir Kritis, *E-Module*, *Flipbook*, Akidah Akhlak.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan pembelajaran abad ke-21, salah satunya menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis. Di MTsN 3 Madiun, proses pembelajaran Akidah Akhlak telah menerapkan berbagai metode, seperti diskusi, ceramah, kerja kelompok, serta didukung dengan penggunaan media cetak berupa buku LKS dan buku paket, serta media digital sederhana seperti PPT. Akan tetapi, permasalahannya adalah guru masih berperan dominan sebagai sumber utama informasi dan pengendali jalannya pembelajaran, serta mengalami kendala dalam merancang pembelajaran berbasis masalah. Guru juga belum sepenuhnya bisa mengembangkan media yang lebih inovatif dan menarik. Sehingga kesempatan siswa untuk mengemukakan ide, mengajukan pertanyaan kritis, serta menganalisis permasalahan masih terbatas. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang mampu mengasah kemampuan berpikir kritis pada materi akhlak tercela.

Penelitian pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk (1) Menguji validasi pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, (2) Mengidentifikasi tingkat praktikalitas penggunaan *e-module* interaktif berbasis flipbook pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, (3) Menguji efektivitas pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan jenis *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian diimplementasikan pada siswa kelas VIII MTsN 3 Madiun Tahun Ajaran 2025/2026 melalui tiga tahap, yaitu uji skala kecil, uji menengah, dan uji skala luas yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Teknik analisis data dilakukan melalui uji statistik deskriptif yang meliputi uji validitas dan kepraktisan produk, serta uji statistik inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji t*, effect size (*Cohen d), dan uji *N-Gain.*

Temuan penelitian menunjukkan bahwa (1) validasi ahli menghasilkan persentase kelayakan yang tinggi, meliputi ahli materi sebesar 91%, ahli media 94%, ahli bahasa 93%, dan validasi instrumen tes 92%, sehingga *e-module* interaktif berbasis *flipbook* dinyatakan valid secara teoritis dan teknis serta layak digunakan; (2) *e-module* tergolong sangat praktis berdasarkan respons siswa dengan persentase 83%, yang mengindikasikan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* mudah digunakan, menarik, dan tersusun secara sistematis dan; (3) *e-module* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan perolehan nilai *effect size* (Cohen's d) sebesar 1,049 (kategori besar), dan nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 0,60 (kategori sedang) dan kelas kontrol 0,44 (kategori sedang). Dengan demikian, *e-module* interaktif berbasis *flipbook* layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar inovatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII di MTsN 3 Madiun.

ABSTRACT

Nurmaiza, Mazlina. 2026. Development of a Flipbook-Based Interactive E-Module in the Akidah Akhlak Subject to Improve the Critical Thinking Skills of Grade 8 Students at MTsN 3 Madiun. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Graduate School, UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo. Supervisors: Dr. Basuki, M.Ag. and Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.

Keywords: Critical Thinking, E-Module, Flipbook, Akidah Akhlak.

This study is motivated by the demands of 21st-century learning, one of which emphasizes the importance of developing students' critical thinking skills. At MTsN 3 Madiun, the learning process of Akidah Akhlak has implemented various methods, such as discussion, lectures, and group work, and is supported by the use of printed learning media in the form of worksheets (LKS) and textbooks, as well as simple digital media such as PowerPoint presentations. However, the main problem is that the teacher still plays a dominant role as the primary source of information and the controller of the learning process, and also faces difficulties in designing problem-based learning. In addition, teachers have not fully developed more innovative and engaging learning media. As a result, students' opportunities to express ideas, ask critical questions, and analyze problems are still limited. Consequently, students' critical thinking skills have not developed optimally. Therefore, this study aims to develop an interactive flipbook-based e-module in the subject of Akidah Akhlak that can enhance students' critical thinking skills on the topic of reprehensible morals.

This research on the development of an interactive flipbook-based e-module in the Akidah Akhlak subject aims to (1) test the validity of the development of the interactive flipbook-based e-module in the Akidah Akhlak subject to improve students' critical thinking skills, (2) identify the level of practicality of the use of the interactive flipbook-based e-module in the Akidah Akhlak subject to improve students' critical thinking skills, and (3) test the effectiveness of the development of the interactive flipbook-based e-module in the Akidah Akhlak subject to improve students' critical thinking skills.

This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was implemented on eighth-grade students of MTsN 3 Madiun in the 2025/2026 academic year through three stages, namely small-scale testing, medium-scale testing, and large-scale testing involving experimental and control classes. Data collection techniques used tests and questionnaires. Data analysis techniques were carried out through descriptive statistical tests, including validity and product practicality tests, as well as inferential statistical tests, including normality tests, homogeneity tests, t-tests, effect size (Cohen's d), and N-Gain tests.

The research findings show that (1) expert validation resulted in a high percentage of feasibility, including material experts at 91%, media experts at 94%, language experts at 93%, and test instrument validation at 92%, so that the interactive flipbook-based e-module is declared theoretically and technically valid and feasible to use; (2) the e-module is categorized as very practical based on student responses with a percentage of 83%, indicating that the interactive flipbook-based e-module is easy to use, interesting, and systematically organized; and (3) the e-module is effective in improving students' critical thinking skills, with an effect size (Cohen's d) value of 1.049 (large category), and the N-Gain value of the experimental class is higher at 0.60 (moderate category) compared to the control class at 0.44 (moderate category). Therefore, the interactive flipbook-based e-module is feasible and effective to be used as an innovative teaching material in Akidah Akhlak learning to improve the critical thinking skills of eighth-grade students at MTsN 3 Madiun.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melalui pengkajian dan telaah mendalam dalam proses bimbingan intensif terhadap tesis yang ditulis oleh **Mazlina Nurmaiza, NIM. 505240022** dengan judul: "***Pengembangan E-Module Interaktif berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 8 di MTsN 3 Madiun***", maka tesis ini sudah dipandang layak diajukan dalam agenda ujian tesis pada siding Majelis *Munaqashah* Tesis.

Ponorogo, 13 Maret 2026

Dosen Pembimbing I,

Dr. Basuki, M.Ag.
NIP. 197210102003121003

Dosen Pembimbing II,

Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.
NIP. 198707092015031009

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister PAI
Pascasarjana UIN Ponorogo

Dr. Mambaul Ngadhimah, M.Ag.
NIP. 197402041998032009

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI AGENG MUHAMMAD BESARI PONOROGO
PASCASARJANA
Terakreditasi Unggul sesuai SK BAN-PT Nomor: 008/SK/BAN-PT/Ak.PNB/2.0/PT/I/2026
Alamat: Jln. Pramuka 156 Ponorogo 63471 Telp. (0352) 481277 Fax. (0352) 46189
Website: https://pasca.uinponorogo.ac.id E-Mail: pasca@uinponorogo.ac.id

KEPUTUSAN DEWAN PENGUJI

Tesis yang ditulis oleh **Mazlina Nurmaiza, NIM 505240022, Program Magister** Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan judul: **"Pengembangan *E-Module* Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 8 di MTsN 3 Madiun"** telah dilakukan ujian tesis dalam sidang Majelis *Munaqashah* Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo pada **Hari Rabu, tanggal 29 April 2026** dan dinyatakan **LULUS**.

Dewan Penguji

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	**Dr. Athok Fu'adi, M.Pd.** **NIP. 197611062006041004** **Ketua Sidang**		13 - 5 - 2026
2.	**Dr. M. Nasrullah, M.A.** **NIP. 197501202005011002** **Penguji Utama**		13-5-2026
3.	**Dr. Basuki, M.Ag.** **NIP. 197210102003121003** **Penguji 2**		13-5-2026
4.	**Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.** **NIP. 198707092015031009** **Sekretaris**		13-5-2026

Ponorogo, 13 Mei 2026
Direktur Pascasarjana,

Prof. Dr. H. Agus Purnomo, M.Ag.
NIP. 197308011998031001

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	MAZLINA NURMAIZA
NIM	:	505240022
Fakultas	:	Pascasarjana
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis	:	Pengembangan E-Module Interaktif Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 8 di MTsN 3 Madiun

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id.** Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 11 Juni 2026

Penulis,

(MAZLINA NURMAIZA)

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya, **Mazlina Nurmaiza, NIM. 505240022, Program Magister Pendidikan Agama Islam** menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis dengan judul: **"Pengembangan *E-Module* Interaktif berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 8 di MTsN 3 Madiun"** ini merupakan hasil karya mandiri yang diusahakan dari kerja-kerja ilmiah saya sendiri kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang saya rujuk di mana tiap-tiap satuan dan catatannya telah saya nyatakan dan jelaskan sumber rujukannya. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti lain tentang adanya plagiasi, saya bersedia mempertanggungjawabkannya secara akademik dan secara hukum.

Ponorogo, 09 Maret 2026

Pembuat Pernyataan,

MAZLINA NURMAIZA

NIM.505240022

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana serta kegiatan belajar yang terjadi di berbagai lingkungan dan berlangsung sepanjang hayat untuk mengembangkan potensi diri seseorang.[1] Sehingga, pendidikan menjadi suatu yang harus didapatkan oleh semua orang termasuk pada generasi penerus bangsa agar dapat mendorong kemajuan bangsa, dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Seperti yang terjadi di Indonesia, dimana perkembangan zaman menjadi sebuah tantangan dalam menciptakan pendidikan yang merata dan relevan. Oleh karena itu, pemerintah menerbitkan peraturan Mendikbutristek No. 12 Tahun 2024, yaitu menetapkan Kurikulum Merdeka. Penetapan Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang menyenangkan, mengejar ketertinggalan pembelajaran, dan mengembangkan potensi peserta didik.[2] Maka, Kurikulum Merdeka dapat diartikan sebagai model pembelajaran intrakurikuler yang dirancang dengan variasi materi yang beragam, sehingga siswa memiliki waktu yang lebih memadai untuk mendalami konsep serta meningkatkan kompetensi merata secara maksimal.[3] Dengan penerapan Kurikulum Merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.[4] Dalam penerapan Kurikulum Merdeka di lengkapi dengan adanya pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Pembelajaran abad ke-21 merupakan abad pendidikan yang terjadi penyebaran pada informasi dan berkembangnya teknologi.[5] Sehingga pendidikan di era globalisasi pada abad ke-21 menuntut siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan dalam mengembangkan kompetensi yang meliputi berpikir

---

[1] Amiruddin Tumanggor et al., *Manajemen Pendidikan* (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2021), 3.

[2] Ayi Suherman, *Implementasi Kurikulum Merdeka: Teori Dan Praktik Kurikulum Merdeka Belajar Penjas SD* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023).

[3] Siska Okta Widyawati Fitria, Anariska, *Kurikulum Merdeka Di Sekolah: Konsep Dan Praktik* (Gresik: Thalibul Ilmi Publising & Education, 2024).

[4] Suherman, *Implementasi Kurikulum Merdeka: Teori Dan Praktik Kurikulum Merdeka Belajar Penjas SD*.

[5] Loso Judijanto et al., *Pendidikan Abad 21:: Menyambut Transformasi Dunia Pendidikan Di Era Society 5.0* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025), 2.

kritis, berpikir kreatif, komunikatif, kolaborasi, pemecahan masalah, literasi teknologi informasi dan komunikasi, belajar kontekstual, informasi, dan literasi media.[6] Sedangkan aspek utama pendidikan di abad ke-21 adalah penguatan keterampilan berpikir kritis.[7] Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengatasi permasalahan secara ilmiah dan logis.[8] Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 berbunyi "*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab*."[9] Pasal ini menjelaskan bahwa pendidikan harus mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi pribadi yang berilmu, cakap, dan kreatif. Kata berilmu, cakap, dan kreatif mencerminkan esensi berpikir kritis. Sehingga pendidikan tidak hanya menekankan hafalan atau pengetahuan konsep, tetapi harus mengarahkan siswa untuk mampu menalar, menganalisis, dan memecahkan masalah secara mandiri dan rasional.

Al-Qur'an juga menegaskan pentingnya berpikir kritis sebagaimana tercantum dalam firman Allah QS. Al-Ankabut ayat 43 yang berbunyi:

وَتِلْكَ الْاَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِۚ وَمَا يَعْقِلُهَآ اِلَّا الْعٰلِمُوْنَ ﴿٤٣﴾

Artinya: "*Perumpamaan-perumpamaan itu Kami buat untuk manusia. Namun, tidak ada yang memahaminya, kecuali orang-orang yang berilmu*."[10]

Ayat tersebut menegaskan bahwa perumpamaan dalam Al-Qur'an hanya dapat dipahami oleh-orang-orang yang berilmu, sehingga menuntut manusia untuk berpikir, merenung, dan mengambil hikmah. Menurut Tafsir al-Misbah, Quraish Shihab menafsirkan Surah Al-'Ankabut ayat 43 sebagai dorongan agar manusia menggunakan nalar dan berpikir mendalam dalam memahami pesan-pesan Al-Qur'an. Orang yang berilmu tidak sekadar membaca secara literal, tetapi juga merenungi makna simbolik

---

[6] Putu Eka Sura Adnyana et al., *Pendidikan Abad Ke-21: Tantangan, Strategi Dan Inovasi Pendidikan Masa Depan* (Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing, 2025), 32.

[7] Adnyana et al., *Pendidikan Abad Ke-21: Tantangan, Strategi Dan Inovasi Pendidikan Masa Depan*.

[8] Wirawan Fadly Rizka Oktaviyanti, Ulum Fatmahanik, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEM Dengan Memanfaatkan Augmented Reality Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 3 (2023): 303–14, https://doi.org/https://doi.org/10.21154/jtii.v3i3.1592.

[9] Depdiknas, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia* (Jakarta: Sinar Grafika, 2003).

[10] Muhammad Ahsin Sakho dan Zarkasi Afif, *Mushaf Famy Bi Syauqin*, ed. Saifuddin El-Cavi (Forum Pelayanan Al-Qur'an (Yayasan Pelayanan Al-Quran Mulia), 2015).

dan moral dari setiap kisah dan perumpamaan yang Allah sampaikan dalam Al-Qur'an.[11] Dengan demikian, keterampilan berpikir kritis sangat penting agar siswa tidak hanya sekadar memahami teks, tetapi juga mampu menafsirkan, menganalisis, dan mengimplementasikan nilai-nilai akhlak di tengah tantangan era digital.

Secara teoritis, Ennis mendefinisikan berpikir kritis sebagai "*reasonable and reflective thinking focused on deciding what to believe or do*".[12] Menurut definisi ini, berpikir kritis menekankan pada berpikir yang masuk akal dan reflektif untuk mengambil keputusan. Dengan demikian, berpikir kritis bukan sekadar menghafal atau memahami informasi, melainkan kemampuan mengolah pengetahuan agar dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah nyata. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, berpikir kritis sangat relevan untuk menuntun siswa tidak hanya memahami nilai-nilai moral secara konsepnya saja, tetapi juga mampu menilai, membandingkan, dan mengaplikasikan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.[13] Misalnya, ketika membahas perilaku tercela seperti putus asa, ananiah, dendam, atau marah berlebihan, siswa perlu dilatih untuk berpikir kritis dengan memecahkan dan menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang mereka miliki.

Namun realita yang terjadi dilapangan masih banyak yang jauh dari kata ideal. Berdasarkan berita dari kompas.id, terdapat masalah dalam pembelajaran yang diterapkan, dengan majunya inovasi pada saat ini, guru jenjang dasar-menengah masih menggunakan cara mengajar konvensional dengan memberi tugas melalui soal-soal.[14] Berita lain dilansir dari kompasiana.com, yang menjelaskan bahwa literasi atau minat baca siswa maupun mahasiswa serta kemampuan berpikir kritis masih rendah.[15] Hal serupa juga didapati dalam berita lain dalam kanal detik.com, menyebutkan bahwa terdapat sekitar 70% dari konten kelas dapat dikategorikan sebagai pembelajaran yang pasif karena siswa berpastisipasi dengan sedikit interaksi, sehingga kemampuan dalam berpikir kritis siswa masih dikatakan kurang.[16]

---

[11] M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an, Vol. 13* (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

[12] Robert H. Ennis, "The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities," *Informal Logic* 6, no. 2 (2011): 1, https://doi.org/10.22329/il.v6i2.2729.

[13] Rasyidi Ahyar, "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Pengembang Pemahaman Serta Pengamalan Ajaran Islam Kehidupan Sehari-Hari," *Islamic Education Review* 1, no. 1 (2024): 1–21, https://doi.org/https://doi.org/10.53958/ft.v4i3.302.

[14] Mediana, "Guru Masih Sebatas Memberi Soal," 2020.

[15] "Kurangnya Minat Literasi Dapat Menghambat Kemampuan Berpikir Kritis," 2025.

[16] Baladan, "Studi Ungkap Hasil Pembelajaran Yang Kurang Melibatkan Siswa, Jadi Kurang Kritis," 2023.

Realita lain yang terlihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia tergolong sangat rendah. Hal ini berdasarkan data dari *Program for International Student Assesment* (PISA) tahun 2012 mendapat peringkat skor literasi 64 dari 65 negara dengan skor 382. Namun pada tahun 2018 hasil studi PISA dirilis oleh OECD menunjukkan kemampuan siswa dengan rata-rata skor OECD 489. menunjukkan bahwa Indonesia berada pada kuadran *low performance* dengan *high equity*.[17] Hasilnya adalah Indonesia menempati peringkat 72 dari 78 negara peserta.[18] Temuan dari tes PISA tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*/HOTs) siswa Indonesia masih tergolong rendah. Penelitian lain menurut Ratih Dwi Yulianti Rahayu dkk, bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah dengan skor keterampilan berpikir kritis dari kategori sangat tinggi 7%, kategori tinggi 41%, dan kategori rendah sebesar 52%. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa kelas 4 di SDN Karangduren 02. Penelitian lain oleh Nurfatimah dkk bahwa, dari hasil observasi menunjukkan tingkat keaktifan dalam berpikir kritis masih tergolong rendah.[19]

Berdasarkan *preliminary study* yang dilakukan di MTsN 3 Madiun, pembelajaran telah menerapkan berbagai metode, meliputi diskusi, ceramah, kerja kelompok, serta didukung dengan penggunaan media cetak seperti buku LKS dan buku paket, dan media digital sederhana seperti PPT. Akan tetapi dalam pelaksaannya, interaksi pembelajaran lebih cenderung berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi dan pengendali jalannya proses pembelajaran, sehingga kesempatan siswa untuk mengeluarkan ide, mengajukan pertanyaan yang kritis, atau pada saat diminta menyampaikan pendapat masih perlu dorongan dari guru, bahkan setelah guru memberikan apresiasi siswa baru berani menyampaikan pendapatnya. Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran berbasis masalah sebenarnya sudah diterapkan didalam kelas dengan memberikan kesempatan siswa menjawab maupun berpendapat pada materi yang diajarkan, akan tetapi pelaksaannnya belum optimal karena masih mengalami kendala dalam merancang skenario masalah yang kontekstual, sehingga

[17] Firdha Yusmar and Rizka Elan Fadilah, "Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab," *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 1 (2023): 12, https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283.

[18] Mega Novita and Siti Patonah, "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berorientasi Education for Sustainable Development Pada Materi Green Chemistry," *Jurnal Didaktika* 14, no. 1 (2025): 167–68, https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1665.

[19] Aminudin Nurfatimah, Darmiani, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning," *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia* 1, no. 1 (2021): 86.

kegiatan pembelajaran seringkali belum sepenuhnya mendorong siswa untuk melakukan proses penyelidikan secara mendalam. Akibatnya, keterlibatan aktif siswa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, serta merumuskan solusi masih terbatas, yang pada akhirnya berdampak pada belum berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa secara maksimal.[20]

Berdasarkan temuan tersebut, analisis kebutuhan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka dan kondisi nyata saat pembelajaran. Dari aspek peserta didik, siswa masih memerlukan media pembelajaran yang mampu membantu memahami konsep Akidah Akhlak secara mendalam sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas analisis, refleksi, dan pemecahan masalah. Dari aspek guru, penggunaan media pembelajaran digital interaktif masih dapat dikembangakn lebih lanjut sehingga pembelajaran dapat semakin mendukung pendekatan *student centered learning*. Dari aspek sarana prasarana, fasilitas seperti laboratorium komputer, internet, serta penggunaan *smartphone* sebenarnya telah tersedia, namun belum dimanfaatkan optimal sebagai media pembelajaran inovatif. Selain itu, materi akhlak tercela memerlukan pendekatan kontekstual dan reflektif agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengevaluasi perilaku dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang dapat memfasilitasi keterampilan berpikir kritis siswa sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Sesuai dengan profil MTsN 3 Madiun yang merupakan lembaga pendidikan Islam yang memiliki visi "Mewujudkan madrasah yang Islam, unggul, dan berwawasan global". Visi ini menggambarkan madrasah berpedoman pada nilai-nilai ajaran Islam dalam pembelajaran dan pembentukan karakter, madrasah dapat mencerminkan tekad dalam mencapai prestasi terbaik dengan kualitas sumber daya manusia yang kompeten dan berintegritas, serta menunjukkan kesiapan dalam menghadapi perkembangan zaman secara bijaksana. Sehingga pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi bagian penting dalam mewujudkan visi tersebut, karena melalui berpikir kritis siswa dapat menilai informasi secara objektif, mengambil keputusan yang tepat berdasarkan nilai-nilai Islam, serta mampu menghadapi berbagai tantangan global dengan sikap terbuka, logis, dan bertanggung jawab.

[20] Siti Ngaisah, "Wawancara Pembelajaran Akidah Akhlak," 2025.

Berdasarkan permasalahan di atas, urgensi penelitian ini terletak pada mengoptimalisasikan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman serta tuntutan zaman. Sesuai dengan pendapat Cennamo k & Kalk D, pembelajaran inovatif menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar, di mana mereka tidak hanya sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai peserta aktif yang memanfaatkan pengetahuan untuk menciptakan solusi baru.[21] Mengingat pentingnya peran media pembelajaran, penggunaan e-modul interaktif menjadi pilihan yang strategis. *E-module* adalah modul cetak yang kemudian dikembangkan menjadi modul elektronik. *E-module* ini disusun dengan memanfaatkan teknologi digital yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop atau *smartphone*.[22] Kondisi di MTsN 3 Madiun yang memperbolehkan peserta didik untuk membawa *smartphone* menjadi potensi besar untuk memanfaatkan e-modul sebagai sarana belajar yang efektif. *E-module* memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dan menarik perhatian mereka melalui fasilitas yang diberikan didalam *E-module* antara lain gambar, video, audio.[23] Dengan berbagai keunggulan tersebut, pengembangan *E-module* interaktif berbasis *flipbook* menjadi solusi yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi akhlak tercela, penggunaan *E-module* interaktif berbasis *flipbook* memiliki peran penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terletak pada hubungannya, dimana kemampuan berpikir kritis menjadi sarana pengembangan moral peserta didik yang difasilitasi melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Akhlak tercela seperti putus asa, ananiah, dendam, dan marah sering muncul karena kurangnya kemampuan menilai dan mengendalikan diri secara rasional, sehingga adanya materi akhlak tercela menuntut siswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu menganalisis perilaku, mengevaluasi tindakan, serta bijaksana dalam mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari.[24] Hal ini sesuai dengan pandangan Ennis bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir reflektif dan logis dalam

[21] Debby Kalk Katherine Cennamo, *Real World Instructional Design* (Cannada: Wadsworth, 2005).

[22] Slamet Triyono, *Dinamika Penyusunan E-Modul* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), 3.

[23] Luluk Nur Hamidah and Fitria Nur Hasanah, "Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Di SMK," *Indonesian Journal of Applied Technology* 1, no. 3 (2024): 12, https://doi.org/10.47134/ijat.v1i3.3072.

[24] Ainul Yaqin, *Pendidikan Akhlak/Moral Berbasis Teori Kognitif* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021), 57.

menentukan apa yang harus dipercaya atau dilakukan.[25] Melalui *E-module* interaktif berbasis *flipbook*, siswa dapat belajar secara visual dan mandiri dengan dukungan media digital yang menarik, sebagaimana dijelaskan Arsyad bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan belajar.[26] Berdasarkan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, proses ini memungkinkan siswa mengonstruksi pemahaman moral secara aktif melalui pengalaman dan refleksi, sehingga mereka mampu menilai perilaku tercela dan mengambil keputusan etis sesuai nilai-nilai Islam.[27] Dengan demikian, *E-module flipbook* berperan penting sebagai media yang dapat membantu dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis sekaligus membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia di era digital.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan memberi kesan dan pengalaman yang baru bagi siswa seperti penggunaan *e-module* interaktif berbasis *flipbook. E-module* interaktif merupakan media pembelajaran digital yang menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video, serta memungkinkan interaksi antara pengguna dan materi. Sesuai pada penelitian dari Zulfa, yang menunjukkan bahwa *e-module* interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena di dalam *e-module* ditambahkan elemen multimedia yang beragam, seperti video dan kuis interaktif.[28] Selain itu, sesuai pada penelitian dari Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas, yang menunjukkan bahwa media *flipbook* digital menyajikan beragam konten interaktif, menarik, dan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari anak-anak merupakan sarana yang efektif untuk menumbuhkan kemandirian belajar serta kemampuan berpikir kritis pada siswa.[29] Maka penggunakan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini disebabkan *e-module* interaktif dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif dengan kombinasi teks, gambar video, dan tautan yang mudah diakses. Sedangkan *flipbook* menampilkan *e-module* menyerupai buku nyata dan dilengkapi fitur multimedia mendorong siswa lebih fokus

[25] Ennis, "The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities."

[26] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).

[27] L. S. Vygotsky, *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes* (London: Harvard University, 1978); J. Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972).

[28] Zulfa Rahmani and Rizki Hikmawan, "Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2025): 748, https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2000.

[29] Riska Dwi Prasasti and Nirwana Anas, "Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3 (2023): 702–3, https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589.

dalam membaca, mengeksplorasi materi, serta diberi pertanyaan maupun kasus nyata agar siswa menganalisis, mengevaluasi dan menyusun argument secara logis. Dengan demikian, *e-module* interaktif berbasis *flipbook.* tidak hanya menjadi media belajar yang menyenangkan, tetapi juga sarana yang strategis untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa terutama dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Pengembangan *e-module* ini penting untuk diteliti karena diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menyediakan media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21, membantu guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini akan berfokus pada proses validasi, praktikalitas, dan efektivitas *e-module* yang dihasilkan, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam media pembelajaran digital dan peningkatan kualitas pendidikan. Maka, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian: "Pengembangan *E-Module* Interaktif berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 8 di MTsN 3 Madiun".

B. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus terhadap permasalahan yang akan diangkat serta menghindari dari perluasan masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini. Berikut batasan masalahnya.

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook*.
2. Materi yang dikembangkan dalam *e-module* adalah akhlak tercela (putus asa, *ananiyah*, dendam, *ghodob*) pada mata pelajaran akidah akhlak.
3. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam *e-module* adalah *Problem-Based Learning* (PBL).
4. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTsN 3 Madiun.
5. Fokus peningkatan kemampuan siswa adalah pada aspek berpikir kritis.

C. Kebaharuan Produk

Untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, maka peneliti memberikan kebaharuan produk untuk memberikan kontribusi penelitian selanjutnya, maka kebaharuan produk dalam penelitian ini terletak pada:

1. Penggunaan *flipbook* dalam desain *e-module* interaktif yang mampu menampilkan teks, gambar, audio, video, dalam satu media, sehingga materi tidak monoton

seperti buku cetak. *E-module* interaktif berbasis *flipbook* tersebut masih jarang digunakan pada mata pelajaran PAI khususnya Akidah Akhlak.

2. Pengunaan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) untuk mendorong berpikir kritis.
3. Fokus pada peningkatan berpikir kritis: desain *e-module* secara spesifik diarahkan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa melalui skenario masalah dan refleksi yang relevan dengan materi akhlak tercela.
4. Mengintegrasikan kurikulum berbasis cinta dengan pendekatan *deep learning* pada materi akhlak tercela yang masih jarang diterapkan.

D. Fokus Pengembangan Produk

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana validasi dari pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 8 di MTsN 3 Madiun?
2. Bagaimana praktikalitas dari pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 8 di MTsN 3 Madiun?
3. Bagaimana efektivitas dari pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 8 di MTsN 3 Madiun?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 8 di MTsN 3 Madiun. Sedangkan secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menguji validasi dari pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 8 di MTsN 3 Madiun.
2. Mengidentifikasi praktikalitas dari pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* mata pelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 8 di MTsN 3 Madiun.

3. Menguji efektivitas dari *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 8 di MTsN 3 Madiun.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran dan bahan ajar berbasis teknologi melalui pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi peneliti

      Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi maupun bahan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan yang relevan, baik dalam pengembangan media pembelajaran serupa yang berguna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

   b. Bagi siswa

      Melalui pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook,* diharapkan dapat membantu siswa belajar secara lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses, sehingga mendorong pemahaman materi secara mendalam, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

   c. Bagi guru

      Melalui pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook*, diharapkan dapat menjadi referensi tambahan media pembelajaran interaktif dan dapat memberdayakan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan materi menghindari akhlak tercela.

   d. Bagi sekolah

      Melalui pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook*, dapat menambah media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, mendukung program digitalisasi sekolah, serta menjadi sarana bagi guru dalam mengembangkan kreativitas pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter dan kemampuan berpikir kritis siswa sehingga secara tidak langsung juga dapat meningkatkan mutu serta daya saing sekolah.

G. Sistematika Pembahasan

Agar dapat memudahkan dalam memahami penulisan skripsi ini, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan dalam beberapa BAB. Adapun pembahasan dalam tesis ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah yang memuat suatu permasalahan yang terjadi, batasan masalah, kebaharuan produk, fokus pengembangan produk, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori, pada kajian teori berisi media pembelajaran, media digital, *e-module* interaktif, *flipbook*, kemampuan berpikir kritis, dan mata pelajaran akidah akhlak. Kejelasan teori akan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian maupun memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian. Kemudian berisi kajian penelitian terdahulu yang bertujuan untuk acuan dalam membuat penelitian terbaru, dan kerangka pikir yang digunakan untuk memberikan penjelasan secara teoritis mengenai apa yang akan diteliti.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan tahapan penelitian yang runtut antara lain: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, tahapan pengembangan, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dari tujuan masalah seperti hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas dari pengembangan *e-module*. Bab ini juga akan membahas temuan-temuan penelitian secara mendalam.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari peneliti sesudah selesai melakukan penelitian pada bab sebelumnya, yang berisi kesimpulan dari paparan yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan berisi saran dari penulis.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti perantara atau penghubung. Sedangkan dari bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaaila*" yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[30] Secara terminologi pendidikan, media dimaknai sebagai sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Schramm menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bentuk teknologi yang membawa pesan dan berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.[31] Sedangkan menurut Briggs media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti buku film video, slide dan sebagainya.[32] Sesuai konteks pembelajaran, media merujuk pada alat bantu yang bersifat grafis, fotografis, maupun elektronik yang dimanfaatkan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi baik secara visual maupun verbal. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara materi pelajaran dengan peserta didik. Penggunaan media ini menjadikan peran guru lebih variatif dibandingkan guru yang tidak mengintegrasikan media dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu (1) Menyajikan informasi dalam bentuk visual maupun audiovisual, (2) Memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan berbeda, (3) Memiliki keunggulan dalam memperjelas serta memperkuat penyampaian materi, (4) Dapat digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar peserta didik, (5) Bersifat fleksibel dalam penerapannya, (6) Dapat diakses dan dimanfaatkan

---

[30] Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 9.

[31] Wilbur Schramm, *Big Media, Little Media: Tools and Technologies for Instruction* (Beverly Hills: Sage Publications, 1977), 5.

[32] Leslie J Briggs, "Selecting Objectives and Media for Urban Education," *Educational Technology* 10, no. 10 (1970): 34–36.

oleh berbagai kalangan peserta didik, (7) Mampu mengintegrasikan berbagai jenis media secara bersamaan, (8) Menarik perhatian peserta didik karena memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri, (9) Membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak atau sulit dipahami.[33]

Berdasarkan karakteristik tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemampuan mereka sehingga proses belajar berlangsung secara efektif. Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, secara didaktis psikologis media pembelajaarn sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar.

Salah satu dasar teori penggunaan media dalam pembelajaran adalah kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*).[34] Kerucut pengalaman Dael ini merupakan urutan cara belajar melalui pengalaman yang paling abstrak menuju yang konkret. Model Kerucut Pengalaman yang dikembangkan oleh Edgar Dale berlandaskan pada representasi langsung dari realitas sebagai bentuk pengalaman awal yang diperoleh individu.[35] Kerucut pengalaman Dale adalah alat visual yang merangkum klasifikasinya terhadap media pembelajaran berdasarkan berbagai jenis pengalaman. Dale mengklasifikasikan pengalaman secara sederhana sebagai berikut: pengalaman langsung, pengalaman buatan, partisipasi dramatik, demonstrasi, pengalaman melalui karya wisata, pameran, gambar bergerak (film), rekaman radio dengan gambar, simbol visual, dan simbol verbal.[36] Dale menyatakan dalam kerucut pengalaman dale bahwa "hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung. Tetapi dimulai dengan jenis

[33] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT RajaGrafindo Persada, 2011), 15–17.

[34] Edgar Dale, "Audiovisual Methods in Teaching," 1969.

[35] Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Gresik: Caremedia Communication, 2020), 8.

[36] Suci Prihatiningtyas and Fatikhatun Nikmatus Sholihah, *Physics Learning by E-Module* (LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2020).

pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar".[37] Maka aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan meningkatkan perolehan pengetahuan siswa secara lebih besar. Pengalaman langsung atau pengalaman konkret diduga mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa.[38]

Salah satu aspek menarik dari model ini adalah bahwa setiap tingkatan gaya belajar dalam kerucut tersebut mencerminkan jenis media pembelajaran yang sesuai. Sebagai contoh, kegiatan membaca menggambarkan penggunaan media yang bersifat simbolik-visual; kegiatan mendengarkan berkaitan dengan media audio; sedangkan kombinasi membaca dan mendengarkan dapat diwakili oleh media demonstratif dan seterusnya. Edgar Dale telah merumuskan secara sistematis tingkat efektivitas penyerapan informasi dari berbagai gaya belajar seseorang. Ia menyatakan bahwa pengalaman belajar melalui membaca hanya memungkinkan seseorang menyerap sekitar 10% dari materi yang dipelajari. Sementara itu, belajar dengan mendengarkan mampu meningkatkan daya serap hingga 20%, melihat mencapai 30%, gabungan antara mendengar dan melihat sebesar 50%, keterlibatan aktif melalui partisipasi dan kolaborasi mencapai 70%, sedangkan metode belajar melalui simulasi atau praktik langsung (perform) memiliki tingkat daya serap tertinggi, yakni sekitar 90%.[39] Berikut gambar dari teori Kerucut Pengalaman *Dael Cone Experience*.

Gambar 2. 1Kerucut Pengalaman *Dael*[40]

[37] Dale, "Audiovisual Methods in Teaching."

[38] Sania Karimah Liputo Cecep Sobar Rochmata, Amalia Nur Afasa Amalia, Abdul Hafidz bin Zaida, Moh Alwi Yusrona, "The Analysis of Experiential Learning Method of Dale's Cone Experience Model in Improving the Effectiveness of Arabic Language Learning," *IJAZARABI: Journal of Arabic Learning* 5, no. 3 (2023): 29, https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jiz.v7i1.30823.

[39] Dale, "Audiovisual Methods in Teaching."

[40] ResearchGate, "Dale's Cone of Experience Illustrating Different Types of Learning," 2008.

Media yang mendukung terciptanya pembelajaran bermakna adalah media yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yaitu pengalaman nyata dan konkret.[41] Jenis pengalaman ini dianggap paling bernilai dalam proses pembelajaran karena siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Sebaliknya, bentuk pengalaman yang bersifat abstrak atau teoritis cenderung memiliki nilai yang lebih rendah karena minimnya keterlibatan langsung dari siswa.[42] Pengalaman paling konkret terjadi ketika siswa memperoleh pemahaman melalui kegiatan nyata, seperti eksperimen atau praktik langsung. Dalam hal ini, eksperimen sangat efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, karena siswa tidak hanya mengamati, tetapi juga menganalisis, mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan menilai hasil dari kegiatan eksperimen tersebut.[43]

Salah satu media yang mendukung pembelajaran bermakna ini adalah *e-module* akidah akhlak. Penggunaan *e-module* akidah akhlak memungkinkan siswa untuk mengamati dan menganalisis permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar secara langsung. Dengan cara ini, siswa dapat memahami konsep-konsep akidah akhlak secara lebih nyata dan mendalam, sehingga proses belajarnya menjadi lebih relevan dan bermakna. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat penting agar siswa lebih mudah dalam memahami materi, sekaligus meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif menjadi kunci untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mendukung keberhasilan siswa dalam pendidikan.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Salah satu karakteristik utama media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima, yaitu siswa. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, di antaranya sebagai berikut.

[41] Aisyah Ali et al., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 4.

[42] A P Jufri et al., *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, Dan Metode Yang Efektif* (Yogyakarta: Ananta Vidya, 2023), 1.

[43] Aisyah Ali et al., *Eksplorasi Sains Melalui Inquiry: Pendekatan Inovatif Dalam Pembelajaran IPA* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 3.

1) Media Audio

Media ini hanya mengandalkan unsur suara sebagai sarana penyampaian informasi, seperti radio, *tape recorder*, atau piringan hitam. Karena hanya bersifat auditif, media ini kurang efektif bagi siswa yang memiliki gangguan pendengaran.[44]

2) Media Visual

Media visual hanya menggunakan indera penglihatan dalam penyampaian pesan. Media jenis ini terbagi menjadi dua, yaitu media visual statis seperti film rangkai (*filmstrip*), film bingkai (*slides*), foto, gambar, lukisan, dan bahan cetak lainnya; serta media visual dinamis seperti film bisu dan kartun. Media visual berfungsi sebagai alat bantu yang menyampaikan pesan dalam pembelajaran melalui penglihatan tanpa unsur suara.[45]

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan kombinasi antara suara dan gambar. Jenis media ini lebih unggul dibanding media audio atau visual saja karena melibatkan dua indera sekaligus: pendengaran dan penglihatan. Media ini dibagi menjadi dua kategori: (a) Audio-visual diam, yaitu media yang memadukan suara dengan gambar diam, contohnya seperti film bingkai bersuara, film rangkai suara, dan bahan cetak suara. (b) Audio-visual bergerak, yaitu media yang menyajikan suara dan gambar yang bergerak, seperti film bersuara dan kaset video.[46]

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, secara didaktis psikologis media pembelajaarn sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar.[47] Oleh karena itu terdapat beberapa manfaat dari adanya media pembelajaran.(1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan

---

[44] Benny A Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017), 75.

[45] Ali et al., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*.

[46] M Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), 50.

[47] Septy Nurfadhillah, *Media Pembelaaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), 8.

daya indra. (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. (4) Memungkinkan belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.[48]

2. Media Digital

a. Definisi Media Digital

Media digital terdiri dari dua kata, yaitu media dan digital. Kata media berasal dari bahasa Latin *medium*, yang artinya perantara atau alat yang digunakan untuk mengirimkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, dan pesan pembelajaran kepada siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.[49] Sementara itu, digital berasal dari kata *digitus* dalam bahasa Yunani, yang berarti jari, tetapi dalam perkembangan modern, istilah digital merujuk pada segala sesuatu yang berbasis teknologi komputer, internet, dan perangkat elektronik yang dapat menyimpan, memproses, serta menyalurkan data secara elektronik.[50] Demikian, Media digital dapat dipahami sebagai segala bentuk media yang tersusun dari kombinasi teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, dan elemen interaktif lainnya yang telah diolah secara digital.[51] Media digital bukan sekadar alat bantu visual, melainkan juga sarana komunikasi interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam menerima dan mengolah informasi.

Menurut Gilster, media digital merupakan sarana penyampaian pesan yang menggunakan teknologi berbasis komputer dan jaringan internet untuk mengomunikasikan informasi secara cepat dan dinamis.[52] Hal ini sejalan dengan pendapat Warsita yang menyatakan bahwa media digital adalah hasil transformasi media konvensional menjadi bentuk digital sehingga

---

[48] Sumiharsono and Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*.

[49] Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2019.

[50] Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), 12.

[51] & Rahardjito A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Press, 2020), 45.

[52] Paul Gilster, *Digital Literacy* (New York: Wiley Online Library, 1997), 10.

memungkinkan integrasi berbagai format konten (multimedia) dalam satu platform.[53] Dalam konteks pendidikan, media digital berperan penting dalam mengubah paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi. Melalui media digital, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi, mengeksplorasi, dan membangun pengetahuan secara mandiri. Media digital juga mendukung konsep *blended learning* dan *e-learning*, di mana proses pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel tanpa batas ruang dan waktu.[54]

Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Dengan kata lain, media digital adalah perpaduan berbagai data atau konten yang dirancang agar informasi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.[55] Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital adalah alat atau sarana berbasis teknologi komputer dan jaringan yang mengintegrasikan berbagai format konten multimedia secara interaktif untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi komunikasi, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menarik.

b. Komponen Media Digital

Media digital adalah penyajian materi pembelajaran melalui integrasi berbagai jenis media yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan belajar siswa. Berbagai format media dapat dikombinasikan dalam pengembangan media digital, antara lain sebagai berikut.[56]

1) Teks

Teks merupakan kumpulan tulisan yang tersusun secara sistematis dan mengandung makna untuk menyampaikan informasi. Dalam media digital, teks menjadi bentuk media yang paling banyak digunakan, terutama pada masa awal perkembangan internet ketika elemen-elemen lain belum tersedia.

2) Suara (audio)

Suara adalah elemen penting yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan media digital. Secara umum, suara memiliki dua peran utama dalam media digital, yaitu sebagai alat penjelas dan sebagai efek pendukung.

[53] B. Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), 57.
[54] Cecep Riyana, *Desain Pembelajaran Digital* (Bandung: UPI Press, 2019), 89.
[55] Munir, *Media DigitalKonsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 2.
[56] Munir, *Pembelajaran Digital*.

Peran penjelas mengacu pada penggunaan suara untuk membantu menyampaikan materi atau isi pembelajaran melalui multimedia. Sementara itu, peran efek suara bertujuan untuk memperindah tampilan media digital, seperti melalui musik atau efek suara lainnya guna memperkuat pesan yang disampaikan.

3) Animasi

Animasi merupakan tampilan yang memadukan teks, gambar, dan suara dalam bentuk gerakan visual. Dalam konteks media digital, animasi melibatkan penggunaan komputer untuk menciptakan gerakan pada layar. Animasi dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk menjelaskan atau mensimulasikan hal-hal yang sulit dijelaskan hanya dengan menggunakan video.

4) Video

Secara umum, video merupakan media yang mampu menampilkan simulasi objek nyata. Selain itu, video berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara menarik, langsung, dan efisien. Dalam media digital, video dimanfaatkan untuk merepresentasikan suatu aktivitas atau tindakan.

c. Manfaat Media Digital

Penggunaan media digital dalam dunia pendidikan memiliki sejumlah keunggulan yang tidak dimiliki oleh jenis media lainnya. Beberapa keunggulan tersebut antara lain. (1) Media digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, (2) Media ini mampu menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu program berbasis digital, (3) Media digital mendukung interaktivitas serta memudahkan terjadinya umpan balik antara pengguna dan sistem, (4) Media ini juga memungkinkan adanya kontrol pembelajaran yang lebih sistematis dan terstruktur.[57]

Jika peserta didik memahami dan terampil dalam menggunakan media, maka proses pembelajaran akan berjalan lancar dan materi dapat dikuasai dengan baik. Namun, keberhasilan belajar tidak semata-mata ditentukan oleh media digital. Terdapat berbagai faktor lain yang turut memengaruhi, seperti

[57] Munir, *Media DigitalKonsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*.

motivasi belajar siswa, kondisi sosial, ekonomi, dan latar belakang pendidikan keluarga, suasana saat pembelajaran berlangsung, kurikulum, serta peran pendidik.[58] Penggunaan media tunggal dalam pembelajaran dapat membatasi rangsangan yang dibutuhkan untuk belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran sebaiknya memanfaatkan media digital yang menggabungkan unsur audio dan visual agar dapat memberikan rangsangan belajar yang lebih lengkap. Ini menunjukkan bahwa media digital memiliki keunggulan dalam mendukung keberhasilan proses belajar siswa.

Penjelasan tersebut memaparkan bahwa media digital dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi untuk membantu guru dalam menjelaskan materi yang dianggap sulit. Pemanfaatan teknologi ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, teknologi media digital juga efisien dalam hal waktu karena guru tidak perlu lagi meminta siswa mencatat, cukup dengan membagikan file materi yang telah disiapkan.

3. *E-module* Interaktif

a. Definisi *E-module* Interaktif

E-module secara etimologis terdiri dari dua bagian, yaitu singkatan dari "*e*" atau "*electronic*" dan *module*. Kata "*electronic*" yang berarti pengolahan data elektronik atau EDP (*Electronic Data Processing*). Dalam bidang teknologi pendidikan, konsep elektronik dalam pembelajaran adalah studi atau penggunaan perangkat elektronik, khususnya computer untuk menyimpan, menganalisis, mendistribusikan informasi dalam proses pendidikan.[59] *E-Module* menurut Zahra merupakan salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara mandiri dan terbimbing. Dengan memanfaatkan perangkat elektronik seperti *computer, tablet*, atau *smartphone*. *E-module* tidak hanya menyediakan materi dalam bentuk teks, tetapi juga mengintegrasikan elemen multimedia seperti gamdar, video, dan animasi, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhdapa topic yang diajarkan.[60]

---

[58] Arif Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran* (Malang: UMMPress, 2025), 2.

[59] Arvi Sekar Farenta, *Modernisasi E-Module Dalam Kegiatan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2023), 11.

[60] Rastya Mutiarani Zahra et al., *Panduan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Prosinek* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2025), 86.

Sedangkan "*module*" atau modul menurut Robinson dkk berarti "*it's a packet of teaching materials consisting of behavioural objectives, a sequences learning activities, and provisions of evaluation*".[61] Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa sebuah modul pembelajaran atau paket bahan ajar yang baik harus disusun secara sistematis dan menyeluruh. Paket ini bukan sekadar kumpulan materi, melainkan sebuah perangkat pembelajaran yang dirancang dengan struktur yang jelas dan saling berkaitan. Komponen pertama, yakni tujuan perilaku (*behavioural objecti*ves), memastikan bahwa pembelajaran diarahkan pada capaian kompetensi tertentu yang bisa diamati dan diukur. Selanjutnya, rangkaian kegiatan pembelajaran disusun secara berurutan dan logis agar siswa dapat belajar secara bertahap dan berkelanjutan. Komponen terakhir, yaitu evaluasi, menjadi alat untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Selain itu pengertian *e-module* (modul elektronik) adalah bentuk penyajian materi pembelajaran mandiri yang disusun secara sistematis dalam unit-unit pembelajaran tertentu dan disajikan dalam format digital.[62] Setiap aktivitas pembelajaran dalam *e-module* dilengkapi dengan tautan yang berfungsi sebagai panduan navigasi. Kelebihan utamanya adalah tingkat interaktivitas yang tinggi, didukung oleh berbagai program seperti video tutorial, animasi, dan presentasi audio, yang semuanya dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. [63] Selaras dengan pendapat Najuah, *e-module* berperan sebagai sarana yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran yang mengikuti struktur kurikulum yang telah ditentukan. *E-module* ini merupakan versi digital dari modul cetak yang telah dikembangkan ke dalam format elektronik.[64] Sehingga adanya *e-module* dapat mempermudah siswa belajar mandiri dan memahami isi pelajaran secara lebih efektif.

Berdasarkan pandangan sejumlah ahli, *e-module* dapat dikatakan sebagai penyajian materi pembelajaran mandiri yang disusun secara sistematis

---

[61] F G Robinson, J A Ross, and F White, *Curriculum Development for Effective Instruction*, Monograph Series (Toronto: Ontario Institute for Studies in Education, 1985), 36.

[62] Miftahal Jannah, Muyassir Arif Ilfiana Iffah Jihada, and Taufiq Abdul Hakim, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayag, 2023), 52.

[63] Kemendikbud, "Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran," *Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: DPSMA*, 2017.

[64] Najuah Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, and Winna Wirianti, *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

dalam unit-unit tertentu dan disajikan dalam format digital. Setiap aktivitas pembelajaran dalam *e-module* dilengkapi dengan tautan sebagai panduan navigasi, serta didukung oleh elemen interaktif seperti video tutorial, animasi, dan presentasi audio untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Keunggulan tersebut menjadikan *e-module* sebagai media yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri melalui platform elektronik.

Media pembelajaran interaktif merupakan kombinasi berbagai media seperti audio, video, teks, grafis, animasi, dll yang dikemas secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.[65] Maka kesimpulannya, *e-module* interaktif merupakan jenis modul digital yang memadukan minimal dua unsur multimedia, seperti gambar, suara, video, teks, atau animasi yang dapat dikendalikan secara otomatis maupun manual. Penggabungan elemen-elemen ini menciptakan interaksi timbal balik antara modul dan penggunanya. Modul jenis ini memanfaatkan kombinasi berbagai media termasuk suara, teks, tampilan visual, grafis, aktivitas interaktif, dan video yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem. Disebut interaktif karena pengguna terlibat langsung dengan elemen visual yang dinamis, perubahan warna teks, efek suara, animasi, serta video yang merespons input pengguna. Interaktivitas ini mendorong keterlibatan intuitif, di mana informasi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks tertulis, tetapi juga dapat didengar dan divisualisasikan, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, realistis, dan bernilai tinggi.

Dengan memanfaatkan *e-module* Interaktif sebagai media pembelajaran, proses belajar mengajar dapat dikemas dengan lebih menarik. Konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat dijelaskan secara lebih konkret melalui penggunaan video, gambar, animasi, serta contoh-contoh yang relevan dengan konteks siswa. Hal ini membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah, menarik minat mereka, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. selain itu menurut Dina Julianti dkk, *e-module* dapat

[65] Ali et al., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*.

meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar dan berpikir kritis.[66] Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Sesuai penelitian dari Adelina Rosidi dkk, bahwa e-module yang disusun dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dapat mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis agar dapat memecahkan masalah.[67] Keterampilan pemecahan masalah dapat ditingkatkan karena penggunaan *e-module* berorientasi pada permasalahan konkrit yang mengarahkan siswa untuk aktif mencari, dan mengkontruksi pengetahuannya untuk menemukan, dan memecahkan permasalahan. Hal tersebut terbukti bahwa tahapan pendekatan *Problem Based Learning* PBL dapat memberdayakan keterampilan masalah siswa. Tahapan dalam pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) menurut Istianatun Mardiyah antara lain: orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa, membimbing siswa dalam penyelidikan secara individual atau kelompok, membuat dan menyajikan hasil karya, dan menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.[68]

b. Karakteristik *e-module*

Modul elektronik (*e-module*) yang berkualitas memiliki sejumlah ciri penting, di antaranya adalah *self-instruction, self-contained, stand-alone, adaptif*, serta mudah digunakan (*user-friendly*). Ketika *e-module* disampaikan melalui media digital, karakteristik tersebut tetap berlaku dan sesuai dengan sifat umum dari *e-module* itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa karakteristik utama *e-module* beserta penjelasannya. yaitu sebagai berikut. (1) *Self-instruction* mengacu pada kemampuan *e-module* untuk memberikan petunjuk pembelajaran yang jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. *E-module* juga harus mencantumkan tujuan pembelajaran secara rinci agar siswa mengetahui arah dan target yang harus dicapai selama proses belajar., (2) *E-module* yang ideal

[66] Dina Julianti, Arvin Efriani, and others, *Transformasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Lokal* (Palembang: Bening Media Publishing, 2025), 2.

[67] Adelina Rosidi et al., "Pengembangan E-Module Keanekaragaman Makhluk Hidup Berbasis PBL Bermuatan Kearifan Lokal Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis, Pemecahan Masalah, Dan Sikap Lingkungan," *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi* 11, no. 2 (2023): 1662–77.

[68] Imam Kusmaryono Istianatun Mardiyah, "Penerapan PBL Berbasis CRT Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Literasi Matematika," *Jurnal Jendela Pendidikan* 5, no. 02 (2025): 342, https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v5i02.1350.

memiliki sifat *self-contained*, artinya seluruh materi ajar disajikan secara utuh dan lengkap dalam modul tersebut. Dengan demikian, siswa dapat memahami dan mengeksplorasi materi secara mendalam tanpa perlu mencari sumber belajar tambahan. Hal ini memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang menyeluruh dari *e-module*, (3) Adaptif merupakan karakteristik penting dalam *e-module*, yaitu kemampuan untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. *E-module* yang adaptif mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman, baik dari segi konten maupun media penyajiannya, serta telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar, (5) *E-module* harus bersifat *stand-alone*, yang berarti dapat digunakan secara mandiri tanpa ketergantungan pada media atau materi ajar lain. *E-module* harus mampu menyediakan pengalaman belajar yang utuh bagi siswa. Di samping itu, karakter adaptif juga penting agar *e-module* tetap relevan dengan perkembangan ilmu dan teknologi masa kini, (6) *user-friendly* menjadi salah satu karakteristik yang tak kalah penting. *E-module* harus dirancang dengan tampilan serta bahasa yang mudah dipahami siswa, sehingga pengguna merasa nyaman dan dapat memanfaatkan *e-module* secara optimal. Dengan mengedepankan kelima karakteristik ini, *e-module* dapat menjadi sumber belajar yang efektif dalam membantu siswa memahami materi.[69]

c. Keunggulan dan kelemahan *e-module* interaktif.

Berikut adalah sejumlah keunggulan dari penggunaan *e-module* dalam pembelajaran berdasarkan Kemendikbud. sebagai berikut. (1) Meningkatkan motivasi belajar siswa karena *e-module* memungkinkan pembelajaran sesuai dengan kemampuan individu, (2) Setelah evaluasi, guru dan siswa dapat mengetahui bagian mana dari modul yang sudah atau belum dikuasai, (3) Distribusi materi ajar dapat dilakukan secara konsisten setiap semester, (4) Penyusunan materi sesuai jenjang kelas dapat meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar, (4) *E-module* memungkinkan konversi dari format cetak yang statis menjadi format digital yang interaktif dan fleksibel, (5) Dukungan media visual seperti video tutorial membantu mengurangi penggunaan bahasa verbal yang berlebihan pada modul cetak.[70]

[69] Prihatiningtyas and Sholihah, *Physics Learning by E-Module*.
[70] Kemendikbud, "Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran."

Namun demikian, *e-module* juga memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut. (1) Pengembangan *e-module* membutuhkan waktu yang lama, (2) Beberapa materi pembelajaran tingkat lanjut mungkin sulit dipahami oleh siswa yang belum memiliki pengalaman sebelumnya, (3) Dibutuhkan tingkat kesabaran dan komitmen tinggi dari guru untuk memantau pembelajaran, memberikan motivasi, serta membimbing siswa secara individual jika diperlukan. [71]

4. Media *Flipbook*

a. Definisi *Flipbook*

Secara historis, *flipbook* pertama kali ditemukan oleh John Barnes Linnett pada tahun 1868 dengan nama *Kineograph*, yang berarti "gambar bergerak."[72] Awalnya, *flipbook* berupa kumpulan gambar statis yang jika dibalik dengan cepat akan menampilkan ilusi gerak. Konsep ini kemudian menjadi dasar perkembangan teknologi animasi dan multimedia interaktif modern. Dalam konteks pembelajaran digital, *flipbook* berkembang menjadi versi elektronik yang memungkinkan pengguna membalik halaman secara virtual, lengkap dengan integrasi teks, gambar, audio, video, dan animasi yang interaktif.

Menurut Septi Yulisetiani, *flipbook* merupakan salah satu aplikasi pendukung media pembelajaran yang berfungsi untuk mengubah materi berbasis teks menjadi lebih hidup dengan tambahan animasi gerak, video, dan audio, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.[73] Menurut Panca Dewi, secara umum *flipbook* merupakan buku digital berbentuk tiga dimensi yang memuat berbagai elemen seperti teks, gambar, video, lagu, serta animasi. Oleh karena itu, *flipbook* termasuk dalam kategori *e-book* (*electronic book*) yang bersifat lebih interaktif dan menarik karena unsur-unsur tambahan yang dimilikinya.[74] Kehadiran *flipbook* dapat

[71] Kemendikbud.

[72] John Barnes Linnett, *The Kineograph (Flipbook) Patent Specification No. 392* (London: British Patent Office, 1868).

[73] Septi Yulisetiani, *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*, vol. 1 (Yogjakarta: Jejak Pustaka, 2022), 81.

[74] Panca Dewi Purwati et al., *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024), 23.

memberikan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan bagi peserta didik, sekaligus meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Dalam perspektif teori pembelajaran, pemanfaatan *flipbook* sangat relevan dengan Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale (1946). Dale menegaskan bahwa pengalaman belajar yang bersifat konkret melibatkan indera penglihatan dan pendengaran akan lebih mudah diingat dan dipahami dibandingkan pengalaman yang bersifat abstrak.[75] *Flipbook*, dengan kombinasi elemen teks, audio, dan visual bergerak, memungkinkan siswa mengalami proses belajar yang lebih konkret dan bermakna. Selain itu, penggunaan *flipbook* juga sejalan dengan teori konstruktivisme (Piaget dan Vygotsky) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar.[76] Melalui *flipbook* digital, siswa dapat mengeksplorasi isi pembelajaran secara mandiri, interaktif, dan reflektif sehingga membentuk pengalaman belajar yang *meaningful*.

Selain sebagai inovasi media pembelajaran yang interaktif, *flipbook* juga dapat digunakan sebagai sarana integrasi antara teknologi dan pendidikan karakter. Dengan fitur interaktif yang dimilikinya, guru dapat menyisipkan konten-konten bernilai edukatif, seperti kisah keteladanan, simulasi perilaku akhlak mulia, atau penilaian berbasis studi kasus. Dengan tampilan dan nuansa publikasi membalik halaman yang nyata menjadikan *flipbook* lebih dari sekadar buku digital biasa, melainkan alat pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri, reflektif, dan kontekstual.[77] Di era digital, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga mampu mengolah informasi, berpikir kritis, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai yang benar. *Flipbook* dengan konten visual dan audio yang tepat, bisa menstimulus pemahaman konseptual dan afektif siswa secara lebih mendalam. Misalnya, pada mata pelajaran Akidah Akhlak, guru bisa memasukkan cerita pendek interaktif, ilustrasi perilaku baik-buruk, hingga kuis berbasis game, yang

[75] ResearchGate, "Dale's Cone of Experience Illustrating Different Types of Learning."

[76] Kadek Ayu Astiti et al., *Teori Psikologi Konstruktivisme* (Bandung: Nilacakra, 2024), 1.

[77] Luh Komang Aristia Widiastuti I Kadek Edi Yudiana S.Pd., M.Pd., I Putu Artha Widya Suputra, Ni Made Riska Andriani Wibawa, Ni Putu Silva Juniar, Luh Eka Wahyuni, *Flip E-Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Numerasi Anak* (Bali: Nilacakra, 2024), 28.

mendorong siswa menganalisis peristiwa dan menilai berdasarkan prinsip keislaman.

b. Manfaat *Flipbook*

Flipbook menjadi salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Manfaat media *flipbook* beragam bagi pembelajaran sebagai berikut. (1) Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, (2) Dapat meningkatkan minat belajar siswa, (3) mendorong peningkatan hasil belajar, memperluas pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, (4) Dapat mendukung pembelajaran interaktif, (5) *Flipbook* dapat disajikan dalam format elektronik yang mampu menghadirkan simulasi interaktif dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, serta navigasi. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meyenangkan.[78]

Berbagai manfaat *flipbook* tersebut bertujuan untuk membantu siswa memahami gagasan-gagasan yang disampaikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran.[79] Sehingg penggunaan media pembelajaran seperti *e-module* berbasis *flipbook* juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi yang diajarkan. Pembelajaran menggunakan pembelajaran yang menarik tersebut juga membangkitkan siswa dalam kemampuan berpikir kritis pada materi yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Flipbook*

Menurut Aprilia dkk (2017) dalam penelitian Rini Septianing, kelebihan media *flipbook* terdiri dari beberapa hal sebagai berikut. (1) Praktis dan murah, (2) Ramah lingkungan, (3) Materi menjadi mudah dipahami siswa, (4) Meningkatkan minat baca siswa, (5) Menjadikan siswa aktif dan interaktif, (6) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, (7) Mudah dalam mengoperasikannya.[80]

---

[78] Kurnia Ajeng Sevtiana et al., *Teks Drama Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis Flipbook* (Lombok Barat: Seval Literindo Kreasi, 2025), 23.

[79] Ririn Novelina and Rian Vebrianto, *Pengembangan Media Flipbook Digital Melalui Pendekatan STEAM (Berbasis ADDIE)* (Jakarta: CV. DOTPLUS Publisher, 2023).

[80] Rini Septiyaningsih et al., *Media Pembelajaran Menunjang Kemampuan Belajar Peserta Didik SD, Semarang: Cahya Ghani Recovery* (Semarang, 2023), 18.

Meskipun bahan ajar digital seperti *flipbook* memiliki banyak kelebihan, tetap terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Di antaranya adalah (1) Keterbatasan akses internet yang dapat menghambat penggunaan secara optimal, terutama di daerah dengan koneksi yang tidak stabil, (2) Penggunaan *flipbook* dapat mengurangi interaksi langsung antara siswa dan pengajar, yang berpotensi memengaruhi pemahaman materi secara menyeluruh serta mengurangi pengawasan dalam proses belajar, (3) *Flipbook* juga memiliki kelemahan teknis, seperti ukuran file yang relatif besar, yang dapat menyulitkan saat proses unduh atau distribusi.[81]

Namun demikian, kelemahan ini sebenarnya dapat diatasi jika pengembang *flipbook* mampu mengelola kontennya dengan baik, menyusun materi secara ringkas namun padat, serta menyajikannya dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, keterbatasan teknis tersebut tidak menjadi hambatan berarti selama desain dan implementasinya tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Langkah-Langkah Pembuatan *Flipbook* menggunakan *Heyzine* dan Canva

Pembuatan *flipbook* dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi, pada penelitian ini aplikasi yang digunakan adalah canva yang didalamnya terdapat fitur *heyzine flipbook*. Secara umum langkah-langkah pembuatan *flipbook* sebagai berikut:

1) Menyusun Materi dan Desain di Canva

Canva digunakan sebagai alat utama untuk mendesain tampilan *e-module* atau buku digital yang menarik dan interaktif. Aplikasi canva memungkinkan pengguna membuat desain dengan elemen visual yang professional tanpa keahlian desain tingkat lanjut.[82] Berikut langkah-langkahnya.

a) Buka situs Canva

Akses https://www.canva.com , lalu login menggunakan akun Google atau akun Canva pribadi. Canva menyediakan ribuat template yang dapat

[81] Septiyaningsih et al., *Media Pembelajaran Menunjang Kemampuan Belajar Peserta Didik SD*.

[82] Hamid Sakti Wibowo, *CANVA: Panduan Lengkap Untuk Desain Grafis Dengan Cepat Dan Mudah* (Semarang: Tiram Media, 2023), 3.

disesuaikan untuk keperluan pendidikan, seperti modul, poster, presentasi digital, dan masih banyak lagi.[83]

b) Pilih ukuran halaman
   (1) Klik "*Create a Design*" → pilih A4 Document (210×297 mm) untuk ukuran standar modul.
   (2) Kamu juga bisa menyesuaikan ukuran (misalnya *landscape* untuk tampilan horizontal).

c) Buat halaman *e-module*

   Desain halaman *e-module* secara berurutan, misalnya:
   (1) Cover (judul, nama penulis, logo instansi, dan gambar pendukung)
   (2) Kata pengantar dan daftar isi
   (3) Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran
   (4) Materi pembelajaran (bisa berupa teks, gambar, tabel, diagram)
   (5) Latihan interaktif atau refleksi diri
   (6) Penutup dan daftar pustaka

d) Tambahkan elemen visual interaktif

   Gunakan fitur Canva seperti:
   (1) *Icons* dan ilustrasi untuk mempercantik tampilan
   (2) Video atau audio (jika diunggah ke Canva Pro)
   (3) *Hyperlink* teks atau tombol (ke sumber eksternal, video YouTube, atau kuis interaktif)

e) Pastikan desain rapi dan konsisten

   Gunakan tema warna, font, dan tata letak yang seragam agar *e-module* tampak profesional dan mudah dibaca.

f) Unduh hasil desain Canva
   (1) Klik "*Share*" → "*Download*"
   (2) Pilih format PDF Standard atau PDF Print
   (3) Centang "*All pages*" agar semua halaman tersimpan
   (4) Klik Download.[84]

[83] Ridwan Sanjaya Riski, Eldaa Susanti Padinga, Hasna Maulida Rahma, Indah Permatasari Manalu, Intan Tasqiyatul Mudmainah, Miranda Tirsya Hermawan, Michelle Felicia Handoko, *Panduan Praktis Canva AI* (Semarang: Siega Publisher, 2024), 4.

[84] Riski, Eldaa Susanti Padinga, Hasna Maulida Rahma, Indah Permatasari Manalu, Intan Tasqiyatul Mudmainah, Miranda Tirsya Hermawan, Michelle Felicia Handoko, *Panduan Praktis Canva AI*.

2) Mengunggah Desain ke *Heyzine*

Heyzine digunakan untuk mengubah file PDF dari Canva menjadi *flipbook* interaktif yaitu buku digital dengan efek membalik halaman seperti buku nyata.[85] Berikut langkah-langkahnya:

a) Buka situs *Heyzine*

Akses https://heyzine.com, lalu buat akun gratis atau login dengan Google.

b) Unggah file PDF dari Canva

(1) Klik tombol "*Create Flipbook*"

(2) Pilih file PDF *e-module* yang sudah kamu buat di Canva

(3) Tunggu proses konversi hingga selesai (biasanya hanya beberapa detik)

c) Kustomisasi tampilan *Flipbook*

Setelah PDF terunggah, *Heyzine* akan menampilkan *preview* buku digital. Kamu bisa menyesuaikan:

a. Tema tampilan (gelap, terang, atau *custom background*)

b. Tombol navigasi (panah, zoom, *full screen*)

c. Efek suara membalik halaman

d. Logo atau watermark jika ingin memberi identitas instansi/sekolah

e. Fitur interaktif tambahan, seperti:

(a) Menambahkan tautan (*hyperlink*) ke halaman web atau video YouTube

(b) Menyisipkan pop-up teks atau gambar tambahan

(c) Menyematkan kuis online atau Google Form melalui *link*

Penggunaan media digital interaktif seperti ini sesuai dengan pandangan Heinich dkk., bahwa teknologi pendidikan harus menyediakan pengalaman belajar yang kaya dan memungkinkan interaksi aktif antara peserta didik dan materi.[86]

d) Pratinjau hasilnya

[85] Moh. Khairul Umam, *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), 20.

[86] S. E. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning (7th Ed.)* (New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2002).

Klik tombol *preview* untuk melihat hasil *flipbook* sebelum dipublikasikan.

3) Menyimpan dan Mempublikasikan *Flipbook*

Setelah desain dan interaksi disesuaikan, langkah selanjutnya adalah publikasi. Berikut langkah-langkahnya:

a) Klik "*Publish*" atau "*Save Flipbook*"

Heyzine akan membuat tautan (*link*) unik untuk *flipbook* kamu.

b) Pilih mode publikasi

(1) *Public* → dapat dibagikan secara bebas melalui tautan

(2) *Private* → hanya orang yang memiliki *link* atau akses yang bisa melihat

c) Bagikan atau sematkan (embed)

Kamu bisa:

(1) Menyalin URL *flipbook* untuk dibagikan ke siswa atau rekan guru

(2) Menyematkan *flipbook* ke Google Classroom, LMS (seperti Moodle), atau *website* sekolah dengan kode HTML (embed code)

d) Unduh jika diperlukan

Untuk pengguna akun premium, Heyzine juga memungkinkan mengunduh *flipbook* dalam format offline HTML, sehingga bisa digunakan tanpa koneksi internet.

Menurut Arsyad, distribusi media pembelajaran digital hendaknya mempertimbangkan kemudahan akses, ketersediaan teknologi, serta daya tarik visual agar pesan pembelajaran dapat diterima secara efektif.[87]

5. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Akidah akhlak merupakan dua hal yang menjadi pondasi utama dalam ajaran Islam, sehingga memiliki cakupan luas dan mendalam. Secara etimologi (bahasa) akidah berasal dari bahasa Arab yaitu kata "*aqada-ya'qidu-aqdan*", berarti ikatan, perjanjian, simpul dan kokoh. Disebut demikian, karena ia mengikat dan menjadi simpul atau gantungan segala sesuatu. Setelah terbentuk

[87] Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2011.

menjadi "*aqidah*" berarti keyakikan. Relevansi antara kata "*aqdan*" dan "*aqidah*" adalah keyakikan itu tersimpul dengan kokoh di dalam hati, bersifat mengikat dan mengandung perjanjian.[88] Secara terminology (istilah), Hasan Al-Banna mengatakan akhidah adalah beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati manusia, mendatangkan ketentraman, menjadikan keyakinan yang tidak bercampur sedikitpun dengan keragu-raguan.[89] Sedangkan menurut Abu Bakar Jabir Al-Jazairy sebagaimana dikutip Yunahar Ilyas mengatakan akhidah adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu, dan fitrah. Kebenaran itu dipatrikan (oleh manusia) didalam hati serta keyakinan kesahihan secara pasti dan ditolak segala sesuatu yang bertentangan dengan kebenaran itu. [90] Maka akidah merupakan keyakinan yang tertanam kuat dalam hati, bersifat mengikat, dan didasarkan pada kebenaran yang diterima oleh akal, wahyu, dan fitrah tanpa keraguan sedikit pun.

Akidah dan akhlak memiliki hubungan yang sangat erat. Akidah sangat berpengaruh terhadap perilaku seseorang dalam menghadapi kehidupan, karena akidah menjadi landasan terciptanya akhlak yang baik pada seseorang. Akhlak yang baik terwujud atas perjuanga antara akal dan nafsu yang saling mendominasi sehingga waktu demi waktu berubah menjadi kebiasaan dan perangai tetap. Perilaku yang baik dan akhlak yang mulia menjadi salah satu bukti dari keimanan yang kuat. Karena itu, akhidah dan akhlak sering disandingkan karena memiliki keterikatan yang erat atu sama lain.[91]

Dasar dari Akidah Akhlak adalah Al-Qur'an dan Hadis. Di dalam Al-Qur'an banyak disebutkan pokok-pokok Akidah Akhlak seperti cara-cara dan sifat Allah, malaikat, kitab-kitab Allah, hari kiamat, surga dan neraka. Keduanya hingga sekarang masih terjaga, kecuali sunnah Nabi yang memang dalam perkembangan banyak ditemukan hadist-hadst dhaif. Melalui kedua sumber inilah kita dapat memahami dasar-dasar Akhidah akhlak.[92]

---

[88] Rahmat Solihin, *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), 5.

[89] Hasan Al-Banna, *Risalah Ta'alim, Dalam Majmū'at Al-Rasā'Il Al-Imam Al-Syahid Hasan Al-Banna* (Kairo: Dar Al-Da'wah, n.d.), 13.

[90] Yunahar Ilyas, *Kuliah Akidah Islam* (Yogyakarta: LPPI UMY, 2004), 17.

[91] Solihin, *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah*.

[92] H Muhiyi Shubhie and others, *Pendidikan Agama Islam-Akidah Akhlak* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), 25.

Dari pemaparan diatas dapat dijelaskan bahwa akidah akhlak merupakan suatu mata pelajaran yang mengajarkan dan membimbing siswa untuk dapat mengetahui,memahami, dan meyakini aqidah Islam serta dapat membentuk dan mengamalkan tingkah laku yang baik yang sesuai dengan ajaran Islam. Maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran akidah akhlak sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Pada penelitian ini fokus pada materi menghindari akhlak tercela. Materi akhlak tercela dipilih karena relevan dengan kehidupan siswa. Dengan menyajikan materi ini didalam *e-module*, siswa dapat memahami bentuk-bentuk perilaku negatif yang harus dihindari dan dampaknya dalam kehidupan sosial. Selain itu, materi menghindari akhlak tercela dalam *e-module* akan diintegrasikan dengan nilai-nilai multkultural agar menumbuhkan kesadaran toleransi, empati, dan penghargaan terhadap perbedaan yang ada pada setiap siswa sehingga dapat membentuk siswa yang berakhlak mulia, berpikiran terbuka, serta mampu hidup rukun dalam keberagaman.

b. Materi Akhlak Tercela

1) Putus Asa

a) Pengertian Putus Asa

Secara sederhana arti putus asa adalah tidak ada harapan, putus harapan, atau hilang harapan. Secara umum putus asa artinya sifat yang tidak mempunyai harapan terhadap sesuatu yang menjadi cita-cita, kehendak, atau keinginannya. Dua perasaan yang menyertai kehidupan manusia adalah perasaan sedih dan senang. Dua sifat ini ikut andil membentuk kepribadian manusia dunia ini. Setiap orang mempunyai pengalamannya yang berbeda, pengalaman menjadi korban kesedihan atas berbagai masalah dan musibah; atau dimuliakan oleh perasaan senang. Sesuai dengan perputaran roda nasib, kehidupan manusia senantiasa berubah antara kesedihan dan kesenangan silih berganti. Manusia amatlah lemah sehingga tidak mungkin dapat mengubah sifat buruk yang menguasai hidup kita ini. Hal yang bisa kita lakukan adalah menghindari

sifat ini dengan cara mengarahkan tujuan hidup kita kepada hal-hal yang baik dan menyingkirkan bayang-bayang buruk berupa kegagalan.[93]

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, permasalahan yang menimpa manusia semakin berat. Kita tidak mungkin terlepas dari keadaan itu karena kita adalah bagian dari perkembangan dan kemajuan zaman itu. Kelemahan manusia adalah tidak tahu apa yang akan terjadi nanti, tetapi bukan berarti diam menunggu yang akan terjadi itu. Kita perlu menjangkau kemungkinan yang akan terjadi dengan berupaya semaksimal mungkin. Ketika di tengah perjalanan kita tersandung dengan kerikil permasalahan kita tidak boleh putus asa. Semua kesulitan pasti ada jalan.

b) Larangan putus asa

Sifat putus asa termasuk salah satu sifat yang dilarang dalam ajaran Islam, sebab apabila sifat itu dibiarkan dan bebas diluar kendali kita, akan menjerumuskan ke jurang kesengsaraan. Artinya sifat putus asa tidak akan membawa kepada kebahagiaan. Sifat putus asa justru mengantarkan kita ke lembah kerugian. Bentuk nyata dari kerugian adalah kesengsaraan, oleh karena itu kita perlu merasa takut dengan kerugian itu seraya berharap agar terhindar darinya. Untuk menghidari keruglan tersebut kita harus menghindari sifat mudah putus ana, asbagaimana telah dijelaskan di atas bahwa putus asa mengakibatkan kerugian. Kerugian yang sebenar-benarnya kerugian adalah terbelenggu oleh azab Allah sebagai akibat dari akhlak tercela yang ada pada diri kita yang tidak bisa kita kelola, yaitu sifat putus asa.[94]

Dalam hal ini Allah telah memperingatkan sebagaimana Firman-Nya dalam Al Qur'an surah Al-A'raf ayat 99.

فَلَا يَأْمَنُ مَكْرَ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ الْخٰسِرُوْنَ ﴿٩٩﴾

Artinya: "*Tiadalah yang merasa aman dari azab Allah kecuali orang-orang yang merugi*" (QS. Al-A'raf: 99)[95]

Penyakit rohani yang sulit untuk diketahui adalah putus asa karena kalau kondisi sedang tidak stabil, sifat ini sedikit sekali perbedaannya dengan

[93] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Modul Aqidah Akhlak Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2025), 45.

[94] Indonesia, *Modul Aqidah Akhlak Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*.

[95] Muhammad Ahsin Sakho dan Zarkasi Afif, *Mushaf Famy Bi Syauqin*.

berserah diri kepada Allah, padahal pasrah kepada Allah ini adalah sifat yang baik. Kalau kita terpeleset dengan kesalahpahaman tentang berserah diri, maka kita akan menanggung banyak kerugian. Misalnya kita mengalami suatu kegagalan. Karena kita merasa tidak mampu mengatasi kegagalan itu kemudian kita pasrah kepada Allah, sementara kegagalan itu merupakan keberhasilan yang tertunda. Hal ini artinya kita telah keliru dalam memahami makna berserah diri. Maka janganlah kita pasrah sebelum dengan sekuat tenaga dan pikiran berusaha mengatasi kegagalan agar kita tidak termasuk orang yang berputus asa, dan kita terhindar dari peringatan Allah dalam Al Qur'an surah Yusuf ayat 87.

وَلَا تَايْـَٔسُوْا مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِۗ اِنَّهٗ لَا يَايْـَٔسُ مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ الْكٰفِرُوْنَ ﴿٨٧﴾

Artinya: "*Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah, sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah hanyalah orang-orang kafir*". (Q.S. Yusuf: 87)[96]

c) Dampak negatif putus asa
   (1) Merugikan diri sendiri karena putus asa tidak akan menghasilkan apa-apa.
   (2) Menuai siksa Allah karena termasuk golongan orang-orang sesat dan kafir.
   (3) Kehilangan harapan, kesempatan, dan masa depan yang lebih baik.
   (4) Terbelenggu oleh rasa takut dan bayang-bayang kegagalan sehingga sulit untuk maju atau berkembang.[97]
d) Cara menghindari putus asa
   (1) Menanamkan sifat optimis, sehingga setiap permasalahan selalu di pandang dari sisi positif.
   (2) Meyakini bahwa kegagalan merupakan keberhasilan yang tertunda.
   (3) Memantapkan hati bahwa Allah akan memberi jalan keluar atas segala kesulitan.
   (4) Mempelajari kegagalan orang lain sehingga kita mendapat pengalaman untuk mengatasi masalah.[98]

[96] Muhammad Ahsin Sakho dan Zarkasi Afif.
[97] Fida' Abdillah Syuhada, Harjan, *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 70.
[98] Syuhada, Harjan, *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*.

2) *Ananiyah*

a) Pengertian *Ananiyah*

Berdasarkan tinjauan bahasa, kata *ananiah* artinya aku. Sedangkan menurut istilah, *ananiah* adalah sikap mementingkan diri sendiri atau egois. Sifat itu menganggap dirinya lebih daripada orang lain.[99] Orang yang memiliki sifat *ananiah* biasanya kurang memperhatikan pentingnya menghormati perasaan orang lain. Orang seperti ini sering pula menghalalkan segala cara demi harga diri yang berlebihan. Sifat *ananiah* mendorong timbulnya penolakan atas kebenaran yang tidak menguntungkan dirinya. Sifat ini juga ditunjukkan dengan perilaku menghina keadaan merendahkan martabat orang lain. Orang seperti ini tidak mempunyai cermin hidup, asal, dan arah tujuan hidup. Karena buruknya sifat ini maka seyogyanya kita senantiasa berlindung kepada Allah dari sifat ananiah dan berdoa kepada-Nya agar senantiasa ditunjukkan ke jalan yang lurus.[100]

b) Bentuk-bentuk *ananiyah*

(1) Tidak pernah bersyukur atas nikmat yang diberikan oleh Allah swt. Kepadanya
(2) Tidak pernah mengedapankan sikap tawakal.
(3) Tidak mau menerima pendapat atau saran dari orang lain dan menolak perbedaan pendapat.
(4) Tidak rela terhadap keberhasilan orang lain atau iri dengki.
(5) Tidak mau rendah hati, tetapi justru menonjolkan kelebihannya di hadapan orang lain.
(6) Tidak mau mengalah, selalu ingin menang sendiri dalam semua hal.[101]

c) Larangan bersikap *ananiyah*

Sifat ananiah merupakan sifat yang dibenci oleh Allah dan tidak disukai orang lain, karena sifat ini mencerminkan sikap merendahkan orang lain sehingga menyakiti hati orang lain. Padahal orang muslim harus saling

[99] Syuhada, Harjan.
[100] Indonesia, *Modul Aqidah Akhlak Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*.
[101] Indonesia.

hormat menghormati, sebagaimana sabda Rasulullah saw..dalam sebuah hadis sebagai berikut.

أَمَرَنَا رَسُوْلُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنْ يُنَزِّلَ النَّاسَ مَنَازِلَهُمْ. (رواه مسلم

Artinya: "*Rasulullah saw. menyuruh kita agar kita menghormati manusia (orang lain) sesuai dengan kedudukannya*." (H.R. Muslim)[102]

Dari sabda Nabi tersebut di atas dapat kita pahami bahwa kita harus menghargai orang lain dan bukan menonjolkan sifat akunya atau egoisnya. Sifat egois ini sering melalaikan diri untuk menghormati orang lain, maka sebaiknya selalu berusaha menepis sifat itu dengan selalu ingat dan berlindung kepada Allah swt. dari gangguan setan yang terkutuk. Apabila sifat *ananiah* jauh dari kita maka pikiran akan bersih dan mencerminkan rasa kasih sayang dan menghargai kepada sesama manusia.

d) Dampak negatif *ananiah*

(1) Selalu merendahkan orang lain sehingga membuat orang lain tidak suka kepada kita karena merasa sakit hati.

(2) Menimbulkan perpecahan dan sekat-sekat dalam masyarakat, serta mempersempit pergaulan dalam masyarakat.

(3) Menumbuhkan rasa iri dan dengki terhadap keberhasilan orang lain, apabila melebihi dari dia.

e) Menghindari sikap *ananiah*

(1) Selalu berusaha menghargai pendapat dan menghormati hasil orang lain.

(2) Selalu berusaha untuk tidak merasa paling atau lebih dari pada orang lain.

(3) Selalu berusaha untuk tidak menang sendiri atau paling pintar apabila berbicara dengan orang lain.

(4) Selalu berusaha untuk tidak merasa bahwa pendapatnya adalah yang paling benar dan memaksakan kehendak.

3) Dendam

a) Pengertian dendam

[102] Syuhada, Harjan, *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*.

Dendam merupakan salah satu bentuk akhlak madzmumah dan dendam artinya rasa marah yang tidak terlampiaskan yang tersimpan di dalam hati. Gejolak perasaan seperti inilah yang kemudian disebut dengan dendam. Dendam juga dapat diartikan sebagai kehendak luar biasa untuk membalas. Sifat dendam timbul dari perasaan marah pada sesuatu, misalnya karena merasa dikhianati dan disakiti oleh orang lain. Jika kemarahan pada saat itu tidak terlampiaskan, biasanya akan menimbulkan perasaan dendam pada diri seseorang. Dendam akan membuat penderitanya berbuat apa pun selama bisa membalas rasa sakit hati yang pernah dirasakannya, bahkan dalam beberapa kasus, pendendam menghendaki pembalasan yang lebih kejam bagi seseorang yang pernah menyakitinya.[103]

Sifat dendam hanya akan membawa keburukan. Dia akan membuat penderitanya tidak dapat mengembangkan kemampuannya untuk melakukan hal-hal yang baik secara optimal. Pendendam hanya akan menuruti hawa nafsunya, meninggalkan kebaikan, dan semakian dekat dengan kejahatan. Selain itu, pendendam adalah orang yang sangat dibenci oleh Allah swt. Hal ini ditegaskan Rasulullah saw. dalam hadistnya berikut ini:

أَبْغَضُ الرِّجَالِ إِلَى اللهِ أَلَد الخصم (رواه البخارى و مسلم

Artinya: "*Orang-orang yang paling dibenci Allah adalah orang yang paling pendendam*." (H.R. Bukhari dan Muslim)

Seperti perbuatan buruk yang lain, dendam juga akan membawa banyak kemudharatan bagi diri sendiri dan orang lain. Pendendam sangat menginginkan rasa sakitnya terbalas sebagimana yang dia rasakan atau bahkan lebih dari itu. Sebuah tamparan dibalas dengan puluhan pukulan. Satu hardikan dibalas dengan caci maki dan hinaan bertubi.

b) Akibat perilaku dendam
   (1) Cenderung melukai diri dan hatinya sendiri jika terus dipupuk.
   (2) Dapat dikategorikan mendzolimi, karena terkadang membalas dengan berlebihan.

[103] Indonesia, *Modul Aqidah Akhlak Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*.

(3) Dijauhi banyak orang.

(4) Pendendam merupakan seorang yang paling dibenci oleh Allah swt.

c) Perilaku menghindari dendam

(1) Seseorang hendaknya menahan diri dari sikap marah. Jika tidak bisa menahan marah, sebaiknya tetap menahan diri dari berkata dan berbuat buruk pada orang yang sedang marah. Bersabar dan tetap memohon pertolongan dari Allah swt., juga mendoakan kebaikan bagi yang dimarah agar segera mengerti kesalahannya dan tidak mengulanginya lagi.

(2) Bagi orang yang didendami, ada baiknya melakukan hal-hal berikut:

(a) Menginstropeksi diri, karena tidak mungkin orang lain mendendam pada kita tanpa pernah kita menyakitinya, baik sengaja ataupun tidak.

(b) Segera memberikan hak-hak orang yang mendendam pada kita

(c) Tetap menjaga silaturahmi dengannya.

(d) Menjaga diri agar tidak mendzaliminya.

d) Bersifat sabar

Sebagaimana firman Allah dalam surat Asy-Syura ayat 40, yang artinya sebagai berikut: "Dan balasan suatu kejahatan adalah kejahatan yang setimpal tetapi barang siapa memaafkan dan berbuat baik (kepada orang yang berbuat jahat) maka pahalanya dari Allah. Sungguh, Dia tidak menyukai orang-orang yang zalim." (Q.S. Asy-Syura: 40).[104]

4) *Ghodob*

Ghodob berarti marah. Sebuah luapan emosi yang lebih sering ditimbulkan oleh hawa nafsu manusia, misalnya kerena merasa disepelekan, disalahkan dan sebagainya. Marah juga bisa disebabkan alasan agama, misalnya kerena melihat orang-orang melakukan kemusyrikan dan ingkar terhadap Allh swt. dan RasulNya. *Ghodob* atau marah pada manusia terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu:[105]

a) Tingkatan Rendah

[104] Muhammad Ahsin Sakho dan Zarkasi Afif, *Mushaf Famy Bi Syauqin*.
[105] Indonesia, *Modul Aqidah Akhlak Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*.

Pada tingkatan ini, seseorang yang marah tidak akan menunjukkan tanda-tandanya secara langsung. Semua emosi dan rasa kesalnya dapat dinetralisir dan diarahkan pada hal-hal yang baik, misalnya dengan berdzikir dan shalat.

b) Tingkatan Sedang

Sikap marah pada tahap ini bisa disebut dengan marah yang wajar. Walaupun dia marah, dia masih sanggup menahan diri untuk tidak melakukan hal-hal yang malah akan memperburuk keadaan.

c) Tingkatan Tinggi

Ini adalah tingkatan marah yang berlebihan. Sebuah kesalahan kecil saja bisa membuatnya marah dengan pelampiasan yang cenderung berlebihan pula. Selain itu, marah dalam tingkatan ini juga cenderung berlangsung lebih lama. Marah yang berlebihan seperti ini adalah marah yang dilandasi oleh hawa nafsu dan setan.

Seorang muslim dituntut untuk menjadi muslim yang sabar dan kuat. Dapat menahan kemarahan disebut sabar, namun ternyata hal ini juga merupakan bentuk kekuatan tertinggi yang dimiliki oleh seorang muslim., sebagaimana sabda Rasulullah saw. di bawah ini:

إِنَّمَا الشَّدِيدُ الذى يملكُ نَفْسَهُ عِند الغضب (متفق عليه

Artinya: "*Orang yang kuat adalah orang yang menguasai dirinya ketika ia marah* "(HR. Bukhari Muslim)

Banyak hal negatif yang dapat ditimbulkan sikap marah, diantaranya sebagai berikut.

a) Kondisi fisik pemarah cenderung lebih cepat lemah.
b) Terjerumus dalam dosa
c) Tersisihkan hidupnya.
d) Rawan berbuat kerusakan dan keonaran.

Seorang yang mudah marah dapat dikenali lewat beberapa ciri dalam dinnya. diantaranya:

a) Ciri fisik muka masam, wajah keruh, dan jarang tersenyum.
b) Ciri psikologis, misalnya:
   (1) Cepat marah karena hal-hal spele

(2) Terbiasa bertindak kasar.

(3) Perasaannya tidak pernah tentram, mudah sekali mendendam

(4) Mudah tersinggung dan sakit hati

(5) Terbiasa berbicara kasar dengan nada tinggi.

6. Pemahaman Konsep

a. Definisi Pemahaman Konsep

Tujuan pembelajaran selain untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu mempunyai pemahaman konsep yang baik. Pemahaman konsep adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena melalui pemahaman konsep yang baik, siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan penguasaan terhadap setiap materi yang dipelajari.[106] Menurut teori belajar Pask dan Scoott pemahaman konsep menjadi dasar utama agar proses belajar berlangsung lebih efektif serta mampu memberikan dampak yang berkelanjutan.[107] Adanya kemampuan pemahaman konsep berarti siswa mempunyai kemampuan berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi siswa mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interprestasi data dan mampu mengaplikaskan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa. Pengertian pemahaman konsep, menunjukan adanya tiga hal pokok dalam pemahaman seperti kemampuan mengenal, menjelaskan, dan mengambil kesimpulan. Sebelum menjelaskan sesuatu, maka siswa harus tahu apa yang akan dijelaskan. Kemudian dalam menjelaskan suatu hal, maka siswa harus paham betul agar mudah menjelaskan pada siswa lainnya, setelah itu baru siswa dapat mengambil kesimpulan.[108] Oleh karena itu siswa perlu paham akan konsep.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep dalam penelitian ini yaitu berdasarkan tujuan pembelajaran pada materi akhlak tercela (putus asa, *ananiah*, dendam,

[106] Dhora Tri Agustina, *Pendekatan CPA (Concret Pictorial Abstrak) Dan Matematika Realistik Bagi Siswa SD* (Pati: Maghza Pustaka, 2024), 27.

[107] Syarif Hidayat, *Meraih Prestasi Melalui Learning Style Dan Multiple Intelligence* (Yogyakarta: Deepublish, 2024), 55.

[108] Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, and Linda Linda, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel* (Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020), 4–5.

dan *ghodob*) antara lain: (1) Peserta didik mampu menjelaskan pengertian akhlak tercela yang meliputi putus asa, *ananiah* (egois), dendam, dan *ghadab* (amarah berlebihan) sesuai ajaran Islam. (2) Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh perilaku putus asa, *ananiah*, dendam, dan *ghadab* dalam kehidupan sehari-hari. (3) Peserta didik mampu menganalisis dampak negatif dari perilaku putus asa, *ananiah*, dendam, dan *ghadab* serta mengaitkannya dengan dalil naqli (Al-Qur'an dan/atau hadis). (4) Peserta didik mampu menunjukkan sikap pengendalian diri, sabar, pemaaf, dan empati sebagai upaya menghindari dan mengatasi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan memenuhi semua tujuan pembelajaran, siswa dapat memahami materi dengan baik dan benar serta dapat menerapkan perilaku terpuji dan menghindari perilaku tercela dalam kehidupan sehari-hari.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain. (1) Faktor internal, meliputi kemampuan kognitif, minat belajar, motivasi, dan pengalaman belajar sebelumnya, (2) Faktor eksternal, meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan belajar, serta peran guru. Menurut Slameto, keberhasilan pemahaman konsep sangat ditentukan oleh bagaimana guru menyajikan materi dan sejauh mana peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.[109]

d. Pemahaman Konsep dalam pembelajaran Akidah Akhlak

Dalam pembelajaran akidah akhlak, pemahaman konsep memiliki peran strategis karena berkaitan langsung dengan internalisasi nilai, sikap, dan akhlak. Pemahaman konsep yang baik terhadap materi akidah dan akhlak akan mendorong peserta didik tidak hanya mengetahui ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Muhaimin, pembelajaran PAI terutama akidah akhlak harus diarahkan pada pemahaman makna ajaran Islam secara utuh, sehingga peserta didik mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.[110] Oleh karena itu, pemahaman konsep menjadi jembatan antara pengetahuan keagamaan dan pembentukan karakter Islami.

---

[109] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

[110] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).

7. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Definisi kemampuan berpikir kritis.

Berpikir adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk mengolah informasi yang tersimpan dalam otak.[111] Melalui proses ini, seseorang dapat membentuk konsep yang bermanfaat dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Dalam konteks pembelajaran, prinsip ini diterapkan dengan mendorong siswa untuk lebih aktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang belum memiliki keterampilan berpikir kritis secara optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya upaya dari guru dalam menanamkan kemampuan tersebut. Padahal, jika kemampuan berpikir kritis diasah dengan baik, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Adapun pengertian mengenai kemampuan berpikir kritis siswa telah dijelaskan oleh beberapa ahli sebagai berikut.:

1) Facione menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan mengelola diri dalam proses pengambilan keputusan yang meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, serta penarikan kesimpulan. Selain itu, berpikir kritis juga mencakup kemampuan untuk menyajikan bukti, konsep, metode, kriteria, dan pertimbangan konteks sebagai dasar pengambilan keputusan. Kemampuan ini dianggap sebagai kekuatan utama yang berperan penting dalam kehidupan sosial maupun pribadi seseorang.[112]
2) Menurut Scriven dan Paul, berpikir kritis adalah proses intelektual yang cerdas dan aktif, yang melibatkan kemampuan untuk mengonsepkan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi secara sistematis. Proses ini terbentuk melalui pengalaman, refleksi, pengamatan, penalaran, dan komunikasi dengan tujuan membimbing individu menuju keyakinan dan tindakan yang lebih baik. Berpikir kritis juga dapat diartikan sebagai kemampuan menyelidiki informasi dan gagasan secara rasional dan teliti dari berbagai sudut pandang. [113]

---

[111] Johnson Alvonco, *The Way Of Thinking* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), 6.

[112] Peter A Facione and others, "Critical Thinking: What It Is and Why It Counts," *Insight Assessment* 1, no. 1 (2011): 1–23.

[113] Michael Scriven and Richard Paul, "Critical Thinking as Defined by the National Council for Excellence in Critical Thinking," in *8th Annual International Conference on Critical Thinking and Education Reform, Rohnert Park, CA*, 1987, 25–30.

3) Ennis menyatakan bahwa, berpikir kritis adalah *"Critical thinking is reasonable, reflective thinking that is focused on deciding what to believe or do*". Menurut definisi ini, berpikir kritis menekankan pada berpikir yang masuk akal dan reflektif. Berpikir yang masuk akal dan reflektif ini digunakan untuk mengambil keputusan [114].
4) Menurut Sendag dan Ferhan, berpikir kritis merupakan metode berpikir yang menyeluruh, yang mencakup proses analisis, sintesis, interpretasi, evaluasi, serta mempertimbangkan asumsi-asumsi yang terlibat dalam proses tersebut.[115]
5) Angelo menjelaskan bahwa berpikir kritis melibatkan penggunaan rasionalitas dan berbagai aktivitas berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, pemahaman masalah, pencarian solusi, penarikan kesimpulan, dan evaluasi. Dalam hal ini, berpikir kritis dapat dipandang sebagai rangkaian langkah yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu, yang penting dalam menyelesaikan masalah, membuat kesimpulan, mengeksplorasi alternatif, dan mengambil keputusan yang tepat sesuai konteks.[116]

Menurut pendapat beberapa ahli, kemampuan berpikir kritis siswa yaitu kemampuan untuk melakukan analisis, evaluasi, sintesis, serta berpikir secara rasional guna mengambil keputusan yang logis dan berdasarkan bukti yang relevan. Kemampuan ini merupakan keterampilan intelektual yang memungkinkan individu untuk memahami dan menilai informasi secara kritis, mengembangkan argumen yang kuat, serta merancang solusi efektif dalam berbagai situasi dan konteks. Selain itu, berpikir kritis juga mencakup refleksi mendalam terhadap proses berpikir itu sendiri serta asumsi-asumsi yang mungkin memengaruhi pengambilan keputusan.

Saat siswa mengaktifkan kemampuan berpikir kritis mereka, mereka mampu menyaring dan menilai informasi secara mendalam, mengolahnya dengan efisien untuk mereorganisasi proses mental mereka, serta menyelesaikan masalah secara rasional. Tujuan dari berpikir kritis adalah untuk

---

[114] Robert Ennis, "Critical Thinking: Reflection and Perspective Part II," *Inquiry: Critical Thinking across the Disciplines* 26, no. 2 (2011): 5–19.

[115] Serkan Sendag and H Ferhan Odaba, "Effects of an Online Problem Based Learning Course on Content Knowledge Acquisition and Critical Thinking Skills," *Computers \& Education* 53, no. 1 (2009): 132–41.

[116] Thomas A Angelo, "Classroom Assessment for Critical Thinking," *Teaching of Psychology* 22, no. 1 (1995): 6–7.

meningkatkan kesadaran dan kecerdasan individu agar mampu membandingkan berbagai hal dan menarik kesimpulan yang tepat dalam menghadapi suatu permasalahan.[117] Siswa juga akan dilatih untuk mengemukakan pendapat, sehingga mereka mampu membedakan antara informasi yang relevan dan tidak relevan, serta antara pendapat yang tepat dan yang keliru. Dengan demikian, pengembangan kemampuan berpikir kritis akan membantu siswa dalam menarik kesimpulan berdasarkan pertimbangan terhadap data dan fakta yang ditemukan di lapangan.

Berikut terdapat karakteristik siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis menurut Susdarwati. (1) Mampu menganalisis informasi dengan mendalam, (2) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, (3) Mampu menyusun argument yang logis dan berbasis bukti, (4) Mampu mengevaluasi argument secara objektif, (5) Memiliki sikap terbuka terhadap ide baru, (6) Mampu menark kesimpulan yang rasional, (7) Berani mengemukakan pendapat dengan tanggung jawab, (8) Mampu melakukan refleksi diri, (9) Mampu menyelesaikan masalah secara kreatif dan efektif.[118]

b. Indikator kemampuan berpikir kritis.

Terdapat 5 indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No	Aspek Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Berpikir Kritis
1.	Memberikan penjelasan sederhana *(Basic Clarification)*	1. Menfokuskan atau merumuskan pertanyaan 2. Menganalisis Argumen 3. Mengklarifikasi dengan menanyakan dan menjawab pertanyaan
2.	Memberikan dasar untuk suatu keputusan *(the bases for decision)*	4. Menilai kredibilitas sumber informasi 5. Melakukan observasi dan menilai laporan hasil observasi
3.	Menyimpulkan *(inference)*	6. Membuat deduksi dan menilai deduksi 7. Membuat induksi dan menilai induksi 8. Membuat dan mengkaji nilai-nilai hasil pertimbangan

[117] Ennis, "Critical Thinking: Reflection and Perspective Part II."

[118] Susdarwati Susdarwati et al., *Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPA: Tinjauan Filsafat Pedagogi Kritis Islami* (Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024), 8–10.

No	Aspek Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Berpikir Kritis
4.	Membuat penjelasan lebih lanjut *(advanced clarification)*	9. Mengidentifikasi asumsi 10. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan hasil
5.	Memberikan tanggapan dan integrasi/strategi dan taktik *(supporting and integration)*	11. Memutuskan dan melaksanakan 12. Berinteraksi dengan orang lain

Sumber: [119]

Berdasarkan Tabel 2.2, diketahui bahwa menurut Ennis terdapat 12 indikator berpikir kritis yang diklasifikasikan ke dalam lima aspek utama, yaitu: memberikan penjelasan dasar (*basic clarification*), menentukan landasan untuk pengambilan keputusan (*the bases for decision*), menarik kesimpulan (*inference*), memperluas penjelasan (*advanced clarification*), serta memberikan respons dan integrasi melalui strategi dan taktik (*supporting and integration*).

Dari berbagai pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan untuk merumuskan, menganalisis, dan menyimpulkan ide dari suatu permasalahan, disertai alasan logis serta pertimbangan rasional dalam rangka mengambil keputusan yang tepat. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa tidak terlepas dari pemahaman konsep yang lebih baik terhadap materi. Sehingga meningkatkan berpikir kritis dibersamai dengan pemahaman konsep materi yang diajarkan.

B. Penelitian Terdahulu

Setelah dilakukan literasi pada hasil penelitian lain yang dinilai relevan dengan tema peneliti, maka diketahui hasil penelitian masih-masih peneliti sebagai berikut.

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suhernawati, Rian Vebrianto dengan judul *"Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTsN Berau"* tahun 2024. Penelitian ini diketahui bahwa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela di MTsN Berau modul yang digunakan kurang menguraikan secara rinci bagaimana dampak dari akhlak tercela yang dilakukan, karena dalam modul hanya dijelaskan berupa tulisan yang pada umumnya tidak semua peserta didik faham jika hanya mebaca saja, hal ini menjadi pemicu adanya akhlak tercela yang masih

[119] Ennis, "Critical Thinking: Reflection and Perspective Part II."

dimiliki oleh para siswa dan kurangnya minat belajar mandiri bahkan kurangnya kreativitas belajar karena bahan ajar yang ada masih terbilang minim. Dengan demikian solusi alternativnya yaitu mengembangkan modul cetak ke dalam modul yang bersifat digital atau bisa disebut dengan e-modul dengan bantuan Heyzine *Flipbook*. Persentase hasil validasi e-modul yang dikembangkan dengan bantuan Heyzine *Flipbook* Maker pada materi akhlak tercela dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTsN Berau menunjukkan bahwa modul tersebut memperoleh tingkat kevalidan sebesar 74% dari ahli materi dengan kategori cukup valid, 85% dari ahli desain dengan kategori valid, dan 100% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil tanggapan dari siswa menunjukkan persentase sebesar 86%, yang mencerminkan respon yang sangat baik. Jadi *e-module* dengan bantuan Heyzine *flipbook* dapat digunakan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan baik.[120] Persamaan jurnal ini dengan penelitian saya terletak pada pengembangan media pembelajaran berupa *E-Module* Akidah Akhlak berbasis *flipbook* materi menghindari akhlak tercela dan menggunakan metode penelitian RnD. Sedangkan perbedaannya, jurnal ini fokus pada pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton menggunakan buku ajar cetak, sedangkan penelitian saya fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media *e-modul* berbasis *flipbook*.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Risa Fatma Febriyanti, Zumrotul Fauziah, dan Pramesti Wulandari dengan judul *"Development Flipbook-Based Digital Module Of Akidah Akhlak Subject To Increase Student's Learning Motivation"* tahun 2025. Penelitian ini diketahui bahwa pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih berbentuk buku pegangan dan lembar kerja cetak.sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Guru Akidah Akhlak di MTs Miftakhul Ulum Karangan menyatakan bahwa ia belum pernah membuat modul pembelajaran digital. Guru juga masih menggunakan metode pembelajaran konvensional di mana siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Selama observasi, siswa menunjukkan beberapa sikap yang mencerminkan rendahnya motivasi belajar, seperti bermain ponsel, mengobrol dengan teman, dan merasa mengantuk. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk

[120] Agusthin Lismalyani Mawar Saputri et al., "Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII Di MTsN Berau," *Edunomika* 08, no. 01 (2024): 1–10.

mengembangkan modul pembelajaran digital pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil dari penelitian ini adalah ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,5%, dan penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 100%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa modul pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang digunakan oleh siswa kelas VII MTs telah teruji, memenuhi persyaratan, dan sangat valid. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh antara variabel X (Modul Pembelajaran) dan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa). Indikasi tersebut terlihat dari nilai F hitung sebesar 4,895 dengan taraf signifikansi 0,036 < 0,05 berdasarkan hasil angket siswa yang dihitung menggunakan uji regresi.[121] Persamaan jurnal ini dengan penelitian peneliti adalah mengembangkan e-module Akidah Akhlak berbasis flipbook pada jenjang MTs, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Sedangkan perbedaannya adalah jurnal ini fokus meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII dan e-module yang dikembangkan tidak interaktif. sedangkan penelitian saya fokus meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII dan e-module yang dikembangkan interaktif.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mila Suci Windiarti dan Kiromim Baroroh dengan judul "*E-Module Development with Kvisoft Flipbook Maker Application on Economics Material to Improve Students' Critical Thinking Abilities*" tahun 2024. Penelitian ini diketahui bahwa materi ekonomi mengharuskan peserta didik untuk berpkir kritis dalam mencari masalah dan solusi yang ada, terutama jika dikaitkan dengan permasalahan dalam kehdupan sehari-hari. Akan tetapi sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan itu akan dimanfaatkan atau digunakan. Sedangkan bahan ajar berupa LKS dan buku teks membuat pembelajaran berjalan satu arah. Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang diberikan adalah dengan mengembangkan modul elektronik dengan *kvisoft flipbook maker*. Hasil Kelas eksperimen memperoleh peningkatan kemampuan berpikir kritis sebesar 0,8, yang berarti berada pada kategori tinggi (karena nilai <g> > 0,7). Pada kelas kontrol diperoleh nilai gain 0,5, yang berarti berada pada kategori sedang (0,7 ≥ <g> ≥ 0,3). Kelayakan e-modul berdasarkan penilaian ahli materi adalah 5,47 dan 5,55, sedangkan dari ahli media adalah 4,46, dengan kategori sangat baik dan baik. Respons siswa terhadap e-modul

[121] Risa Fatma Febriyanti, Zumrotul Fauziah, and Pramesti Wulandari, "Developing Flipbook-Based Digital Module of Akidah Akhlak Subject To Increase Students' Learning Motivation," *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 9, no. 2 (2025): 153–65, https://doi.org/10.35316/edupedia.v9i2.5723.

juga baik, terlihat dari hasil penilaian: kesesuaian konten 4,27, bahasa 8,41, kebermanfaatan 8,68, dan tampilan grafis 8,57, semuanya bernilai di atas 4. Hasil analisis effect size menunjukkan bahwa penggunaan *e-module Kvisoft Flipbook Maker* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis sebesar 70,8%.[122] Persamaan jurnal ini dengan penelitian saya adalah mengembangkan *e-module* berbasis *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMP/MTs. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang digunakan yaitu jurnal ini menggunakan materi ekonomi, sedangkan penelitian peneliti menggunakan Akidah Akhlak. *E-module* peneliti juga spesifik menggunakan *e-module* interaktif.

4. Berdasarkan penelitian tesis yang dilakukan oleh Ratna Utaminingrum dengan judul "*Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Al-Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah Karangkajen IV"* tahun 2024. Pembelajaran Al-Islam di SD Muhammadiyah Karangkajen IV masih didominasi oleh metode konvensional berbasis buku paket tanpa dukungan media digital yang menarik, sehingga minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak cenderung rendah. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru Al-Islam, siswa menunjukkan kecenderungan mengabaikan pelajaran Al-Islam karena kurangnya variasi bahan ajar dan strategi pembelajaran yang inovatif. Data tiga tahun terakhir menunjukkan rata-rata ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih di bawah 50%, yaitu 45% pada tahun 2021, 40% pada tahun 2020, dan 40% pada tahun 2019. Peneliti kemudian mengembangkan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* maker yang memuat video, animasi, serta tautan interaktif agar pembelajaran lebih menarik, komunikatif, dan kontekstual. *E-Module* ini disusun berdasarkan RPP Kurikulum 2013 yang mencakup komponen-komponen pembelajaran lengkap, mulai dari kompetensi inti, dasar, indikator, hingga uji kompetensi. Hasil penelitian pengembangan ini adalah : 1) Menghasilkan *e-module* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Al-Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V yang didasarkan pada hasil uji ahli media 100 %. Kemudian dari ahli materi mendapatkan persentase 100% artinya *e-module* yang dikembangan

[122] Mila Suci Windiarti and Kiromim Baroroh, "E-Module Development with Kvisoft Flipbook Maker Application on Economics Material to Improve Students' Critical Thinking Abilities," *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities* 2, no. 3 (2024): 178–92, https://doi.org/10.59024/ijellacush.v2i3.1004.

dikategorikan sangat layak, 2) Produk pengembangan ini telah terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Adapun peningkatan hasil belajar ditunjukkan analisis data dari *pretest* dan *postest* dari hasil uji T yang dilakukan dengan taraf kebenaran di peroleh hasil signifikansi sebesar 0,00 < 0,05 maka ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan *e-module* Al-Islam berbasis *flipbook*.[123] Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mengembangkan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaannya, penelitian terdahulu mengembangkan *e-module flipbook* untuk mata pelajaran Al-Islam di jenjang SD dengan fokus meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian peneliti mengembangkan *e-module* interaktif berbasis flipbook pada mata pelajaran Akidah Akhlak jenjang MTs yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

5. Berdasarkan penelitian tesis yang dilakukan oleh Muhammad Agung Probowo dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Flipbook di Tingkat SMP*" tahun 2024. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan metode konvensional atau hanya mengandalkan buku paket saja akibatkanya pembelajaran menjadi tidak optimal, efektif, dan efisien. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar berbasis digital diperlukan agar selalu relevan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Pengembangan bahan ajar yang digunakan berupa modul elektronik berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *e-module* Pendidikan Agama Islam berbasis *Flipbook* dikembangakan menggunakan model ADDIE meliputi lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan kelayakan yang signifikan dengan nilai validasi 98% dari ahli materi, media, dan desain. Kemudian respons siswa terhadap *e-module* ini sangat positif, dengan hasil uji coba pada perorangan, kelompok kecil dan besar masing-masing memperoleh 93%, 92%, dan 95%. Selain itu, *e-module* ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, berdasarkan ahsil uji t diperoleh nilai t0 = 2,093, lebih besar dari nilai ttabel = 1,734 dengan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* 48 dan 87 mengalami peningkatan rata-

[123] Ratna Utaminingrum, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Al-Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD Muhammadiyah Karangkajen IV" (Universitas Ahmad Dahlan, 2024).

rata sebesar 39 poin setelah penggunaan *e-module*.[124] Persamaan tesis ini dengan penelitian saya adalah mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook* dengan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini fokus mengembangakan *e-module* PAI berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian saya fokus mengembangakan *e-module* Akidah Akhlak berbasis *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTsN Berau	Penelitan tersebut sama-sama mengembangkan *e-module* berbasis *flipbook* Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela dan menggunakan metode penelitian RnD.	Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton menggunakan buku ajar cetak, sedangkan penelitian saya fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media *e-module* berbasis *flipbook*.
2.	*Development Flipbook-Based Digital Module Of Akidah Akhlak Subject To Increase Student's Learning Motivation*	Penelitian ini sama-sama mengembangkan *e-module* Akidah Akhlak berbasis *flipbook* pada jenjang MTs, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE.	Penelitian ini fokus meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII dan *e-module* yang dikembangkan tidak interaktif. Sedangkan penelitian saya fokus meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII dan *e-module* yang dikembangkan bersifat interaktif.
3.	*E-Module Development with Kvisoft Flipbook Maker Application on Economics Material to Improve Students' Critical Thinking Abilities*	Penelitian ini sama-sama mengembangkan *e-module* berbasis *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMP/MTs.	Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan yaitu jurnal ini menggunakan materi ekonomi, sedangkan penelitian saya menggunakan Akidah Akhlak. *E-module* peneliti juga spesifik menggunakan *e-module* interaktif.
4.	Pengembangan *E-Module* Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Al-Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah Karangkajen IV	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mengembangkan *E-Module* interaktif berbasis *flipbook* menggunakan model pengembangan ADDIE.	Perbedaannya, penelitian terdahulu mengembangkan *E-Module flipbook* untuk mata pelajaran Al-Islam di jenjang SD dengan fokus meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian peneliti mengembangkan *E-Module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak jenjang MTs yang bertujuan

[124] Muhammad Agung Probowo, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Flipbook Di Tingkat SMP," *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (2024).

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
			untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
5.	Pengembangan Bahan Ajar *E-Module* Pendidikan Agama Islam Berbasis *Flipbook* di Tingkat SMP	Penelitian ini sama-sama mengembangkan *e-module* berbasis *flipbook* dengan model pengembangan ADDIE.	Sedangkan perbedaannya, penelitian ini fokus mengembangakan *e-Module* PAI berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian saya fokus mengembangakan *e-Module* Akidah Akhlak berbasis *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil telaah penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi beberapa kesenjangan yang menjadi dasar perlunya penelitian ini. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya yang mengembangkan *e-module* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran PAI lebih berorientasi pada peningkatan motivasi belajar, hasil belajar dan pemahaman konsep, dan belum banyak yang mengarahkan pada pemahaman kemampuan berpikir kritis siswa. Kedua, *e-module* yang telah dikembangkan masih didominasi pada aspek visual sehingga pembelajaran kurang interaktif. Ketiga, fokus penelitian terdahulu lebih banyak diarahkan pada mata pelajaran umum, atau PAI pada umumnya sehingga pada mata pelajaran akidah akhlak masih relative jarang diteliti untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*). Pertama, penelitian ini secara khusus mengembangkan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga dilengkapi aktivitas berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Kedua, penelitian ini berfokus pada materi akhlak di kelas VIII MTs, yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam konteks pengembangan keterampilan berpikir kritis. Ketiga, penelitian ini mengintegrasikan penggunaan perangkat digital dengan fitur interaktif yang mendukung *student-centered learning*, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, reflektif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya Akidah Akhlak, melalui *e-module* interaktif berbasis *flipbook* yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan berpikir kritis siswa merupakan kemampuan untuk melakukan analisis, evaluasi, sintesis, serta berpikir secara rasional guna mengambil keputusan yang logis dan berdasarkan bukti yang relevan. Akan tetapi, saat ini siswa seringkali menghadapi tantangan berupa kecenderungan mengikuti arus pergaulan tanpa adanya pertimbangan matang, sehingga terjebak dalam sikap tercela seperti ghibah, iri hari, dendam, marah. Selain itu, siswa masih pasif, kurang mampu mengemukakan pendapat, dan sulit menarik kesimpulan yang logis. Padahal, fasilitas teknologi di sekolah sudah memadai, hanya saja belum dimanfaatkan optimal untuk mendukung pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan kurang menyajikan masalah nyata. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yaitu *e-module* interaktif berbasis *flipbook*, yang dapat memberikan materi secara interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui teks, gambar, audio, maupun animasi sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif menganalisis, mengevaluasi, serta menyimpulkan materi secara logis dan mendalam.

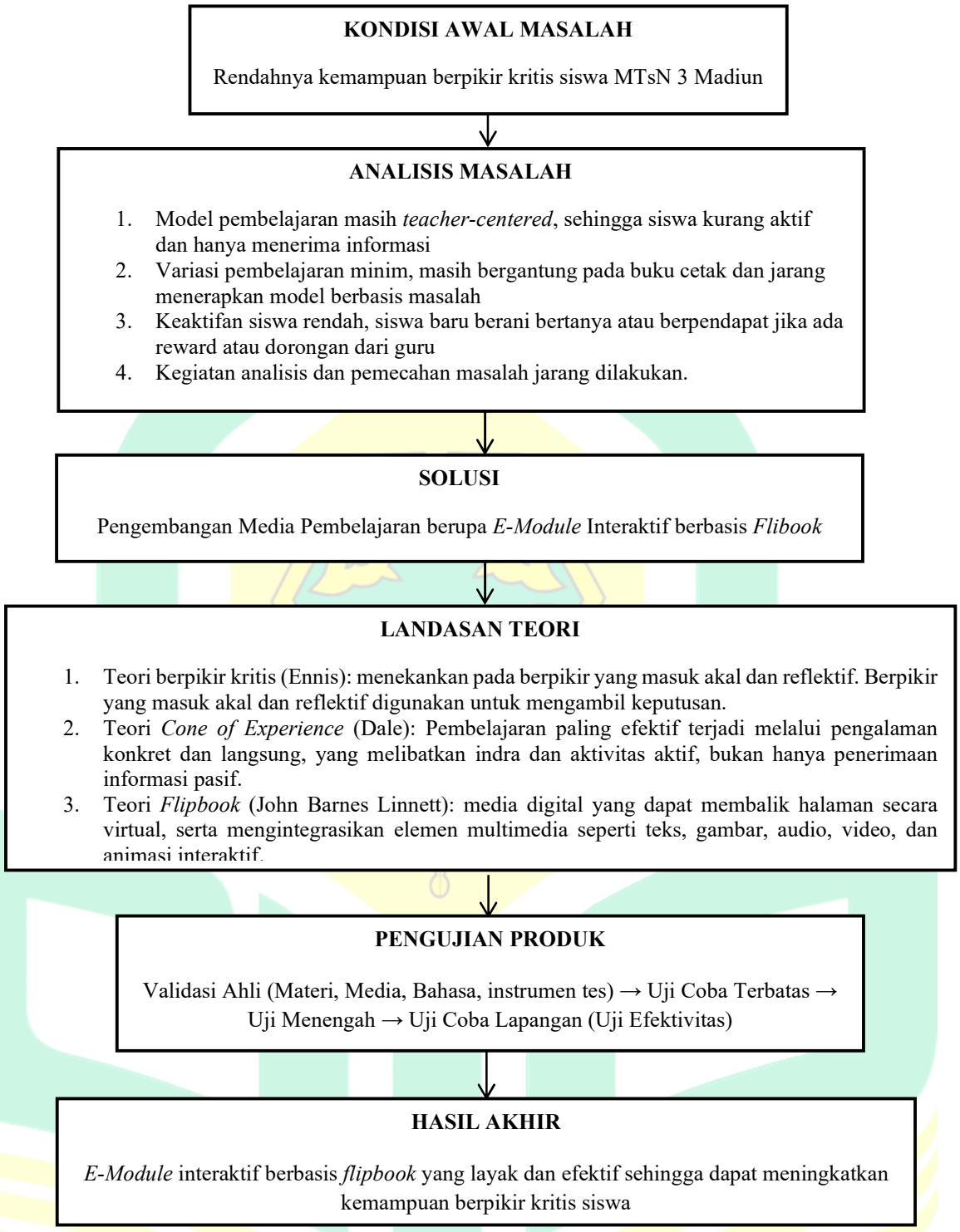
Landasan pengembangan mengacu pada:

a. Teori Berpikir Kritis (Ennis), "*berpikir kritis merupakan proses berpikir yang masuk akal dan reflektif*". Berarti berpikir yang masuk akal dan reflektif digunakan untuk mengambil keputusan yang tepat. Dalam konteks pembelajaran, teori ini menekankan pentingnya membiasakan siswa untuk berpikir secara rasional dan reflektif, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Melalui pengembangan media pembelajaran seperti *e-module* interaktif berbasis *flipbook*, siswa didorong untuk mengeksplorasi materi secara mendalam, menganalisis isi pelajaran, serta mengambil keputusan yang didasarkan pada pertimbangan logis. Dengan demikian, *e-module* ini berfungsi sebagai sarana untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa secara terarah dan kontekstual.
b. Teori Media Pembelajaran *Cone of Experience* (Dale), dalam kerucut pengalaman dale menyatakan bahwa "*hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung. Tetapi*

dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar". Dengan demikian, teori ini memberikan landasan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat pengalaman belajar siswa agar pembelajaran menjadi bermakna. Dalam konteks ini, *e-module* interaktif berbasis *flipbook* dapat menjadi bentuk pengalaman belajar semi-konkret, karena menggabungkan elemen visual, audio, teks, dan interaktivitas digital. Penggunaan *e-module* tersebut memungkinkan siswa tidak hanya memahami teori secara verbal, tetapi juga mengalami proses belajar secara langsung melalui simulasi, animasi, dan eksplorasi digital, sehingga memperkuat pemahaman konseptual serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

c. Media *flipbook* pertama kali diperkenalkan oleh John Barnes Linnett pada tahun 1868 sebagai media visual sederhana berbentuk kumpulan gambar yang jika dibalik cepat akan menampilkan ilusi gerak. Dalam konteks pembelajaran modern, *flipbook* berkembang menjadi versi digital atau elektronik yang memungkinkan pengguna untuk membalik halaman secara virtual, serta mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi interaktif. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan partisipatif, karena menggabungkan aspek visual dan kinestetik dalam satu kesatuan. Melalui penyajian materi yang interaktif, siswa tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, sehingga dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disusun kerangka berpikir seperti yang disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Menurut Loso penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.[125] Sedangkan menurut Sugiyono penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[126] Produk yang diuji pada penelitian ini merupakan bahan ajar berupa pengembangan media pembelajaran jenis *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah suatu rangkaian proses atau tahapan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.[127] Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas melalui inovasi.[128]

Dalam penelitian *Research and Development* (R&D) membutuhkan suatu model yang dapat membantu mencapai proses pengembangan yang diharapkan. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu pendekatan penelitian yang tepat dan efisien untuk digunakan dalam proses pengembangan produk berupa bahan ajar. ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation.*[129] Terdapat beberapa alasan utama mengapa model ini digunakan, antara lain:

1. Meskipun tahapan dalam model ADDIE terbilang sederhana, penerapannya berlangsung secara sistematis dan terstruktur.

---

[125] Loso Judijanto et al., *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 1.

[126] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

[127] Hendra Cahya Ardhy Syahputra Daniel Rudjiono, Dani Sasmoko, "Prototype Perencanaan Alat Pendeteksi Ketinggian Tandon Air Di RSUD DR. Gunawan Mangunkusumo Berbasis Arduino Uno," *Jurnal Teknik Informatika Dan Multimedia* 5, no. 1 (2025): 79, https://doi.org/https://doi.org/10.51903/informatika.v5i1.1016.

[128] Judijanto et al., *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD*.

[129] Robert Maribe Branch and .Ilhan Varank, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer Science & Business Media, 2009).

2. Model ini memungkinkan evaluasi dan revisi dilakukan di setiap tahap pengembangan secara menyeluruh, sehingga kualitas produk akhir menjadi lebih valid dan efektif.
3. Setiap tahapan dalam model ADDIE memberikan pengalaman yang bermakna, efisien, dan efektif bagi peneliti selama proses pengembangan berlangsung.

Pada penelitian ini metode penelitian dan pengembangan digunakan bertujuan untuk menciptakan sebuah *e-module* akidah akhlak sebagai bahan ajar. Setelah proses pengembangan *e-module* akidah akhlak diselesaikan, dilakukan uji validitas dan uji coba produk untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan *e-module* akidah akhlak tersebut dalam pembelajaran materi menghindari akhlak tercela (Putus Asa, *Ananiah*, Dendam, *Ghadab*).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas VIII MTsN 3 Madiun, Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun Provinsi Jawa Timur. Adapun pemilihan lokasi penelitian yang dilaksanakan di MTsN 3 Madiun telah mempertimbangkan berbagai hal diantaranya:

   a. Siswa masih tergolong rendah dalam kemampuan berpikir kritisnya, ditandai dengan:
      1) Metode pembelajaran sudah bervariasi, akan tetapi penerapan pembelajaran berbasis masalah masih perlu ditingkatkan.
      2) Kurangnya keaktifan siswa, siswa baru berani bertanya atau berpendapat jika diberikan stimulus berupa apresiasi atau dorongan dari guru.
      3) Kegiatan analisis dan pemecahan masalah jarang dilakukan.
   b. Madrasah belum menggunakan *e-module* khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak
   c. Belum terdapat sumber daya guru untuk menyusun modul pembelajaran elektronik (*e-module*).

2. Waktu Penelitian

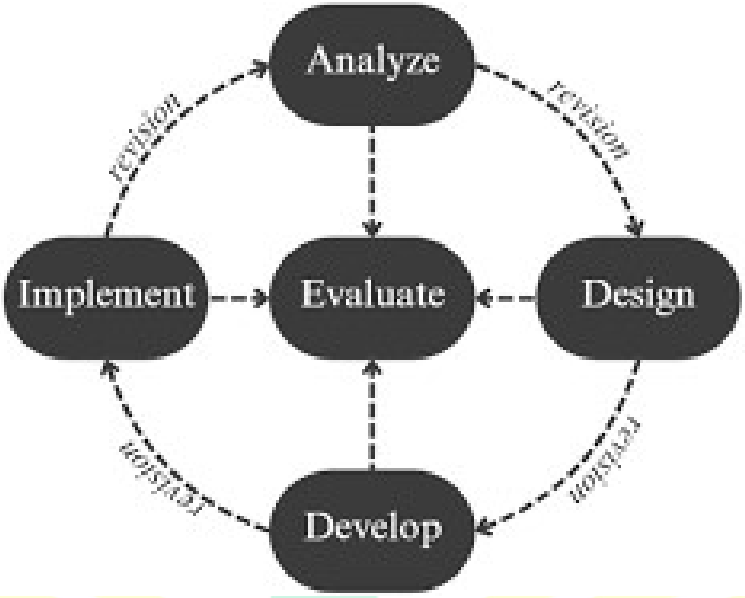
   Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah kelas VIII MTsN 3 Madiun dengan jumlah 216 siswa. Subjek tersebut dipilih karena mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pada kelas VIII terdapat materi menghindari akhlak tercela (Putus Asa, *Ananiah,* Dendam, *Ghadab*) yang sesuai dengan fokus penelitian dan diajarkan pada semester ganjil. Di sisi lain, karakteristik siswa yang beragam menjadi pertimbangan dalam pemilihan subjek penelitian, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap efektivitas pengembangan media pembelajaran. selain itu, subjek penelitian diharapkan mampu memberikan respon terhadap pembelajaran menggunakan *e-module* akidah akhlak yang dikembangkan.

D. Prosedure Pengembangan ADDIE

Tahapan penelitian ini menggunakan model ADDIE menggunakan 5 tahapan pengembangan, berikut digambarkan alur model pengembangan ADDIE menurut Branch.



Gambar 3. 1 Alur Model Pengembangan ADDIE[130]

1. *Analysis* (Analisis)

   Analysis (Analisis), yaitu mengidentifikasi permasalahan di lapangan serta menelaah kurikulum yang relevan. Analisis merupakan tahap pertama dalam menerapkan model ADDIE untuk menganalisis kesenjangan teori di lapangan

[130] Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, vol. 722 (Springer, 2009), https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6.

terkait penggunaan media akidah akhlak dalam pembelajaran, diikuti dengan analisis kebutuhan pengembangan media dan batasan yang terlibat dalam proses pengembangan. Secara umum, tahapan analisis mencakup beberapa langkah utama, seperti mengidentifikasi dan memvalidasi adanya kesenjangan kinerja, merumuskan tujuan pembelajaran, menganalisis karakteristik siswa, meninjau ketersediaan sumber daya, memilih strategi yang tepat, serta menyusun rencana manajemen proyek secara sistematis.[131] Berikut tahapan dalam analisis yang dijabarkan secara detail.

a. Analisis Pembelajaran

Tahap analisis dilakukan untuk meninjau sejauh mana proses pembelajaran di sekolah telah selaras dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, dilakukan pula telaah pustaka guna memahami konsep keterampilan abad ke-21, mengevaluasi implementasi Kurikulum Merdeka, serta menelaah materi ajar yang digunakan dalam kurikulum tersebut. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kondisi nyata di lapangan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh informasi bahwa pembelajaran telah dilaksanakan dengan berbagai metode dan didukung oleh media pembelajaran, namun pemanfaatannya masih dapat dioptimalkan dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penerapan pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah masih perlu ditingkatkan agar sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan *student centered learning*.

Lebih lanjut, dari aspek peserta didik, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran masih menunjukkan adanya peluang pengembangan, terutama dalam hal kemampuan bertanya, mengemukakan pendapat, serta melakukan analisis terhadap materi yang dipelajari karena siswa masih perlu adanya dorongan dalam melakukan hal tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual guna memfasilitasi keterampilan berpikir kritis siswa.

[131] Branch and Varank, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, teridentifikasi sejumlah variabel, yaitu variabel kontrol dalam penelitian ini meliputi jumlah siswa dalam kelas dan peran guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, variabel bebas adalah penggunaan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak yang diterapkan pada kelas eksperimen. Sedangkan variabel terikat adalah kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

b. Menentukan evaluasi tujuan pembelajaran

Mengembangkan perangkat pembelajaran berupa *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran aqidah akhlak tema menghindari akhlak tercela (Putus asa, *Ananiah*, Dendam, *Ghadab*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

c. Analisis siswa

Analisis terhadap peserta didik merupakan langkah penting, terutama pada tahap awal perencanaan. Proses ini dilakukan melalui pengamatan terhadap siswa kelas VIII dengan jumlah 216 siswa di MTsN 3 Madiun, khususnya dalam hal kemampuan berpikir kritis, baik secara individu maupun dalam kelompok. Analisis ini mempertimbangkan berbagai aspek seperti karakter pribadi, tingkat kemampuan, pengalaman belajar, serta faktor-faktor lain seperti prestasi akademik dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran, materi, dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Berdasarkan asumsi peneliti, siswa masih belum terbiasa melakukan aktivitas berpikir kritis, seperti dalam hal menganalisis suatu permasalahan.

d. Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan

Tahap identifikasi sumber daya bertujuan untuk mengevaluasi ketersediaan dan kecukupan berbagai kebutuhan, termasuk konten, teknologi, sarana pembelajaran, serta sumber daya manusia. Dalam hal ini, sumber daya konten mencakup materi menghindari akhlak tercela (Putus asa, *Ananiah*, Dendam, *Ghadab*), sumber daya teknologi meliputi alat pembelajaran berupa *e-module* yang bisa di akses melalui *smartphone*, sementara sumber daya manusia mencakup peneliti, para validator (yang terdiri dari ahli media, materi, bahasa, dan instrumen), serta peserta didik sebagai target utama pengembangan produk.

e. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat

Strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran diawali dengan pemberian soal *pre-test* untuk mengetahui pemahaman awal siswa, setelah itu

proses pembelajaran, guru menjelaskan materi kemudian guru memberikan tugas berupa LKPD yang sudah didesain menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemamapuan berpikir kritis. Setelah menyelesaikan LKPD siswa diarahkan untuk mengerjakan game pada setiap akhir penjelasan materi. Dan diakhir pembelajaran diberikan soal *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siwa setelah menyelesaikan berbagai materi menggunakan *e-module* interaktif berbasis *flipbook*.

f. Menyusun rencana proyek pengelolaan

Rencana proyek meliputi kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan produk dari tahap awal hingga tahap akhir.

Tabel 3. 1 Tabel Jadwal Rencana Pengembangan produk

Rencana kegiatan	**Bulan-2025**								**Bulan-2026**
	5	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**1**
R&D									
Studi pendahuluan									
Perencanaan									
Pengembangan									
Penyebaran									
Uji Skala Kecil									
Uji Kelayakan									
Uji Keefektivan									

2. *Design* (Perancangan)

Design (Perancangan), yang mencakup pembuatan rancangan awal atau prototipe dari produk yang akan dikembangkan misalnya sampul depan, kata pengantar, deskripsi *e-module*, fitur *e-module*, petunjuk penggunaan, peta konsep, soal *pre-test*, materi, game, refleksi siswa, soal *post-test*, kesimpulan, daftar pustaka, profil penulis, dan sampul belakang.

Pada tahap perancangan, dilakukan serangkaian kegiatan untuk menyusun *e-module* pembelajaran, yang mencakup identifikasi tugas-tugas yang harus dilakukan, perumusan tujuan pembelajaran, serta penyusunan strategi untuk proses uji coba produk. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan *e-module* yang siap digunakan dalam proses pembelajaran akidah akhlak terutama pada materi menghindari akhlak tercela (Putus asa, *Ananiah*, Dendam, *Ghadab*). Berikut langkah tahapan design.

a. Inventaris Tugas

Pada tahap ini, materi tentang cara menghindari akhlak tercela dijelaskan secara rinci untuk disusun ke dalam perangkat pembelajaran berupa *e-module* Akidah Akhlak. Rincian materi tersebut disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3. 2 Tabel Penjabaran Materi

No	Materi	Visualisasi
1.	Putus Asa	Teks, Gambar, Video
2.	*Ananiah*	Teks, Gambar, Video
3.	Dendam	Teks, Gambar, Video
4.	*Ghadab*	Teks, Gambar, Video

b. Tujuan Pembelajaran

Berikut tujuan pembelajaran materi akhlak tercela kelas VIII MTsN 3 Madiun.

1) Peserta didik mampu menjelaskan pengertian akhlak tercela yang meliputi putus asa, *ananiah* (egois), dendam, dan *ghadab* (amarah berlebihan) sesuai ajaran Islam.
2) Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh perilaku putus asa, *ananiah*, dendam, dan *ghadab* dalam kehidupan sehari-hari.
3) Peserta didik mampu menganalisis dampak negatif dari perilaku putus asa, *ananiah*, dendam, dan *ghadab* serta mengaitkannya dengan dalil naqli (Al-Qur'an dan/atau hadis).
4) Peserta didik mampu menunjukkan sikap pengendalian diri, sabar, pemaaf, dan empati sebagai upaya menghindari dan mengatasi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.

c. Menyusun strategi Pengujian Produk

Penyusunan instrumen pengujian produk dimulai dengan pembuatan instrumen validasi *e-module* meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli instrument. Draf awal tersebut kemudian dievaluasi dan diberi masukan oleh dosen pembimbing. Saran dari dosen digunakan sebagai acuan dalam menyempurnakan serta mengembangkan *e-module* akidah akhlak sebelum masuk ke tahap pengembangan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut, dan hasil revisi dijadikan sebagai draft yang akan divalidasi. Dengan demikian, desain awal menjadi tahap krusial dalam proses pengembangan *e-module* akidah akhlak yang mencakup literasi, evaluasi, serta penyempurnaan sebelum produk akhir disempurnakan.

3. *Development* (Pengembangan)

Development (Pengembangan), yang melibatkan proses pembuatan *e-module* serta validasi oleh para ahli. Tahap pengembangan bertujuan untuk mewujudkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya menjadi sebuah produk nyata yang siap untuk digunakan. Proses pengembangan mencakup kegiatan penyusunan materi, pemilihan serta pengembangan media pembelajaran, serta pelaksanaan revisi formatif dan uji coba.[132] Pengembangan produk mencakup penyusunan materi akhlak tercela secara menyeluruh. Revisi formatif dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli, meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli instrumen. Validasi menggunakan angket dengan empat tingkat penilaian meliputi: SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), dan K (Kurang). Para validator terdiri dari dosen atau guru yang ahli di bidang masing-masing. Hasil penilaian, saran, dan masukan dari para validator dijadikan dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Setelah itu, dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas VIII E sebagai bagian dari tahap pengujian dengan diberikan e-module yang sudah melalui tahap revisi. Tahap uji coba berupa menilaian e-module, dan pengujian soal *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementation (Implementasi), yakni penerapan *e-module* dalam proses pembelajaran guna mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tahap implementasi dalam proses pembelajaran melibatkan pemanfaatan produk yang telah dikembangkan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap implementasi adalah sebagai berikut.

a. Tahap uji terbatas (uji skala kecil)

E-module akidah akhlak yang telah direvisi diuji cobakan pada uji terbatas atau uji skala kecil sejumlah 10 siswa dari 30 sisiwa kelas VIII E. Tahap uji terbatas ini meliputi pengujian *e-module* yang beliputi materi, metode, dan evaluasi, kemudian pengujian soal *pre-test* dan *post-test* yang berjumlah 20 soal pilihan ganda. Uji terbatas ini dilaksanakan sebagai langkah awal sebelum mengujikan produk tersebut kepada kelompok yang lebih luas. Hasil dari uji coba tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan lebih lanjut pada *e-*

[132] Branch and Varank.

module. Revisi *e-module* dilakukan berdasarkan masukan yang diperoleh dari tahap uji terbatas atau uji skala kecil.

b. Tahap uji menengah (uji skala sedang)

Setelah perbaikan dari tahap uji terbatas atau uji skala kecil dilakukan implementasi tahap uji menengah atau uji skala sedang pada 1 kelas VIII E sebanyak 30 siswa. Hal ini bertujuan agar *e-module* dapat dilakukan perbaikan lagi berdasarkan tahap uji menengah atau uji skala sedang.

c. Uji skala luas

Setelah dilakukan tahap uji terbatas dan uji menengah kemudian dilakukan uji skala luas pada 2 kelas secara keseluruhan, 1 kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VIII A dengan jumlah 32 siswa, dan 1 kelas sebagai kelas kontrol yaitu kelas VIII B dengan jumlah 32 siswa. Pada penelitian ini, kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran menggunakan *e-module* akidah akhlak materi menghindari akhlak tercela. Sedangkan untuk kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan buku pegangan siswa yaitu LKS akidah akhlak.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluation (Evaluasi), yang meliputi hasil uji coba skala luas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana produk yang dikembangkan telah berhasil, sekaligus menyebarluaskan media pembelajaran *e-module* akidah akhlak yang telah dibuat dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk memperoleh data mengenai efektivitas *e-module* akidah akhlak dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Menurut Branch, tahap evaluasi meliputi penetapan kriteria evaluasi, pemilihan instrumen evaluasi, dan pelaksanaan evaluasi itu sendiri.[133] Analisis efektivitas dilakukan dengan menggunakan instrumen yang khusus mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.

E. Instrument Penelitian

Berikut ini terdapat beberapa instrument penelitian yang digunakan peneliti dalam menghimpun berbagai kebutuhan dalam penelitian.

[133] Branch and Varank.

1. Lembar Validasi

Data hasil pengembangan *e-module* yang didapatkan oleh peneliti agar bersifat objektif akan dikumpulkan melalui validasi oleh para ahli menggunakan lembar validasi serta tanggapan peserta didik menggunakan angket. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kesesuaian *e-module* yang dikembangkan dengan kebutuhan peserta didik secara efektif dan efisien. Penilaian pada lembar validasi menggunakan skala Likert 1-4, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Skala Likert

Skala	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang baik

a. Lembar Validasi Ahli Media

Dalam rangka mengetahui kelayakan *e-module* yang dikembangkan, peneliti membutuhkan alat ukur yang berupa angket validasi media yang diberikan kepada ahli media untuk diisi dan diberikan penilaian. Adapun beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada penilaian media *e-module* ditunjukkan pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Tabel Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian *E-Module* Oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Kualitas Teknis	Kebergunaan	1-3	3
		Keterbacaan	4-8	5
		Kualitas Tampilan dan Gambar	9-13	5
2.	Kualitas Desain	Kualtas Pengelolaan *E-Module*	14-15	2
Total				**15**

Sumber: Modifikasi Sadiman (2012) [134]

b. Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kualitas materi pada *e-module* pada mata pelajaran akidah akhlak. Lembar validasi ahli materi mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Tahun 2017.

[134] Rahardjito Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012).

Validasi dilakukan oleh guru pengampu akidah akhlak. Berikut kisi-kisi lembar validasi ahli materi yang ditunjukkan pada Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Tabel Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian E-Module oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Kelengkapan Materi	Materi sesuai tujuan pembelajaran	1	1
		Materi sesuai CP dan TP	1	2
2.	Keluasan Materi	Materi mencerminkan substansi CP dan TP.	1	3
		Materi fokus pada kompetensi yang dituju.	1	4
3.	Kedalaman materi	Materi mencakup konsep hingga hubungan antar konsep sesuai CP dan TP.	1	5
4.	Akurasi Materi	Fakta sesuai kenyataan.	1	6
		Fakta mendukung pemahaman siswa.	1	7
		Konsep jelas dan sesuai pelajaran.	1	8
		Prinsip, hukum, dan teori disajikan benar.	1	9
		Prosedur disajikan runtut dan aplikatif.	1	10
5.	Kemutakhiran dan Kontekstualitas	Materi sesuai perkembangan keilmuan terkini.	1	11
		Contoh dan latihan relevan dengan kehidupan siswa.	1	12
		Materi membantu menghindari akhlak tercela.	1	13
6.	Ketaatan pada hukum dan etika akdemik	Materi orisinal dan bebas plagiasi.	1	14
		kutipan sesuai kaidah ilmiah.	1	15
		Materi bebas unsur SARA.	1	16
		Materi bebas unsur pornografi.	1	17
		Materi tidak diskriminatif.	1	18
Total				18

Sumber: Modifikasi BNSP (2017) [135]

c. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi bahasa berfungsi untuk menelaah dan menilai aspek kebahasaan yang digunakan dalam keseluruhan produk pengembangan. Proses validasi ini mengacu pada pedoman Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah yang diterbitkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) tahun 2017. Validasi dilakukan oleh dosen bahasa. Berikut kisi-kisi lembar validasi ahli materi yang ditunjukkan pada Tabel 3.6.

[135] BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan), *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah.*, 2017.

Tabel 3. 6 Tabel Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian *E-Module* oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Item
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan	1	1
		Keefektifan kalimat yang digunakan	1	2
		Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungus	1	3
2	Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan dan informasi	1	4
3	Dialogis dan interaktif	Mampu memotivasi siswa	1	5
		Mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis	1	6
4	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan inteektual siswa	1	7
		Kesesuaian dengan tingkat emosional siswa	1	8
5	Kesesuaian dengan aidah Kebahasaan	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	9
		Ketepatan ejaan yang digunakan	1	10
6	Penggunaan Istilah, simbol, atau ikon	Konsistensi dalam penggunaan istilah	1	11
		Konsistensi dalam penggunaan symbol atau ikon	1	12
Total				12

Sumber: Modifikasi BSNP (2017) [136]

2. Angket

Angket respons peserta didik disusun untuk menilai kualitas *e-module* pada mata pelajaran akidah akhlak yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. tujuan pemberian angket respons ini adalah untuk mengetahui keefektifan media jika diterapkan kegiatan pembelajaran. Instrumen kuesioner ditunjukkan pada Tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Tabel Kisi-kisi Penilaian *E-Module* Oleh Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Item
1	Kualitas	Mudah digunakan	1	1
		Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	1	2
		Membantu untuk belajar secara aktif dan mandiri	1	3
		Belajar menggunakan *e-module* lebih menarik	1	4
		Belajar menggunakan *e-module* tidak membuat bosan	1	5

[136] (Badan Standar Nasional Pendidikan).

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Item
2	Keakuratan materi	Desain *e-module* memiliki gambar dan warna yang menarik	1	6
		Kalimat pada *e-module* jelas dan mudah dipamahi	1	7
		Gambar yang disajikan menarik	1	8
3	Penyajian materi	Mempermudah untuk memahami materi	1	9
		Tombol navigasi dapat digunakan	1	10
		Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	1	11
		Uraian materi, contoh soal, dan soal latihan berkaitan dengan kehiduan sehari-hari	1	12
4	Manfaat	Media *e-module* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	1	13
		Media *e-module* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan mengasah daya ingat	1	14
		Media *e-module* meningkatkan kemampuan berpikir kritis	1	15
Total				15

Sumber: Modifikasi Arsyad, A (2019) [137]

3. Tes

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk menilai aspek kognitif berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Kedua tes tersebut berfungsi untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran serta mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tes ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Soal *Pre-test*

No	Indikator soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal
1.	Disajikan pengertian akhlak tercela, siswa dapat memilih jawaban yang benar	C2 (Memahami)	1,2	Pilihan ganda
2.	Disajikan pernyataan, siswa dapat membedakan akhlak tercela yang benar	C3 (Aplikasi)	3,4	Pilihan ganda
3.	Disajikan pernyataan lanjutan hadis, siswa dapat melengkapi pernyataan dengan benar	C3 (Aplikasi)	5	Pilihan ganda
4.	Disajikan potongan ayat Al-Qur'an, siswa dapat mengidentifikasi larangan putus asa dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari	C4 (Analisis)	6	Pilihan ganda
5.	Disajikan contoh perilaku sehari-hari, siswa dapat menilai dampak negatif sifat ananiah (egois) dalam kehidupan bermasyarakat	C5 (Evaluasi)	7,8	Pilihan ganda

[137] Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2019.

No	Indikator soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal
6.	Disajkan kasus di sekolah, siswa dapat memberikan solusi dalam menghadapi sikap teman yang egois.	C5 (Evaluasi)	9,10	Pilihan ganda
7.	Disajikan ilustrasi, siswa dapat menganalisis akibat perilaku dendam dalam kehidupan sehari-hari.	C4 (Analisis)	11,12	Pilihan ganda
8.	Disajikan situasi, siswa dapat mengevaluasi perilaku menghindari dendam.	C5 (Evaluasi)	13,14	Pilihan ganda
9.	Disajikan kasus di sekolah, Siswa dapat menganalisis penyebab ghadab (marah).	C4 (Analisis)	15,16	Pilihan ganda
10.	Disajikan tingkatan ghadab, siswa dapat mengevaluasi cara Rasulullah SAW mengendalikan marah dalam kehidupan	C5 (Evaluasi)	17,18	Pilihan ganda
11.	Disajikan pernyataan, siswa dapat merancang sikap alternatif menghadapi situasi yang memicu putus asa, ananiah, dendam, atau marah	C6 (Mencipta)	19,20	Pilihan ganda

Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Soal *Post-test*

No	Indikator soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal
1.	Disajikan pernyataan, siswa dapat menganalisis pengertian akhlak tercela dan perbedaannya dengan akhlak terpuji.	C4 (Analisis)	1,2	Pilihan ganda
2.	Disajikan potongan ayat Al-Qur'an, siswa dapat mengidentifikasi larangan putus asa dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari	C4 (Analisis)	3	Pilihan ganda
3.	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri dan mendefinisan sifat tercela dengan benar	C2 (Memahami)	4,5	Pilihan ganda
4.	Disajikan kasus, siswa dapat menganalisis dampak putus asa dalam kehidupan sehari-hari.	C4 (Analisis)	6	Pilihan ganda
5	Disajikan contoh perilaku sehari-hari, siswa dapat menilai dampak alternatif sifat ananiah (egois) dalam kehidupan bermasyarakat	C5 (Evaluasi)	7,8	Pilihan ganda
6.	Disajkan kasus di sekolah, siswa dapat memberikan solusi dalam menghadapi sikap teman yang egois.	C5 (Evaluasi)	9	Pilihan ganda
7.	Disajkan pernyataan, siswa dapat memahami pernyatan untuk memecahkan masalah atau menilai situasi dari perilaku tercela.	C3 (Aplikasi)	10,11,12	Pilihan ganda
8.	Disajikan situasi, siswa dapat mengevaluasi perilaku menghindari dendam.	C5 (Evaluasi)	13,14	Pilihan ganda
9.	Disajikan kasus di sekolah, Siswa dapat menganalisis penyebab ghadab (marah).	C4 (Analisis)	15,16	Pilihan ganda

No	Indikator soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal
10.	Disajikan tingkatan ghadab, siswa dapat mengevaluasi cara Rasulullah SAW mengendalikan marah dalam kehidupan	C5 (Evaluasi)	17,18	Pilihan ganda
11.	Disajikan pernyataan, siswa dapat merancang sikap alternative menghadapi situasi yang memicu putus asa, ananiah, dendam, atau marah	C6 (Mencipta)	19,20	Pilihan ganda

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah suatu teknik atau cara dalam rangka melaksanakan kegiatan evaluasi, yang didalamnya terdapat berbagai item atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh anak didik, kemudian pekerjaan dan jawaban itu menghasilkan nilai tentang perilaku anak didik tersebut.[138] Tes diberikan kepada siswa, mencakup soal *pre-test* dan *post-test* berjumlah 20 soal pada masing-masingnya, soal yang telah disediakan pada *e-module*, dan quiz. Tes tersebut diberikan kepada siswa untuk mengukur efektivitas penggunaan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak khususnya pada soal *pret-test* dan *post-test*.

2. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.[139] Untuk memperoleh data melalui teknik ini, diperlukan instrumen yang memuat pertanyaan-pertanyaan relevan yang akan dijawab oleh responden. Angket menggunakan skala likert 1-4. Angket akan dibagikan kepada siswa kelas VIII berupa penilaian *e-module* yang telah dikembangkan untuk menilai seberapa layak *e-module* dapat di gunakan dalam skala luas. Sedangkan angket yang diberikan kepada dosen dan guru akidah akhlak berupa lembar validasi ahli sesuai keahliannya dan disesuaikan dengan *e-module* berupa ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli instrument tes.

[138] Saulina Harahap et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Concept Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Marancar," *Jurnal Education and Development* 13, no. 1 (2025): 301, https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6731.

[139] Rima damayanti et al., "Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter," *Student Research Journal* 2, no. 3 (2024): 261, https://doi.org/https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343.

3. Data Dukung

a. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai interviewer dan pihak lainnya sebagai interviewer dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data.[140] Pada penelitian ini wawancara dilakukan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan oleh peneliti dengan mengumpulkan data melalui guru akidah akhlak. Kegiatan wawancara tersebut dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti sebelum menemui narasumber. Data yang diketahui peneliti untuk ditanyakan antara lain sebagai berikut.

1) Dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran apakah yang sering digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas?
2) Selain itu, metode pembelajaran apa yang menjadi opsi guru?
3) Apakah bapak/ibu sudah mengenal model *Problem Based Learning* (PBL)? jika iya, apakah bapak/ibu sudah menerapkannya?
4) Media pembelajaran apa yang digunakan anda selama proses pembelajaran dikelas?
5) Bahan ajar apa yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung?
6) Apakah terjadi kesulitan dalam menentukan media dan metode untuk pembelajaran?
7) Fasilitas/ sarana apa saja yang menunjang kegiatan pembelajaran?
8) Apakah bapak/ibu sudah mengenal *e-module* pembelajaran? Jika iya apakah anda sudah menerapkannya?
9) Apakah bapak/ibu sudah mengenal *e-module* pembelajaran?
10) Apakah bapak/ibu sudah pernah menggunakan media *flipbook* untuk membuat media pembelajaran?

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja dengan gejala-gejala yang sedang diamati.[141] Pada

[140] R A Fadhallah, *Wawancara* (Unj Press, 2021), 2.

[141] Deasy Yunika Khairun, Ibrahim Al Hakim, and Reza Febri Abadi, "Pengembangan Pedoman Observasi Anak Berkesulitan Membaca (Dyslexia)," *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa* 6, no. 1 (2021): 59, https://doi.org/10.30870/unik.v6i1.11877.

penelitian ini observasi dilakukan dengan melihat situasi dan kondisi pada pembelajaran akidah akhlak. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap langkah-langkah pembelajaran yang sedang diberikan dan proses pembelajaran sebelum diterapkan media pembelajaran *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTsN 3 Madiun.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Instrumen

Validitas instrument merupakan suatu indikator yang menunjukkan keakuratan atau keaslian suatu instrumen. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi. Sedangkan instrument yang kurang valid menunjukkan tingkat validitas yang rendah. Instrument tes dapat dikatan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan sebaliknya jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut tidak valid maka harus ada revisi atau bahkan instrument tes tidak digunakan. Penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas empirik, berikut penjelasannya.

a. Validitas Isi

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasikan lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgement* (penilaian ahli).[142] Maka penelitian ini menggunakan validitas melalui penilaian ahli atau disebut dengan validator untuk mengamati dan mengoreksi secara cermat semua item dalam instrument penelitian yang divalidasi meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli instrumen tes. Jadi jika instrument sudah disetujui oleh para ahli, maka sudah layak dalam mengukur aspek yang diinginkan.

b. Uji Validitas Empirik

Validitas empirik adalah validitas yang dinyatakan berdasarkan hasil uji coba oleh responden uji coba.[143] Sebuah instrument bisa dikatakan valid apabila sudah dibuktikan melalui uji coba. Uji coba dilakukan pada kelas VIII E yang

[142] Wahyuni Tri Lestari and Dwi Maryani Rispatiningsih, "Validitas Isi Instrumen TPACK Pada Calon Guru Kimia Menggunakan Aplikasi Model Rasch," *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 16–25, https://doi.org/10.61404/jimad.v1i2.87.

[143] Kholifatul Azizah Mukhtar, "Pengaruh Kepemimpinan Kepala Madrasah Dan Motivasi Kerja Guru Terhadap Kreativitas Guru MTsN Se-Kabupaten Madiun," *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management* 1, no. 1 (2020): 9–23, https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.2.

berjumlah 30 siswa. Adapun cara untuk menguji validitas empirik suatu instrument dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus Korelasi *product moment*. Berikut rumus korelasi *product moment* menurut Burhan Nurgiyantoro, 2012.[144]

$$rxy = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian di kuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

2. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas menurut Husaini merupakan pengukuran keakuratan atau konsistensi dari suatu alat atau instrument. Jadi Pengujian reliabilitas adalah penilaian kepercayaan yang dapat dipercayakan, uji reliabilitas memiliki fungsi yaitu untuk menentukan seberapa konsisten angket yang dipakai oleh peneliti, sehingga dapat mengukur variabel penelitian secara konsisten, bahkan jika dilakukan berulang kali menggunakan angket dan kuisioner yang sama.[145] Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan *pretest* dan *posttest* yang sama seperti uji validitas diatas. Instrument test bisa terbilang memiliki tingkat reliable yang tinggi apabila hasil tes tetap. Untuk menguji reliabilitas dapat menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Teknik belah *Alpha Cronbach* dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.[146]

---

[144] Alfathan Jody MK, Bambang Sutarwita, and others, "Analisis Pengaruh Perspektif Mental Picture Terhadap Kemampuan Praktek Siswa Approach Procedural di Sekolah Tinggi Penerban gan Indonesia," *Langit Biru: Jurnal Ilmiah Aviasi* 12, no. 2 (2019): 93–102.

[145] Riko Al Hakim, Ika Mustika, and Wiwin Yuliani, "Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 4 (2021): 263, https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249.

[146] Muhammad Lulu Latif Usman and Muhamad Azrino Gustalika, "Pengujian Validitas Dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone," *Jurnal Ecotipe (Electronic, Control, Telecommunication, Information, and Power Engineering)* 9, no. 1 (2022): 19–24, https://doi.org/10.33019/jurnalecotipe.v9i1.2805.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)}\right]\left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument yang dicari

k = jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Selanjutnya hasil r_{11} dikategorikan dalam indeks reliabilitas instrument sebagai berikut.

Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Nilai Reliabilitas

Nilai Uji Reliabilitas	Tingkat
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600- 0,799	Tinggi
0,400-0,599	Cukup
0,200-0,399	Rendah
0,000-0,199	Sangat Rendah

Sumber: Maskun Baitu[147]

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Uji Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian berupa tingkat validitas produk, dan kepraktisan produkdalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Data dianalisis dengan menghitung persentase menggunakan rumus Arikunto (2010) sebagai berikut.[148]

a. Validitas Produk

Validitas produk digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau keabsahan produk berdasarkan penilaian para ahli (valitador) meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli instrumen. Adapun validator yang terlibat meliputi ahli materi yang menilai kesesuaian isi dengan tujuan

[147] Maskun Baitu, "Pengaruh Pembelajaran Online Dengan Media Whatsapp Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMP Negeri 1 Siompu Barat," *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2021, 15–29.

[148] Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 281.

pembelajaran, ahli media yang mengevaluasi tampilan dan desain produk, ahli bahasa yang mengkaji penggunaan bahasa agar komunikatif dan mudah dipahami, serta ahli instrumen yang menilai kelayakan alat evaluasi yang digunakan. Hasil dari uji validitas ini menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Rumus :

$$P\ validitas = \frac{F}{N} x100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase Validasi Ahli

F = Jumlah Skor Perolehan dari Validator

N = Jumlah Skor Maksimum

b. Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk merupakan tahap pengujian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan produk dalam proses pembelajaran. Uji ini dilakukan dengan melibatkan siswa kelas VIII sebagai pengguna utama melalui penyebaran angket respon. Melalui angket tersebut, diperoleh informasi mengenai kemudahan dalam memahami isi, penggunaan fitur, serta kejelasan tampilan produk. Hasil dari uji kepraktisan ini digunakan sebagai dasar untuk menilai apakah produk yang dikembangkan mudah digunakan dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif.

Rumus :

$$P\ kepraktisan\ = \frac{F}{N} x100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase Kepraktisan Produk

F = Jumlah Skor Perolehan Responden

N = Jumlah Skor Maksimum

Setelah semua presentase di hitung mulai dari validasi produk, dan kepraktisan produk, maka dapat diambil kesimpulan berdasarkan tabel interpretasi presentase hasil statistik deskriptif berikut ini.

Tabel 3. 11 Tabel Interpretasi Persentase Hasil Statistik Deskriptif

Persentase	Kategori Interpretasi
81%-100%	Sangat Baik/ Sangat Layak
61%-80%	Baik/ Layak
41%-60%	Cukup/ Kurang Layak
21%-40%	Kurang/ Tidak layak
0%-20%	Sangat Kurang/ Tidak Layak

Sumber: Arikunto[149]

2. Uji Statistik Inferensial

Uji statistik inferensial dilakukan setelah data dikatakan valid dan reliabel berhasil diperoleh, langkah berikutnya adalah melaksanakan tes pada skala luas yang telah ditentukan, yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah suatu uji yang digunakan untuk melihat apakah sebaran nilai residu normal atau tidak yang digunakan prasyarat uji selanjutnya.[150] Jadi model regresi yang baik dapat dilihat dari model residu yang normal. Uji normalitas yang dilaksanakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah distribusi data nilai *pre-test* dan *post-test* mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Dengan adanya pengujian normalitas yang berguna untuk mengetahui normal tidaknya distribusi dengan bantuan alat bantu SPSS. Hal ini sangat penting diketahui karena berkaitan dengan adanya ketetapan saat pemilihan pada uji statistik yang digunakan. Uji normalitas yang digunakan adalah metode Shapiro-Wilk.

b. Uji Homogenitas

Menurut Sudjana, uji homogenitas adalah proses pengujian untuk menentukan apakah variasi dari dua atau lebih distribusi sama atau tidak.[151] Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan untuk menilai apakah penelitian memiliki sifat homogen atau tidak. Tes statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas varians adalah uji Levene dengan tingkat signifikansi sebesar 5%. Uji Levene digunakan untuk memeriksa apakah varians dari beberapa kelompok populasi sama. Uji Levene dapat diterapkan pada data yang memiliki distribusi normal atau tidak, serta pada jenis data yang

[149] Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.*

[150] Ni Wayan Rasmini, *Buku Ajar Statistika Pendidikan* (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023).

[151] Anastasia Suci Sukmawati et al., *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

bersifat kontinu. Keseragaman hasil penelitian dapat dianggap terpenuhi apabila nilai signifikansi melebihi 0,05. Berikut kriterianya.

1) Jika nilai signifikasi < 0,05 maka, data dari populasi yang mempunyai varians tidak homogen.
2) Jika nilai signifikasi > 0.05 maka, data dari populasi yang mempunyai varians tidak homogen.[152]

c. Uji T-test

1) Uji independent t-test *two-tailed*

Two tailed digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok independent yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan tersebut dapat dinyatakan dengan hipotesis dibawah ini.

Ho : $\mu_1 - \mu_2 = 0$

$H_1 : \mu_1 - \mu_2 \neq 0$

Keterangan:

Ho : tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_1 : rata-rata nilai kelas eksperimen tidak sama dengan nilai kelas kontrol.

Berikut rumus untuk mengetahui hasil *two tailed*.[153]

$$t = \frac{\sum di}{\sqrt{\frac{N\sum di^2 - (\sum di)^2}{N-1}}}$$

Keterangan:

T = t_{hitung}

N = jumlah sampel yang diteliti

D = selisih nilai posttest dan pretetst

Hasil perhitungan kemudian diuji dengan melihat ketetapan bila nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, sedangkan apabila H_0 $t_{hitung} \leq t_{(t-a)(n-1)}$ maka H_0 dinyatakan ditolak.

[152] Fadillah Annisak, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadilla, "Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandigan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian," *Al Itihadu Junral Pendidikan* 3, no. 1 (2024): 105–15.

[153] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2017), 183.

2) Uji t-one tailed

Uji *t-one tailed* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara kedua kelompok tersebut. Analisis ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Apabila hasil uji menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan yang berarti antara kedua kelas tersebut dalam hal kemampuan berpikir kritis. perbedaan tersebut dapat dinyatakan dengan hipotesis dibawah ini.

$$Ho : \mu_A - \mu_B = 0$$
$$H_1 : \mu_A - \mu_B > 0$$

Keterangan :

Ho : tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_1 : rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata kelas kontrol.

Berikut rumus *Uji-t one-tailed*.[154]

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{Stdv}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = rata-rata sampel

μ = rata-rata populasi

Stdv = standar deviasi

n = jumlah sampel

Dengan demikian, hipotesis nol (H0) diterima apabila nilai t hitung < t tabel atau jika nilai probabilitas (sig.) > 0,05. Namun, jika probabilitas < 0,05 maka hipotesis alternatif (H1) diterima dan H0 ditolak.

[154] Hari Sugiharto Setyaedhi and others, *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual Dan Spss)* (Klaten: Nas Media Pustaka, 2025), 11.

d. Cohen,d Effect Size

Cohen *effect size* digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh setelah diberikan perlakuan antara kelas eksperimen dan kontrol. Adapun rumus dari *effect size* ini adalah sebagai berikut.[155]

$$\boldsymbol{D = \frac{M_1 - M_2}{Sp}}$$

Keterangan:

M_1 = Mean (rata-rata) kelompok eksperimen

M_2 = Mean kelompok kontrol

S_P = deviasi standar gabungan

Rumus S_P sebagai berikut.

$$\boldsymbol{Sp = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1{}^2 + (n_2 - 1)s_2{}^2}{n_1 + n_2 - 2}}}$$

Keterangan:

$\boldsymbol{s_1{}^2}$ = varians kelompok eksperimen

$\boldsymbol{s_2{}^2}$ = varians kelompok kontrol

$\boldsymbol{n_1}$= jumlah subjek kelompok eksperimen

$\boldsymbol{n_2}$= jumlah subjek kelompok kontrol

Kriteria besarnya *effect size* diklasifikasikan sebagai berikut.

D < 0,2 : tergolong kecil

O,2 < D< 0,8 : tergolong sedang

D > 0,8 : tergolong besar

e. Uji N-Gain

Selain dilakukan uji cohen *effect size*, dilakukan juga uji *N-Gain*. *N-Gain* adalah informasi yang didapat dengan membandingkan perbedaan antara skor *post-test* dan *pre-test* dengan perbedaan skor maksimum yang ideal dengan *pre-*

[155] Jacob Cohen, *Statistical Power Analysis For The Behavioral Sciences* (New York: Departement of Psychology, 1987), 27.

test.[156] Uji *N-Gain* ini bertujuan untuk melihat adanya kefektivitasan dalam penerapan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Menurut Hake, R.R (2002) N-Gain dapat dirumuskan sebagai berikut.[157]

$$\text{N Gain} = \frac{\text{skor } posttest - \text{skor } pretest}{\text{skor maksimal} - \text{skor } pretest}$$

Tabel 3. 12 Kriteria interpretasi efektivitas N-*Gain*

Skor N-Gain	Kriteria Normalized
N – Gain ≤ 0,70	Tinggi
0,30 ≤ N – Gain ≤ 0,70	Sedang
0,00 < N – Gain < 0,30	Rendah

Sumber: Hake, 1998 dalam [158]

[156] Arie Anang Setyo et al., *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*, vol. 1 (Yayasan Barcode, 2020).

[157] Lala Laura Rahman, Adun Rusyana, and Lia Yulisma, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis LKS Tipe Word Square Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)* 2, no. 1 (2021): 33–38.

[158] Putri Khoirin Nashiroh, Fitria Ekarini, and Riska Dami Ristanto, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 1 (2020): 43, https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MTsN 3 Madiun

Sejarah berdirinya Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun (MTsN Kembangsawit) tentu tidak terlepas dengan keberadaan Pondok Pesantren "SUBULUL HUDA" Kembangsawit, Kebonsari Madiun.

Pengasuh Pon Pes Subulul Huda KH.Munirul Ikhwan Sebagai Pendiri MTsN 3 Madiun (MTsN Kembangsawit), telah memulai pelaksanaan pendidikan di pondok pesantren Subulul Huda dengan pendidikan Madrasah Diniyah (klasikal) , sejalan dengan perkembangan waktu pada Tahun 1968 pendidikan yang sebelumya menganut sistem klasikal pondok tersebut oleh Pengasuh pondok disamakan mengikuti kurikulum pengajaran Departemen Agama RI atau disamakan dengan pendidikan umum P dan K saat itu, lalu berdirilah Madrasah Tsanawiyah Negeri (M.Ts.A.I.N) dibawah Naungan Pon Pes Subulul Huda Sebagai Cikal Bakal Pendidikan Negeri yang di asuh Oleh KH.Munirul Ikhwan.

Akhirnya pimpinan pondok Bapak KH.Munirul Ikhwan dan pemerintah telah sepakat mulai tanggal 02 Pebruari 1968 Madrasah Tsanawiyah Tsalafiyah Kembangsawit berubah menjadi Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri (M.Ts.A.I.N) sehingga Resmi pada tanggal tersebut berdirilah Madrasah Negeri setara SMP di dalam Pon Pes Subulul Huda Kembangsawit. Kemudian pada tahun 1985 menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Kembangsawit (MTsN Kembangsawit) Kebonsari Madiun.

Seiring waktu berjalan aturan pemerintah yang bergulir berdasarkan KMA RI Nomor 673 Tahun 2016 tanggal 17 November 2016 MTsN Kembangsawit resmi berubah nama menjadi MTsN 3 Madiun.

2. Identitas Sekolah

Nama Madrasah : MTsN 3 Madiun
Alamat Madrasah :
a. Jalan : Jl. Raya Kebonsari
b. Desa : Balerejo
c. Kecamatan : Kebonsari
d. Kabupaten : Madiun

e. Provinsi : JawaTimur
f. No Telepon : (0351)367962

Status Sekolah : Negeri
SK Akreditasi :
Peringkat : A
Tanggal : 25 Oktober 2016
NSM : 121135190001
Tahun Berdiri : 1968
Nama Kepala Madrasah : Dra. Ruwiyati Rohmah, M.Pd
SK Kepala Madrasah :
a. Nomor : R-1541/Kk.13.34/Kp.07.6/06/2021
b. Tanggal : 14 Juni 2021

3. Visi dan Misi MTsN 3 Madiun

"Mewujudkan Madrasah yang Islam, Unggul, dan Berwawasan Global". Visi ini diwujudkan dengan misi:

b. Visi MTsN 3 Madiun

"Terbentuknya Generasi Islami, Berakhlakul Karimah, Berprestasi dan Berbudaya Lingkungan".

c. Misi MTsN 3 Madiun

1) Mengembangkan konsep keterpaduan antara iman, ilmu dan amal yang membentuk pribadi berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
2) Mewujudkan nuansa islami dalam semua aspek, baik di dalam maupun di luar madrasah. Meningkatkan kreatifitas dan profesionalitas dalam melaksanakan tugas.
3) Membangkitkan minat belajar dan berlatih siswa untuk mencapai prestasi.
4) Memotivasi siswa untuk menggali potensi diri secara optimal.
5) Memotivasi siswa untuk peduli dan berbudaya lingkungan yang bersih, sehat, indah dan nyaman.

d. Tujuan dari Visi Misi MTsN 3 Madiun

Mencetak generasi bangsa yang agamis, dinamis, memiliki jiwa sosial yang tinggi, berwawasan luas, memiliki keterampilan yang dilandasi akhlakul karimah dan berbudaya lingkungan untuk membangun masa depan agama, nusa, dan bangsa.

4. Letak Geografis MTsN 3 Madiun

MTsN Kembangsawit atau yang sekarang dikenal dengan nama MTsN 3 Madiun berada di tepi Jalan Raya Kebonsari Madiun yang menghubungkan antara Kabupaten Madiun dengan Kabupaten Magetan. MTsN Kembangsawit (MTsN 3 Madiun) terletak pada koordinat 7.717960, 111.499511.

MTsN Kembangsawit berlokasi di Desa Balerejo, Kecamatan kebonsari, kabupaten Madiun. Sekeliling madrasah terdapat beberapa lembaga pendidikan ternama di daerah Madiun diantaranya MAN 1 Madiun, SMKN 1 Kebonsari, SMAN 1 Geger. Selain itu ada beberapa bangunan perkantoran seperti KUA Kebonsari, Kantor Kecamatan Kebonsari, Kantor Polsek Kebonsari, Balai Desa Balerejo dan lain-lain.

Mengingat lokasi yang strategis itu, kondisi sosial ekonomi masyarakat sekitar yang relatif mapan, dan ditunjang dengan mayoritas penduduknya beragama islam, menjadiikan madrasah ini menjadi primadona dan barometer pendidikan di kawasan Madiun Selatan.

5. Struktur Organisasi MTsN 3 Madiun

Kepala Madrasah	: Dra. Ruwiyati Rohmah, M.Pd.
Wakamad Bidang Akademik	: Bayyin Q A, S.Pd.I.
Wakamad Bidang Kesiswaan	: Irfan Fajri, S.Pd.
Wakamad Bidang Humas	: Jafar Shodiq, S.Pd.
Waka Bidang Sarpras	: Siti Choiriyah, S.Pd.
Kepala Tata Usaha	: Muhtar Yatim
Bendahara Madrasah	: S. Azizah, A.Md.

6. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan MTsN 3 Madiun

a. Data Pendidik

Guru Bahasa Indonesia	:	Edy Grantoni, S.Pd.
		Suyati, S.Pd.
		Rasyid S. S.Pd.
		Mareta Dwi A, S.Pd.
Guru PJOK	:	Sunyoto, S.Pd.
		Fauzan Budi S, S.Pd.
Guru IPA	:	Suharno, S.Pd.
		Siti Mardiyah, S.Pd.

		Kholidah R. S.Pd.
		Luthfiyatul F, S.Pd.
		Ali Murtadho, S.Pd.
Guru IPS	:	Dra. Herlina M
		Titin Haryati, S.Pd.
Guru Bahasa Arab	:	Drs. Ahmat Daroini
		Daulati Biul O, S.Pd.I.
		Lia Winarsih, S.Pd.I.
Guru Bahasa Inggris	:	Ida Masruroh, S.Pd.
		Yuni Hariani TR, S.Pd.
		Hasna Ihza Z, S.Pd.
Guru Matematika	:	Imam Wahyuni, S.Pd.
		Moch. Kudori, S.Pd.
		Roni Yudianto, S.Pd.
		Anik Rohmatul K, S.Pd.
Guru Bimbingan Konseling	:	Tatang Budi N, S.Pd.
		Ika Miftachu'L R, S.Pd.
		Halimatus S. S.Pd.
Guru Akidah Akhlak	:	Siti Ngaisah, S.Ag.
		Miftahul Arifin, M.Pd.
Guru Al-Qur'an Hadist	:	Hawin M, S.Ag.
		Suryaningsih, S.Pd. I.
Guru SKI	:	Siti Muthiatun, S.Pd.
		Nuril Huda, S.Pd.I.
Guru Informatika	:	Irfan Fauzi, S.Kom.
		Rizky Dwi P U, S.Pd.
Guru Pendidikan Pancasila	:	Andani Dian P, S.Pd.
		Rini, S.Pd.
Guru Seni Musik	:	M. Farid Asrori, S.Pd.

b. Data Tenaga Kependidikan

Operator Madrasah	:	Didik Prianto

		Atho' Dwi Cahyono
		Ulfa Zakiya Anwar
Petugas Keamanan	:	Agus Setiono
		Eko Edi Purnomo
Petugas Kebersihan	:	Iwan Novi Darmawan
		Luqman Hamim I M

7. Keadaan Siswa MTsN 3 Madiun

   MTsN 3 Madiun memiliki 615 siswa yang terdiri dari 325 siswa laki-laki dan 289 siswa perempuan dengan rincian 183 siswa kelas VII, 216 siswa kelas VIII dan 215 siswa kelas XI.

8. Sarana dan Prasarana

   Guna menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien MTsN 3 Madiun, menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap, maju dan memadahi untuk proses pembelajaran seperti:

   c. Laboratorium IPA sebagai praktikum pembelajarn IPA,
   d. LCD proyektor
   e. Lab Komputer yang terdiri dari 2 ruang dengan fasilitas 70 unit komputer, ruang internet dan jaringan internet / wifi yang bisa di akses digunakan siswa dan guru sebagai sarana pembelajaran, Ruang server sebagai sarana pembelajaran dan evaluasi/ujian yang berbasis digital/cbt,
   f. Ruang perpustakaan,
   g. Koperasi siswa,
   h. Ruang UKS/pelayanan kesehatan siswa,
   i. Masjid yang cukup luas sebagai sarana ibadah yaumiyah seperti shalat duha dan shalat zuhur berjamaah terbagi 2 sesi.
   j. Lapangan basket/olah raga,
   k. Kantin sekolah,
   l. Sanggar pramuka,
   m. Ruang PMR, dan UKS
   n. Area parkir yang cukup.
   o. Aula sebagai sarana pertemuan.

B. Pengembangan *E-Module* Interaktif Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

1. Tahap Analisis

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *analyze* atau menganalisis masalah yakni analisis faktor penyebab dan bagaimana mengatasi masalah. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kesenjangan antara harapan dari para praktisi seperti guru dan siswa dengan kenyataan yang terjadi di lapangan sehingga dapat diatasi melalui solusi yang tepat berdasarkan saran dari para pakar dan *literature review* yang terkait. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, antara lain merumuskan masalah yang ada di sekolah, konsultasi dengan guru dan dosen, *studi literature*, dan merumuskan pertanyaan penelitian sebagai solusi pada permasalahan tersebut. media yang tepat untuk dikembangkan guna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun berikut hasil dari analisis adalah sebagai berikut.

a. Proses Pembelajaran yang diterapkan

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 3 Madiun menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sebagian besar diajarkan dengan metode ceramah, hafalan dan jarang melakukan pembelajaran berbasis masalah maupun praktik. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan buku pegangan siswa atau LKS dan buku paket. Antusiasme siswa terhadap pelajaran Akidah Akhlak terlihat kurang, karena siswa hanya cenderung diam mendengarkan penjelasan dari guru dan kurang aktif dalam bertanya maupun berpendapat.[159] Sehingga penerapan pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah masih perlu ditingkatkan agar sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan *student centered learning* dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang masih tergolong rendah.

Data hasil observasi di atas menunjukkan bahwa, kegiatan pembelajaran di sekolah belum maksimal dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Sehingga siswa masih kurang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas seperti pemecahan masalah atau melakukan pengamatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

[159] "Observasi Proses Pembelajaran Akidah Akhlak MTsN 3 Madiun," 2025.

b. Proses Pembelajaran dan Kebutuhan Media Menurut Guru

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dilakukan wawancara dengan guru aqidah akhlak untuk mengetahui lebih jauh mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas serta permasalahan yang ditemukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan hasil wawancara dengan guru.

Tabel 4. 1 Hasil wawancara dengan guru

Pelaksanaan Pembelajaran Akidah Akhlak		
Proses Pembelajaran	:	Pembelajaran sebagian besar dengan *techer centered*
Metode Pembelajaran	:	Ceramah, diskusi Tanya jawab, dan penugasan
Media pembelajaran	:	Materi cetak dan gambar
Bahan Ajar	:	Buku paket Akidah Akhlak dan LKS Akidah Akhlak
Kesulitan dalam Menentukan Media dan Metode	:	Terkadang masih kesulitan dalam menentukan media dan metode
Fasilitas yang Menunjang	:	Wifi, LCD, *Smartphone*, Laboratorium
Kegiatan Pembelajaran Kendala	:	Motivasi siswa saat pembelajaran kurang, siswa kurang konsentrasi ketika pembelajaran, pembelajaran masih monoton sehingga menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa berpikir kritis rendah

c. Proses Pembelajaran dan Kebutuhan Media Menurut Siswa

Analisis terhadap proses pembelajaran juga dilakukan terhadap siswa untuk mengetahui kegiatan saat belajar selama berlangsung di kelas, bagaimana kecenderungan siswa dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa mengenai proses pembelajaran yang selama ini mereka alami, sebagian besar siswa menyampaikan bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan hafalan dalam menjelaskan materi. Metode ceramah jarang dilengkapi dengan kegiatan tanya jawab atau diskusi kelas, dan dan jarang dilanjutkan dengan bentuk pembelajaran praktik maupun aktivitas luar kelas. Siswa juga menjelaskan bahwa penggunaan media presentasi yang sering digunakan masih sederhana yaitu *PowerPoint* untuk pembelajaran.

Dalam hal media, siswa menyampaikan bahwa guru masih dominan menggunakan media gambar sebagai alat bantu visual. Hanya sedikit siswa yang pernah mendapatkan tambahan materi melalui video pembelajaran, sementara sebagian lain menyebutkan bahwa mereka terkadang memanfaatkan

sumber lain di luar kelas, seperti internet atau bahan tambahan yang diberikan guru.

Terkait sumber bahan ajar, siswa mengaku bahwa selama ini siswa banyak menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber utama. Masih jarang siswa menggunakan LKPD berbasis aktivitas maupun modul digital dalam bentuk *e-module*. Bahan ajar cetak lain seperti modul cetak hanya digunakan oleh sebagian kecil siswa, dan bahan ajar elektronik disebutkan hampir tidak pernah diterapkan dalam pembelajaran.

Saat ditanyakan mengenai penggunaan teknologi, sebagian besar siswa mengakui bahwa mereka menggunakan teknologi untuk membantu proses belajar, terutama untuk mencari informasi tambahan melalui internet dan mengerjakan tugas online. Hampir seluruh siswa mengaku telah memiliki *smartphone* pribadi yang sebenarnya dapat dipakai mendukung kegiatan pembelajaran, namun belum dimanfaatkan secara maksimal di kelas.

Terkait kendala belajar, siswa menyampaikan bahwa mereka sering mengalami kesulitan dalam memahami materi karena cara penyampaian guru dirasa terlalu cepat, kurang mendalam, dan lebih menuntut hafalan. Beberapa siswa juga menyebutkan bahwa mereka mudah kehilangan konsentrasi saat mengikuti pembelajaran, terlebih ketika penjelasan hanya berupa ceramah tanpa aktivitas yang menarik. Selain itu, mereka jarang melakukan kegiatan pengamatan atau praktik, padahal kegiatan tersebut diyakini akan membuat materi lebih mudah dipahami. Siswa juga menilai bahwa bahan ajar yang digunakan masih kurang variatif dan cenderung monoton, sehingga mereka merasa membutuhkan media yang lebih interaktif, menarik, serta memudahkan mereka memahami materi yang bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, dan memudahkan pemahaman materi, seperti *e-module* berbasis teknologi yang memuat gambar, video, aktivitas berbasis masalah, dan latihan mandiri sehingga pembelajaran tidak hanya terpusat pada ceramah, buku teks, dan LKS.

2. Tahap Desain

a. Penyusunan Rancangan Produk

Penyusunan rancangan produk yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis didasarkan pada beberapa faktor. Berdasarkan hasil penyebaran angket, analisis kebutuhan dan soal serta praktek pengalaman belajar siswa di kelas, kelengkapan media pembelajaran terkait bahan ajar siswa dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *E-Module* ini bertujuan mengatasi berbagai tantangan pembelajaran Akidah Akhlak, seperti bahan ajar yang kurang interaktif dan hanya mengacu pada buku pegangan siswa, serta rendahnya pengetahuan siswa tentang perilaku akhlak tercela. Melalui pendekatan PBL siswa diajak untuk memecahkan permasalahan nyata terkait materi akhlak tercela.

Pengembangan *e-module* Akidah Akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi akhlak tercela ini dibuat dengan bentuk modul pembelajaran elektronik yang didesain dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva dan aplikasi Heyzine yang nantinya dibagikan ke siswa dalam bentuk *link flipbook*, sehingga siswa dapat mengakses *link flipbook* tersebut di *smartphone* masing-masing. Berikut *link* untuk mengakses *e-module* Akidah Akhlak. https://heyzine.com/flip-book/bea3784ea5.html. Sedangkan spesifiksi *e-module* Akidah Akhlak yang dikembangkan berupa:

1) *E-module* Akidah Akhlak berbasis masalah terkait dengan materi akhlak tercela, yang memiliki 4 aktivitas analisis permasalahan dan 4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbeda tema setiap aktivitasnya.
2) *E-module* Akidah Akhlak dengan materi akhlak tercela diintegrasikan dengan model PBL dengan kurikulum berbasis cinta dan *deep learning*.
3) *E-module* Akidah Akhlak berisi beberapa menu antara lain : a) petunjuk penggunaan yang berisi petunjuk penggunaan *e-module*. b) slide capaian pembelajaran yang berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan KKTP. c) Peta konsep yang berisi materi maupun sub bab materi yang dibahas dalam *e-module* Aqidah Akhlak. d) materi yang meliputi 4 sub bab yang termuat dalam materi akhlak tercela meliputi, putus asa, *ananiyah*, dendam, dan *ghadab*. e) Rangkuman, yang berisi ringkasan atau penyajian singkat draf bahan ajar yang telah dikembangkan. f) glosarium berisi membantu pembaca memahami kata atau istilah yang digunakan oleh

penulis dalam karyanya. g) daftar pustaka yang memuat referensi penulis dalam penyusunan produk. dan h) profil penulis yang memuat profil pengembang produk.

b. Penyusunan Prototipe Produk

Hasil penyusunan prototipe produk menunjukkan bahwa format *e-module* sudah disiapkan lebih dulu dan telah dilengkapi dengan sintaks serta tahapan model, sehingga rancangan *e-module* menjadi komprehensif dan utuh. *E-module* terdiri dari tiga bagian utama: pembuka, isi, dan penutup. Di bawah ini disajikan rancangan awal dari *e-module* tersebut.

1) Halaman Depan

Desain sampul *e-module* ini disusun dengan menampilkan elemen-elemen utama yang meliputi judul *e-module*, gambar utama dan pendukung yang relevan dengan materi akhlak, identitas penulis, identitas instansi, logo instansi terkait, serta keterangan kelas dan fase pembelajaran. Gambar 4.1 menunjukkan desain sampul yang merepresentasikan pengembangan *e-module* Akidah Akhlak dengan fokus pada materi "Menghindari Akhlak Tercela" berbasis *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* dan Kurikulum Cinta pada Fase D.

Pemilihan desain visual terinspirasi dari tata letak modern yang umum digunakan dalam perangkat ajar Kurikulum Merdeka, sehingga memberikan kesan profesional, komunikatif, dan mudah dikenali oleh peserta didik. Pendekatan desain ini diharapkan mampu menciptakan tampilan yang menarik serta familiar, sehingga membantu meningkatkan aksesibilitas dan pemanfaatan *e-module* dalam proses pembelajaran.

Identitas *e-module* pada sampul memuat judul "*E-Module* Akidah Akhlak: Menghindari Akhlak Tercela Berbasis *Problem Based Learning* dengan Pendekatan *Deep Learning* dan Cinta Fase D", dengan mencantumkan nama penulis serta program studi pendidikan yang menaungi penyusunan *e-module* ini.

Gambar 4. 1 Desain Sampul *E-Module* Akidah Akhlak

2) Halaman Francis

Halaman bagian awal dalam *e-module* ini menyajikan informasi penting yang mencakup identitas *e-module*, nama penyusun, konsultan ahli, serta pihak yang bertanggung jawab dalam proses penyuntingan dan penataan layout. Selain itu, halaman ini juga memuat ukuran *e-module*, tahun pengembangan, serta kompetensi kemampuan berpikir kritis yang menjadi fokus pengembangan materi. Penyajian halaman awal ini dirancang dengan menyesuaikan format dan kebutuhan *e-module* Akidah Akhlak berbasis *Problem Based Learning*, sehingga tampilannya lebih sistematis, informatif, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Gambar 4. 2 Kata Pengantar, Deskripsi *E-Module*

3) Halaman Menu

Halaman Menu pada *e-module* Akidah Akhlak ini memuat daftar isi yang disusun secara sistematis untuk memudahkan siswa dalam menavigasi setiap bagian materi. Menu terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu: Petunjuk Penggunaan, Capaian dan Tujuan Pembelajaran, Alur Pembelajaran, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), Peta Konsep, Prinsip *Problem Based Learning*, Prinsip *Deep Learning*, serta Dimensi Profil Pelajar

Pancasila dan Profil Pelajar Berbasis Cinta. Selain itu, halaman menu juga mencantumkan materi inti pada *e-module*, yaitu Putus Asa, *Ananiah*, Dendam, *Ghodhob* yang seluruhnya termasuk dalam tema akhlak tercela pada Fase D.

Menu ini dilengkapi pula dengan bagian Rangkuman, Glosarium, Daftar Pustaka, dan Profil Penulis sehingga membantu siswa mengakses berbagai referensi pendukung secara cepat. Seluruh struktur menu dirancang agar pengguna dapat menemukan informasi atau materi yang dibutuhkan tanpa harus membuka halaman satu per satu, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan terarah.

E-module Akidah Akhlak berbasis *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* dan Kurikulum Cinta ini disusun untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan karakter siswa. Setiap bagian pada menu memuat elemen yang mendukung pembelajaran bermakna mulai dari pemetaan tujuan pembelajaran, penguatan karakter, tantangan masalah kontekstual, hingga latihan yang mendorong siswa menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara bijak. Dengan struktur menu yang lengkap dan terarah ini, siswa diharapkan mampu memahami materi akhlak tercela secara mendalam, mengaitkannya dengan pengalaman hidup, serta menerapkannya dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Selain itu terdapat halaman fitur *e-module* yang digunakan untuk menjelaskan fitur-fitur yang ada didalam *e-module*.

Gambar 4. 3 (a) Petunjuk Penggunaan, (b) Halaman Menu

Gambar 4. 4 Fitur *E-Module*

4) Bagian Isi

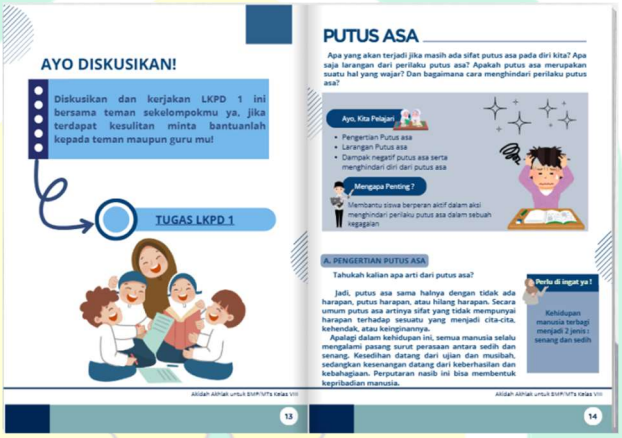
Bagian isi *e-module* memuat inti pembelajaran yang disusun dalam bentuk kegiatan belajar. Salah satu kegiatan belajar yang ditampilkan adalah materi "Putus Asa," yang diawali dengan halaman pembuka bertema visual sederhana dan menarik. Pada bagian berikutnya, proses pembelajaran dimulai dengan tahap Orientasi Masalah, di mana siswa diperkenalkan pada kasus nyata terkait perilaku putus asa melalui contoh peristiwa yang relevan dengan kehidupan remaja. Tahap orientasi ini dirancang untuk menstimulasi pemikiran kritis siswa, memberikan konteks, serta mendorong mereka untuk memahami masalah secara lebih mendalam sebelum melangkah ke tahapan analisis berikutnya.

Gambar 4. 5 Halaman Kegiatan Belajar, (b) Halaman Orientasi Masalah

Bagian ini menampilkan kegiatan siswa berupa diskusi kelompok dan pengerjaan LKPD 1 sebagai sarana untuk mengeksplorasi dan memahami permasalahan terkait perilaku putus asa. Pada tahap ini, siswa diajak berdiskusi bersama teman sekelompok, saling bertukar pendapat, serta mencari solusi berdasarkan materi yang telah dipelajari. LKPD disusun untuk membantu

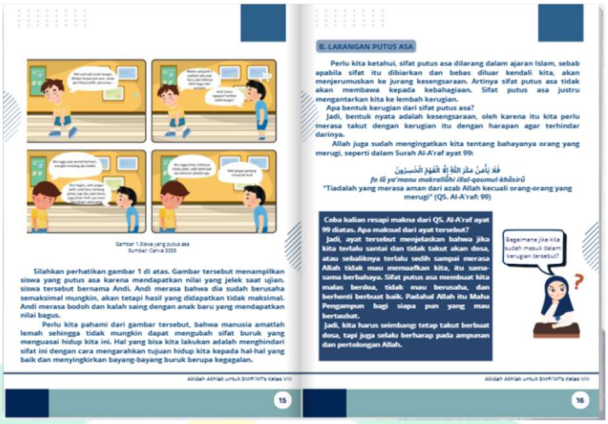
siswa menganalisis penyebab, dampak, dan cara menghindari perilaku putus asa secara lebih terarah.

Tampilan halaman LKPD ini menjadi bagian awal dari proses aktivitas belajar pada *e-module*, di mana siswa didorong untuk berdialog, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok. Contoh penyajian LKPD 1 beserta materi pendukungnya dapat dilihat pada gambar yang memuat bagian "Ayo Diskusikan!" dan uraian materi tentang Putus Asa.



Gambar 4. 6 (a) Halaman LKPD, (b) Materi *E-Module*

Setelah siswa menyelesaikan kegiatan diskusi kelompok dan mengerjakan LKPD, *e-module* kemudian menyajikan materi penjelasan yang lebih mendalam mengenai topik yang dipelajari. Pada bagian ini, siswa diberikan uraian konsep yang dilengkapi dengan pertanyaan pemantik untuk mendorong mereka berpikir kritis serta menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Penyajian materi juga disertai ilustrasi, ringkasan poin penting, dan penguatan pemahaman sehingga membantu siswa memperoleh wawasan yang lebih luas mengenai perilaku putus asa dan cara menghindarinya. Tampilan penjelasan materi tersebut dapat dilihat pada halaman yang memuat judul "Putus Asa" beserta submaterinya.

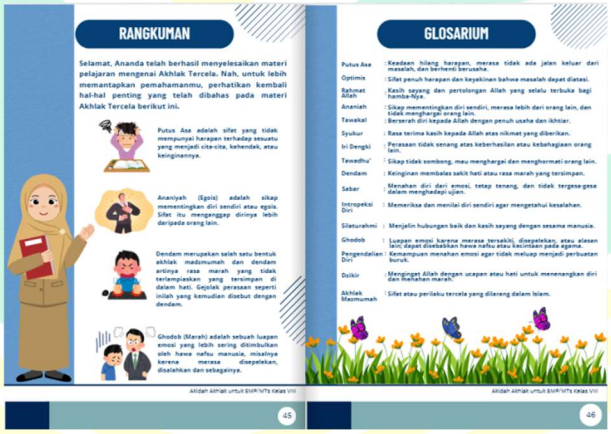


Gambar 4. 7 Materi *E-Module*

5) Bagian Penutup

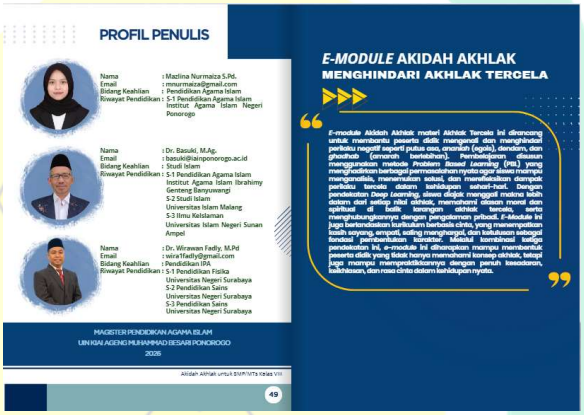
Ringkasan materi pada *e-module* disusun untuk memberikan gambaran pokok pembelajaran secara singkat namun tetap menyeluruh. Bagian ini membantu siswa memahami inti materi dengan lebih cepat dan memudahkan mereka dalam mengingat konsep-konsep penting. Pada bagian refleksi, siswa diajak menilai kembali proses pembelajaran yang telah mereka lalui sehingga guru dapat memperoleh umpan balik yang bermakna.

Daftar Pustaka memuat seluruh sumber rujukan yang digunakan dalam penyusunan materi, baik dari buku, jurnal, maupun referensi ilmiah lainnya. Bagian akhir *e-module* adalah Profil Penulis yang berisi informasi singkat mengenai identitas dan latar belakang penulis.



Gambar 4. 8 (a)Rangkuman, (b) Glosarium

Gambar 4. 9 (a) Soal *Post-test*, (b) Daftar Pustaka



Gambar 4. 10 (a) Profil Penulis, (b) Sampul Belakang *E-Module*

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan proses perancangan produk, diperoleh karakteristik *e-module* yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini berarti bahwa alur pembelajaran dalam *e-module* dirancang mengikuti tahapan inti PBL, meliputi orientasi terhadap masalah, pengorganisasian tugas belajar, pembimbingan dalam penyelidikan, penyusunan dan penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Tahapan-tahapan tersebut disusun dengan mengadaptasi model PBL. Setiap langkah dalam model ini secara khusus difungsikan untuk memberikan pengalaman belajar yang melatih kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah yang terarah.

Kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan dalam *e-module* ini juga mengacu pada kerangka Ennis, yang mencakup: memberikan penjelasan sederhana (*basic clarification*), memberikan dasar atau pertimbangan dalam mengambil keputusan (*the bases for decision*), membuat kesimpulan

(*inference*), menyusun penjelasan yang lebih mendalam (*advanced clarification*), dan memberikan tanggapan, integrasi, serta strategi dalam menghadapi suatu masalah (*supporting and integration*).

Selain materi utama, *e-module* ini juga dilengkapi dengan media pendukung berupa artikel dan video yang berfungsi untuk memperluas wawasan siswa dan memperkuat pengalaman belajar berbasis PBL. Seluruh proses tersebut menghasilkan rancangan produk draft 1 sebagai tahap awal pengembangan *e-module*.

3. Tahap Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut.

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap awal diwujudkan dalam bentuk *prototype* untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti. Pengembangan media ini dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana desain visual serta Heyzine *Flipbook* untuk menyajikan tampilan media dalam bentuk buku digital interaktif. Konten media pembelajaran mencakup materi Akidah Akhlak, khususnya pada pokok bahasan akhlak tercela, yang disusun berdasarkan sumber utama dari buku LKS serta diperkaya dengan berbagai referensi pendukung yang relevan dengan capaian pembelajaran. Penyusunan materi dilakukan secara sistematis agar selaras dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan berlandaskan Kurikulum Merdeka, menggunakan pendekatan *Deep Learning* yang menekankan pada pemahaman mendalam, refleksi, dan keterkaitan konsep dengan kehidupan nyata, serta terintegrasi dengan nilai-nilai Kurikulum Cinta sebagai upaya menumbuhkan sikap empati, kepedulian, dan karakter mulia pada peserta didik.

b. Validasi Kelayakan Produk

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian dan ketepatan isi materi yang disajikan dalam produk pembelajaran dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kelengkapan materi, keluasan materi, kedalaman materi, akurasi materi,

kemutakhiran dan kontekstual, serta ketaatan pada hukum dan perundang-undangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa secara umum materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Materi disusun secara sistematis, runtut, dan kontekstual sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, contoh-contoh yang disajikan dinilai relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membantu peserta didik dalam menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam materi. Berikut hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	V1	V2	V3	Skor
1.	Kelengkapan materi	7	8	8	23
2.	Keluasan materi	7	6	6	19
3.	Kedalaman materi	4	4	4	12
4.	Akurasi materi	17	19	16	52
5.	Kemutakhiran dan kontekstual	12	14	11	37
6.	Ketaatan pada hukum dan perundang-undangan	18	17	19	54
Skor Keseluruhan		**65**	**68**	**64**	**197**
Skor Maksimal					**216**
Presentase Kelayakan Instrumen					**91%**
Kategori					**Sangat Layak**

Berdasarkan Tabel 4,2 diketahui bahwa 18 item pernyataan terkait dengan variabel materi yang dilakukan uji validitas penilaian ahli materi kepada 3 validator. Hasil uji validitas menunjukkan presentase sebesar 91% termasuk dalam kategori sangat layak. Maka, item pernyataan dapat digunakan sebagai instrument penilaian untuk mengukur *e-module* di uji coba lapangan. Para ahli juga memberikan masukan untuk memperbaiki materi *e-module*, dapat dilihat pada Tabel 4.3 saran-saran yang dituliskan kemudian menjadi pedoman dalam proses perbaikan *e-module* akidah akhlak. Berikut saran-saran dari ahli materi.

Tabel 4. 3 Saran-saran perbaikan dari validator ahli materi

No	Komentar/Saran
1.	Penjelasan materi menggunakan bahasa Indonesia yang baku.
2.	Materi disesuaikan dengan pesdik
3.	Pelampiran CP dan ATP di instrument penilaian

Saran-saran perbaikan dari ahli materi terhadap *e-module* selanjutnya akan digunakan sebagai dasar perbaikan untuk menghasilkan *e-module* akidah akhlak yang lebih baik.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengukur kelayakan *e-module* yang dikembangkan berdasarkan beberapa aspek, yaitu kebergunaan, keterbacaan, kualitas tampilan dan gambar, kualitas pengelolaan *e-module*. Penilaian dilakukan oleh ahli media menggunakan instrument validasi yang disusun secara sistematis sesuai dengan prinsip desain media pembelajaran dan karakteristik peserta didik. berikut hasil validasi ahli media pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Hasil validasi ahli media

No	Aspek	V1	V2	V3	Skor
1.	Kebergunaan	12	12	12	36
2.	Keterbacaan	19	19	18	56
3.	Kualitas tampilan dan gambar	19	18	18	55
4.	Kualitas pengelolaan *e-module*	7	7	8	22
Skor Keseluruhan		**57**	**56**	**56**	**169**
Skor Maksimal					**180**
Presentase Kelayakan Instrumen					**94%**
Kategori					**Sangat Layak**

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui bahwa 15 item pernyataan terkait dengan variabel media yang dilakukan uji validitas penilaian ahli media kepada 3 validator. Hasil uji validitas menunjukkan presentase sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat layak. Maka, item pernyataan dapat digunakan sebagai instrument penilaian untuk mengukur *e-module* di uji coba lapangan. Pada ahli juga memberikan masukan untuk memperbaiki media *e-module*, dapat dilihat pada Tabel 4.5 saran-saran yang dituliskan kemudian menjadi pedoman dalam proses perbaikan *e-module* akidah akhlak. Berikut saran-saran dari ahli media.

Tabel 4. 5 Saran-saran perbaikan dari validator ahli media

No	Komentar/Saran
1.	Disesuaikan kembali tujuan pembelajaran. pastikan di setiap kegiatan belajar tertulis tujuan pembelajaran.
2.	Margin disesuaikan kembali agar tidak mepet.
3.	Kombinasi background dan teks baik agar terbaca.
4.	Tambahkan petunjuk belajar di bagian awal materi.
5.	Tambahkan penarik perhatian di setiap kegiatan belajar.
6.	Ukuran tulisan harus di samakan.

Saran-saran perbaikan dari ahli media terhadap *e-module* selanjutnya akan digunakan sebagai dasar perbaikan untuk menghasilkan *e-module* akidah akhlak yang lebih baik.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengukur kelayakan dari beberapa aspek, yaitu lugas, komunikatif, dialog dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah kebahasaan, dan pengginaan istilah, simbol, atau ikon. Berikut hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil validasi ahli bahasa

No	Aspek	V1	V2	Skor
1.	Lugas	12	10	22
2.	komunikatif	4	4	8
3.	Dialog dan interaktif	8	8	16
4.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	7	8	15
5.	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	8	6	14
6.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	8	6	14
Skor Keseluruhan		**47**	**42**	**89**
Skor Maksimal				**96**
Presentase Kelayakan Instrumen				**93%**
Kategori				**Sangat Layak**

Berdasarkan Tabel 4.6 diketahui bahwa 12 item pernyataan terkait dengan variabel bahasa yang dilakukan uji validitas penilaian ahli bahasa kepada 3 validator. Hasil uji validitas menunjukkan presentase sebesar 93% termasuk dalam kategori sangat layak. Maka, item pernyataan dapat digunakan sebagai instrument penilaian untuk mengukur *e-module* di uji coba lapangan. Pada ahli juga memberikan masukan untuk memperbaiki bahasa pada materi *e-module*, dapat dilihat pada Tabel 4.7 saran-saran yang dituliskan kemudian menjadi pedoman dalam proses perbaikan *e-module* akidah akhlak. Berikut saran-saran dari ahli bahasa.

Tabel 4. 7 Saran-saran perbaiakan dari validator ahli bahasa

No	Komentar/Saran
1.	Perbaiki redaksi judul e-module agar tidak rancu.
2.	Perbaikan ejaan yang kurang sesuai.
3.	Bahasa asing harus ditulis miring.
4.	Awal kalimat harus ditulis dengan huruf kapital.
5.	Tulisan SWT dirubat menjadi Swt.
6.	Tulisan *e-module* harus konsisten
7.	Setelah kalimat sebagai berikut diakhiri tanda titik (.) bukan titik dua.
8.	Sebelum pemberian orientasi masalah harus diberi instruksi, seperti instruksi membaca.
9.	Tulisan guru mu, digabung menjadi gurumu.
10.	Setiap berita harus dicantumkan sumbernya.
11.	Kata “Ananda” dirubah saja ke kata “kamu”
12.	Pada glosarium hanya ada kata yang tercantum di dalam *e-module*.

Saran-saran perbaikan dari ahli bahasa terhadap *e-module* selanjutnya akan digunakan sebagai dasar perbaikan untuk menghasilkan *e-module* akidah akhlak yang lebih baik.

4) Validasi Instrumen Tes

Validasi instrument tes bertujuan untuk mengukur kelayakan dari beberapa aspek, yaitu substansi, konstruksi, dan bahasa. Berikut hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Hasil validasi ahli instrument tes

No	Aspek	V1	V2	V3	Skor
1.	Materi	17	18	17	52
2.	Konstruksi	16	16	16	48
3.	Bahasa	18	19	18	55
Skor Keseluruhan		51	53	51	155
Skor Maksimal					**168**
Presentase Kelayakan Instrumen					**92%**
Kategori					**Sangat Layak**

Berdasarkan Tabel 4.8 diketahui bahwa 14 item pernyataan terkait dengan variabel instrumen tes yang dilakukan uji validitas penilaian ahli instrument tes kepada 3 validator. Hasil uji validitas menunjukkan presentase sebesar 92% termasuk dalam kategori sangat layak. Maka, item pernyataan dapat digunakan sebagai instrument penilaian untuk mengukur *e-module* di uji coba lapangan. Pada ahli juga memberikan masukan untuk memperbaiki instrument didalam *e-module*, dapat dilihat pada Tabel 4.9 saran-saran yang dituliskan kemudian menjadi pedoman dalam proses perbaikan *e-module* akidah akhlak. Berikut saran-saran dari ahli instrument tes.

Tabel 4. 9 Saran-saran perbaikan dari validator ahli instrument tes

No	Komentar/Saran
1.	Tidak harus semua soal menggunakan C4 dan C5, bisa ditambah dengan C3.
2.	Sertakan prinsip pengembangan e-module sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan dalam pernyataan atau bentuk pertanyaan
3.	Hindari kalimat negative pada pernyataan atau pertanyaan karena dapat mempengaruhi keabsahan data. Contohnya: saya tidak….. dll.

Saran-saran perbaikan dari ahli instrument tes terhadap *e-module* selanjutnya akan digunakan sebagai dasar perbaikan untuk menghasilkan *e-module* akidah akhlak yang lebih baik.

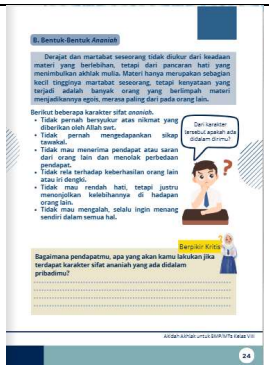
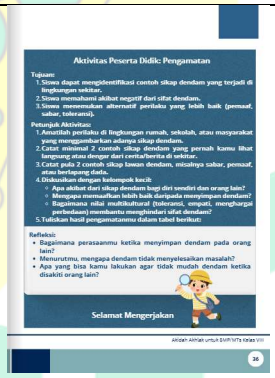
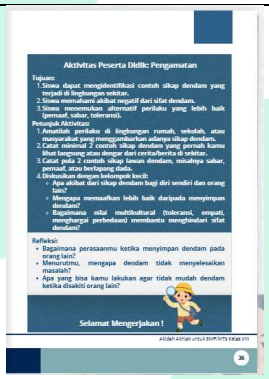
Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap *e-module* yang disajikan pada Tabel 4.10.

Tabel 4. 10 Hasil perbaikan atau revisi *e-module*

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Perubahan Tampilan sampul *e-module* dari tulisan judul e-modul menjadi *e-module*, serta kalimat "berbasis *Problem Based Learning* dengan pendekatan kurikulum cinta dan *deep learning*" di pindah pada bagian bawah gambar.		
	Perubahan gambar tampilan pada sampul *e-module* dari empat gambar menjadi satu gambar yang menggambarkan akhlak terpuji.		
2.	Perubahan kata SWT pada kata pengantar menjadi Swt.		
	Perubahan kalimat asing pada kata pengantar dan deskripsi *e-module* yang sebelumnya belum di miringkan menjadi sudah diperbaiki menjadi di miringkan.		
	Perubahan gambar sampul *e-module* pada kata pengantar tidak perlu di munculkan kembali.		
3.	Perubahan kata *e-module* dari yang belum konsisten di miringkan menjadi sudah konsisten di miringkan.		

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
4.	Perubahan halaman menu untuk ditambahkan poin yang belum tercantum.		
5.	Perubahan angka tiga (3) menjadi tulisan 3. Perubahan bahasa asing yang belum dimiringkan menjadi sudah dimiringkan		
6.	Perubahan tampilan kegiatan belajar, semula tidak dilengkapi tujuan pembelajaran dan gambar yang sesuai dengan materi, menjadi ditambah tujuan pembelajaran dan gambar yang sesuai dengan materi.	 	

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
7.	Perubahan orientasi masalah, semula tidak ada kalimat instruksi menjadi ditambah kalimat instruksi. Penambahan sumber pada setiap berita orientasi masalah.		
8.	Perubahan semua halaman semula belum di beri pengaturan margin menjadi sudah di beri pengaturan margin. Perubahan semua kalimat pada halaman, semula belum konsisten ukuran font menjadi konsisten ukuran fontnya.		

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
9.	Perubahan penggunaan titik dua (:) setelah kalimat “berikut ini” pada seluruh halaman menjadi titik (.).		
10.	Perubahan tampilan Quiz semula tidak bisa digunakan untuk memulai menjadi bisa digunakan dengan baik. Kemudian perubahan tampilan gambar dan penambahan tombol memulai.		
11.	Penambahan tanda seru (!) pada setiap perintah, seperti pada kalimat “selamt mengerjakan !”		
12.	Perubahan kata “ananda” menjadi “kamu”.		

No.	Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
13.	Perubahan glosarium yang semula ada kata yang tidak tercantum di *e-module* menjadi yang ada di dalam *e-module* dan penambahan kata yang belum tercantumkan.		

4. Tahap Implementasi

a. Hasil Uji Terbatas (Uji Skala Kecil)

1) Hasil keterbacaan siswa

Uji coba terbatas atau uji skala kecil bertujuan untuk menguji kepahaman dan keterbacaan produk yang telah dikembangkan melalui uji skala kecil. Uji coba terbatas ini dilakukan oleh siswa kelas VIII dengan melibatkan 10 siswa yang dipilih secara acak. Berikut penyajian hasil uji skala kecil dengan beberapa aspek, yaitu aspek materi, bahasa, media, keterpaduan materi, dan pemberdayaan kemampuan berpikir kritis yang terdapat pada Tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Hasil uji keterbacaan siswa

Pengguna	Aspek					Skor
	Materi	Penyajian Bahasa	Media	Keterpaduan Materi	Pemberdayaan Kemampuan Berpikir Kritis	
Pengguna 1	17	15	30	10	12	84
Pengguna 2	16	16	24	12	12	80
Pengguna 3	18	17	22	12	9	78
Pengguna 4	19	18	26	12	10	85
Pengguna 5	20	18	28	9	12	87
Pengguna 6	15	16	22	9	12	74
Pengguna 7	15	15	24	9	10	73
Pengguna 8	17	16	24	8	9	74
Pengguna 9	16	15	26	12	12	81
Pengguna 10	15	20	24	9	12	80
Skor Keseluruhan						**796**
Skor Maksimal						**960**
Presentase Keterbacaan Siswa						**83%**
Kategori						**Sangat Layak**

Berdasarkan Tabel 4. hasil pengujian uji keterbacaan secara keseluruhan memperoleh skor 83% yang mana dapat dinyatakan memiliki kategori sangat layak. Selain siswa mengisi angket, siswa juga memberikan komentar baik dari segi kualitas, keterbacaan materi dan soal, serta kemudahakan dalam penggunaannya. Saran-saran dari siswa digunakan untuk perbaikan lebih lanjut agar *e-module* dapat digunakan dengan baik dan dapat dilanjut pada tahap uji menengah atau uji skala sedang. Berikut komentar dan saran yang diperoleh dari siswa, dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4. 12 Saran-saran perbaikan dari siswa

No	Komentar/Saran
1.	Ada beberapa siswa yang mengklik *Link e-module* lama.
2.	Terdapat typo dibeberapa halaman.
3.	Sebaiknya di cek kembali agar bisa mengakses dengan mudah.

2) Hasil keterbacaan guru

Tabel 4. 13 Hasil uji keterbacaan guru

Pengguna	Aspek					Skor
	Materi	Penyajian Bahasa	Media	Keterpaduan Materi	Pemberdayaan Kemampuan Berpikir Kritis	
Pengguna 1	19	17	26	12	10	84
Pengguna 2	20	18	28	10	12	88
Skor Keseluruhan						**172**
Skor Maksimal						**192**
Presentase Keterbacaan *E-Module*						**90%**
Kategori						**Sangat Layak**

Berdasarkan Tabel 4.13 Hasil uji keterbacaan guru memperoleh hasil keseluruhan dengan skor 90% yang mana dapat dinyatakan memiliki kategori sangat layak. Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, guru juga memberikan penilaian secara kualitatif berupa komentar dan saran yang digunakan untuk memperbaiki *e-module* agar bisa dilanjutkan ketahap selanjutnya. Berikut komentar dan saran yang diperoleh dari guru, dapat dilihat pada Tabel 4.14.

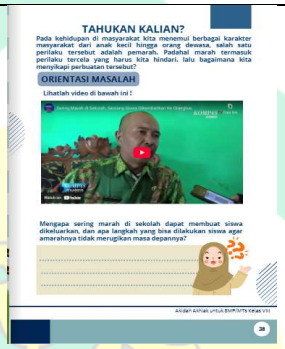
Tabel 4. 14 Saran-saran perbaikan dari guru

Komentar/Saran
1 video masih belum bisa di buka dengan baik

Setelah mendapatkan hasil kuantitatif maupun kualitatif dari uji keterbacaan pada uji coba terbatas selanjutnya adalah melakukan perbaikan atau

merevisi *e-module* yang masih terdapat kesalahan untuk diperbaiki menjadi lebih baik lagi dan dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya. Berikut hasil perbaikan dapat di lihat padaTabel 4.15.

Tabel 4. 15 Hasil perbaikan atau revisi *e-module* pada uji keterbacaan

Aspek	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Perubahan video semula belum bisa di klik menjadi bisa di klik dengan mudah.		

b. Hasil Uji Menengah (Uji Skala Sedang)

Uji coba skala menengah dilaksanakan setelah produk direvisi berdasarkan masukan dari uji skala terbatas. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kelayakan sekaligus mengetahui respons siswa terhadap penggunaan *e-module* akidah akhlak dalam proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan uji coba skala menengah melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta sebanyak 30 siswa.

1) Tahap I

Tahap pertama diawali dengan pemberian *pre-test* kepada siswa serta pelaksanaan observasi awal. *Pre-test* digunakan sebagai tes awal pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari, sehingga dapat diketahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi tersebut sebelum pembelajaran berlangsung. Dari hasil *pre-test* ini dapat terlihat tingkat kemampuan awal siswa.

Penyusunan instrumen tes dilakukan berdasarkan indikator berpikir kritis yang diadaptasi dari R. Ennis. Indikator tersebut kemudian dijadikan acuan dalam penyusunan soal *pre-test* dan *post-test*. Bentuk tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, dengan rentang skor minimal 0 dan maksimal 5 pada setiap soal.

Berdasarkan hasil *pre-test*, siswa kemudian dikelompokkan sesuai tingkat kemampuan, mulai dari kategori sangat tinggi hingga rendah. Selanjutnya dilaksanakan pembelajaran menggunakan *e-module* pada materi

akhlak tercela. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan evaluasi melalui *post-test* untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

2) Tahap II

Sebelum di implementasikan di lapangan, butir soal *pre-test* dan soal *posttest* perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

a) Uji validitas soal *pre-test* dan *post-test*

Validitas instrument pada penelitian ini menggunakan r tabel untuk N=30 adalah 0,361 dengan jumlah soal yang di ujikan yaitu 20 soal pilihan ganda. Uji validitas untuk soal *pre-test* menunjukkan soal yang valid sejumlah 20 soal artinya semua soal dinyatakan valid. Sedangkan hasil uji validitas kelas post-test menunjukkan soal yang valid sejumlah 20 soal, sehingga semua soal dinyatakan valid. Sehingga semua butir soal *pre-test* maupun *post-test* dapat dilanjutkan pada implementasi uji luas. Berikut hasil uji validitas butir soal *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 4.16 dan butir soal *post-test* dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4. 16 Hasil validasi empiris uji coba soal *pre-test*

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,4157	0,361	Valid
2	0,6036	0,361	Valid
3	0,6348	0,361	Valid
4	0,4961	0,361	Valid
5	0,5298	0,361	Valid
6	0,6491	0,361	Valid
7	0,5022	0,361	Valid
8	0,5291	0,361	Valid
9	0,4185	0,361	Valid
10	0,4717	0,361	Valid
11	0,5345	0,361	Valid
12	0,6348	0,361	Valid
13	0,3862	0,361	Valid
14	0,3760	0,361	Valid
15	0,6348	0,361	Valid
16	0,4170	0,361	Valid
17	0,4106	0,361	Valid
18	0,4330	0,361	Valid
19	0,4453	0,361	Valid
20	0,4683	0,361	Valid

Tabel 4. 17 Hasil validasi empiris uji coba soal *post-test*

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,8667	0,361	Valid

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
2	0,7301	0,361	Valid
3	0,7370	0,361	Valid
4	0,7301	0,361	Valid
5	0,8667	0,361	Valid
6	0,4881	0,361	Valid
7	0,5181	0,361	Valid
8	0,8667	0,361	Valid
9	0,3624	0,361	Valid
10	0,4435	0,361	Valid
11	0,4825	0,361	Valid
12	0,8667	0,361	Valid
13	0,7977	0,361	Valid
14	0,4224	0,361	Valid
15	0,4032	0,361	Valid
16	0,5609	0,361	Valid
17	0,5540	0,361	Valid
18	0,4746	0,361	Valid
19	0,8667	0,361	Valid
20	0,4666	0,361	Valid

b) Uji reliabilitas

Instrumen tes dikatakan reliable atau konsisten jika nilai $r_{11} > 0,6$. Hasil dari pengujian reliabilitas instrument *pre-test* pada penelitian ini menunjukkan hasil sebesar 0,84 sehingga instrument *pre-test* dapat dinyatakan reliable atau konsisten dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan hasil dari pengujian reliabilitas instrument *post-test* pada penelitian ini menunjukkan hasil sebesar 0,92 sehingga instrument *post-test* dinyatakan reliable atau konsisten dalam kategori sangat tinggi. Berikut hasil reliabilitas instrument *pret-test* dan *post-test* dapat dilihat dari Tabel 4.18.

Tabel 4. 18 Hasil reliabilitas instrument *pret-test* dan *post-test*

Butir Soal	Hasil Uji Reliabilitas	Keterangan
Pretest	0,84	Sangat Tinggi
Posttest	0,92	Sangat Tinggi

c) Hasil Angket Respon Siswa (Uji Kepraktisan)

Pada tahap akhir uji coba skala menengah, setiap siswa diminta memberikan penilaian terhadap *e-module* akidah akhlak melalui angket yang telah disediakan. Angket tersebut memuat penilaian terkait karakteristik serta spesifikasi *e-module* akidah akhlak, dengan lima aspek penilaian, antara lain aspek materi, aspek penyajian bahasa, aspek media, keterpaduan materi, dan pemberdayaan kemampuan berpikir kritis.

Setelah dilakukan pengujian kepada 30 siswa ada tahap uji kepraktisan memperoleh hasil secara keseluruhan yaitu skor 83% yang mana dapat dinyatakan memiliki kategori sangat layak. Hasil angket tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.19.

Tabel 4. 19 Hasil uji kepraktisan

Pengguna	Aspek					Skor
	Materi	Penyajian Bahasa	Media	Keterpaduan Materi	Pemberdayaan Kemampuan Berpikir Kritis	
Pengguna 1	17	15	30	10	12	84
Pengguna 2	16	16	24	12	12	80
Pengguna 3	18	17	22	12	9	78
Pengguna 4	19	18	26	12	10	85
Pengguna 5	20	18	28	9	12	87
Pengguna 6	15	16	22	9	12	74
Pengguna 7	15	15	24	9	10	73
Pengguna 8	17	16	24	8	9	74
Pengguna 9	16	15	26	12	12	81
Pengguna 10	15	20	24	9	12	80
Pengguna 11	19	18	26	12	10	85
Pengguna 12	20	18	28	9	12	87
Pengguna 13	15	16	22	9	12	74
Pengguna 14	15	15	24	9	10	73
Pengguna 15	17	16	24	8	9	74
Pengguna 16	16	16	24	12	12	80
Pengguna 17	15	20	24	9	10	78
Pengguna 18	20	18	28	9	12	87
Pengguna 19	15	16	22	9	12	74
Pengguna 20	17	15	30	10	12	84
Pengguna 21	16	16	24	12	12	80
Pengguna 22	18	17	22	12	9	78
Pengguna 23	19	18	26	12	10	85
Pengguna 24	15	15	24	9	10	73
Pengguna 25	17	16	24	8	9	74
Pengguna 26	16	15	26	12	12	81
Pengguna 27	15	20	24	9	12	80
Pengguna 28	20	18	28	9	12	87
Pengguna 29	15	16	22	9	12	74
Pengguna 30	17	15	30	10	12	84
Skor Keseluruhan						**2.388**
Skor Maksimal						**2.880**
Presentase Keterbacaan Siswa						**83%**
Kategori						**Sangat Layak**

c. Hasil Uji Skala Luas

Uji coba skala luas dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak berdasarkan hasil penerapannya dalam pembelajaran pada cakupan yang lebih luas. Subjek uji coba skala luas melibatkan siswa kelas VIII A dan VIII B di MTsN 3 Madiun. Kelas

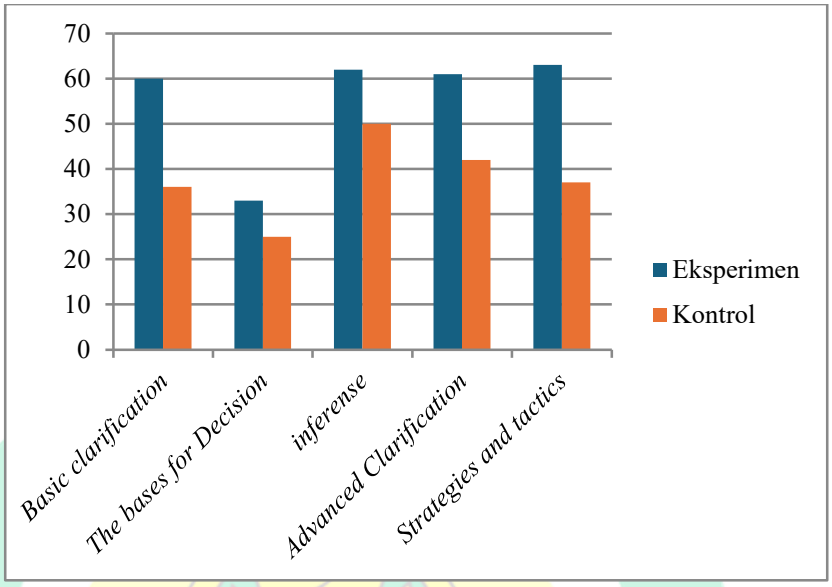
VIII A sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang akan di berikan pembelajaran menggunakan *e-module* dengan jumlah keseluruhan 32 siswa, serta siswa kelas VIII B sebagai kelas kontrol yaitu tetap menggunakan buku LKS pada saat pembelajaran dengan jumlah keseluruhan 32 siswa.

Pembelajaran menggunakan *e-module* akidah akhlak dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dengan pembagian kegiatan meliputi *pre-test*, kegiatan belajar 1, kegiatan belajar 2, kegiatan belajar 3, kegiatan belajar 4 dan *post-test*. Proses pembelajaran dilakukan secara luring dengan bantuan *e-module* akidah akhlak. Siswa diwajibkan membuka *e-module* yang telah dibagikan sebelumnya melalui grup *whatsapp* mata pelajaran akidah akhlak dan dapat diakses menggunakan *smartphone* masing-masing.

Sebelum pembelajaran menggunakan *e-module* dimulai, siswa terlebih dahulu mengerjakan tes kemampuan berpikir kritis (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis. Selanjutnya di berikan materi dengan membuka *e-module* yang sudah di sediakan. Setelah seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dalam *e-module* akidah akhlak selesai dilaksanakan, siswa diminta mengerjakan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur dampak penggunaan *e-module* akidah akhlak terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Peningkatan kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan indikator berpikir kritis, berikut.

Tabel 4. 20 hasil analisis kemampuan berpikir kritis pada tiap indikator kelas kontrol dan eksperimen dengan N-Gain

No	Indikator	Kontrol		Eksperimen	
		Presentase (%)	Kategori	Presentase (%)	Kategori
1.	*Basic clarification* (klarifikasi dasar)	36	Sedang	60	Sedang
2.	*The Bases for decision* (dukungan dasar)	25	Rendah	33	Sedang
3.	*Inference* (kesimpulan)	50	Sedang	62	Sedang
4.	*Advance clarification* (klarifikasi lanjutan)	42	Sedang	61	Sedang
5.	*Strategy and tactics* (strategi dan tactic)	37	Sedang	63	Sedang



Gambar 4. 11 Capaian hasil kemampuan berpikir kritis kelas kontrol dan eksperimen

Gambar 4.10, membuktikan efektivitas *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan perhitungan per indikator yang terlihat lebih tinggi skor pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain berpikir kritis, *e-module* juga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, dilihat dari skor kelas eksperimen 57 dengan kategori sedang, dan kelas kontrol 44 dengan kategori sedang. Sehingga *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak efektif dalam meningkakan pemahaman konsep materi akhlak tercela serta kemampuan berpikir kritis.

5. Tahap Evaluasi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* kelas A (eksperimen) sebesar 0,526. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (0,526 > 0,05), maka data pretest kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi *post-test* kelas A (eksperimen) sebesar 0,346,

yang juga lebih besar dari 0,05 (0,346 > 0,05), sehingga data *post-test* kelas eksperimen termasuk berdistribusi normal.

Pada data *pre-test* kelas B (kontrol) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,171. Nilai ini lebih besar dari 0,05 (0,171 > 0,05), sehingga data *pre-test* kelas kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi *post-test* kelas B (kontrol) sebesar 0,479, yang juga lebih besar dari 0,05 (0,479 > 0,05), sehingga data *post-test* kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, seluruh data baik *pre-test* maupun *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki distribusi normal karena semua nilai signifikansi berada di atas 0,05. Berikut disajikan tabel hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen serta kontrol yang dianalisis menggunakan SPSS versi 23.

Tabel 4. 21 Uji Normalitas Pre-test dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas A (Eksperimen)	,095	32	,200*	,971	32	,526
	Posttest Kelas A (Eksperimen)	,105	32	,200*	,964	32	,346
	Pretest Kelas B (Kontrol)	,125	32	,200*	,953	32	,171
	Posttest Kelas B (Kontrol)	,104	32	,200*	,969	32	,479

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Levene dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan memiliki varians yang sama (homogen) apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,993, yang berarti lebih besar dari 0,05 (0,993 > 0,05), sehingga varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Selain itu, nilai signifikansi berdasarkan median sebesar 0,994, termasuk yang menggunakan penyesuaian derajat kebebasan maupun trimmed mean, juga menunjukkan nilai di atas 0,05. Hal ini menegaskan bahwa varians data antar kelompok dapat dianggap sama atau homogen. Dengan demikian, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi syarat untuk analisis statistik selanjutnya. Berikut disajikan tabel hasil uji homogenitas menggunakan SPSS versi 23.

Tabel 4. 22 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,030	3	124	,993
	Based on Median	,025	3	124	,994
	Based on Median and with adjusted df	,025	3	120,430	,994
	Based on trimmed mean	,027	3	124	,994

c. Uji t-test

Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak saling berpasangan, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan dua pendekatan yaitu T-test *Two Tailed* dan T-test *One Tailed*. Berikut hasil statistic kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji t-test menggunakan SPSS.

Tabel 4. 23 Hasil Statistik

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelas Eskperimen	32	80,31	10,697	1,891
	Kelas Kontrol	32	69,38	10,140	1,793

Tabel 4. 24 Hasil *Independent Sample Test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	,037	,847	4,198	62	,000	10,938	2,606	5,729	16,146
	Equal variances not assumed			4,198	61,824	,000	10,938	2,606	5,729	16,146

Dari Tabel 4. 23 Dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Two Tailed Test

Pada penelitian ini *two tailed* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok independent yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel *Independent Samples Test*, diperoleh nilai hitung pada *Levene's Test* sebesar 0,037 dengan signifikansi (*p*)sebesar 0,847. Karena *p* > 0,05, maka varians data adalah homogen, sehingga interpretasi merujuk pada baris *Equal Variances Assumed*. Nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah

0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima ($H_1 : \mu_1 - \mu_2 \neq 0$). sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen tidak sama dengan nilai kelas kontrol dalam kemampuan berpikir kritis siswa.

2) *One Tailed Test*

Pada penelitian ini uji t-*one tailed* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara kedua kelompok tersebut. Hasil uji t menunjukkan nilai Sig. (1-tailed) sebesar 0,000 (hasil dari 0,000/2), yang mana lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05). Berdasarkan tabel *Group Statistics*, rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 80,31 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 69,38. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima ($H_1 : \mu_A - \mu_B > 0$). Dengan demikian, rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata kelas kotrol. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan *e-module* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan buku LKS saja dalam pembelajaran.

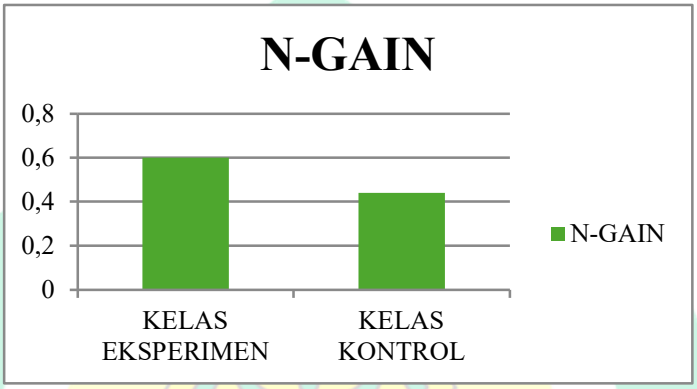
d. *Effect Size*

Setelah melakukan uji-t, selanjutnya adalah menghitung cohen *effect size* yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh setelah diberikan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil perhitngan *effect size* menggunakan rumus Cohen's d diperoleh nilai D = 1,049. Nilai tersebut termasuk dalam kategori *effect size* besar (*large effect*) karena melebihi kriteria 0,8. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang kuat antara rata-rata kelompok pertama yaitu eksperimen (M1 = 80,31) dan kelompok kedua yaitu kontrol (M2 = 69,38). Dengan demikian, perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini memiliki pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* efektif dalam meningkatkan capaian belajar terutama dalam kemampuan berpikir kritis dan siswa juga dapat memahami konsep yang diberikan dalam *e-module*, sehingga tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki efektif digunakan dalam proses pembelajaran akidah akhlak.

e. N-Gain

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui perbandingan nilai N-Gain. Berikut merupakan hasil pengujian N-gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 4. 12 Nilai N-Gain

Berdasarkan Gambar 4. 11 tersebut, nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,60, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,44. Menunjukkan bahwa nilai N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori sedang, begitu pula kelas kontrol yang juga termasuk kategori sedang, namun nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan *e-module* pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan *e-module* pada pembelajaran di kelas eksperimen dapat dikatakan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berikir kritis siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku LKS pada kelas kontrol.

C. Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian pengembangan berupa *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian di lakukan di MTsN 3 Madiun dengan jumlah kelas yang digunakan adalah 3 kelas, antara lain: kelas uji coba, kelas eksperimen, dan kelas kontrol. Untuk pembahasannya sebagai berikut.

1. Validasi *E-Module* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Validasi pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan tahapan penting dalam penelitian dan pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan secara akademik, pedagogik, teknis, dan evaluatif sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Tahap validasi ini sesuai dengan model pengembangan ADDIE khususnya pada tahap pengembangan (*development)*, di mana produk perlu diuji oleh para ahli sebelum digunakan secara luas.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, *e-module* memperoleh persentase kelayakan sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi kelengkapan materi, keluasan materi, kedalaman materi, akurasi materi, kemutakhiran dan kontekstualitas, serta ketaatan terhadap hukum dan perundang-undangan. Persentase ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), serta relevan dengan karakteristik peserta didik. Materi disusun secara sistematis, runtut, dan kontekstual sehingga memudahkan pemahaman siswa. Tingginya skor pada aspek akurasi dan ketaatan hukum menunjukkan bahwa produk atau instrument yang dikembangkan telah memenuhi standar ketepatan isi serta kesesuaian dengan regulasi yang berlaku. Hal ini sejalan menurut Ervina dkk bahwa materi harus relevan sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.[160] Saran dari validator ahli materi, seperti penggunaan bahasa Indonesia yang baku, penyesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, serta pelampiran CP dan ATP dalam instrumen, semakin memperkuat prinsip keselarasan tujuan, materi, dan evaluasi sebagaimana ditegaskan oleh John Biggs melalui konsep *constructive alignment*.[161]

Selanjutnya, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi kebergunaan, keterbacaan, kualitas tampilan dan gambar, serta kualitas pengelolaan *e-module*. Hasil ini menunjukkan bahwa desain *e-module* berbasis *flipbook* telah memenuhi prinsip media pembelajaran digital yang efektif dan menarik. *Flipbook*

[160] Ana Naimatul Jannah Ervina Ayulia Yunitasari Ermono, Ade Cyntia Pritasari, "Validasi Buku Cerita Sains Digital Petualangan Respira Berorientasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 04, no. 02 (2025), https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.230.

[161] John Biggs and Catherine Tang, *Teaching for Quality Learning at University. What the Student Does (4th Edn.)*, *Innovations in Education and Teaching International*, vol. 50, 2011.

sebagai media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis melalui tampilan visual yang menyerupai buku cetak namun diperkaya dengan elemen multimedia. Kesesuaian tampilan dan tata letak ini mendukung teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa kombinasi teks dan visual yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan mengoptimalkan kerja memori visual dan verbal.[162] Saran dari ahli media, seperti penambahan tujuan pembelajaran pada setiap kegiatan belajar, penyesuaian margin dan ukuran huruf, kombinasi warna latar dan teks agar lebih terbaca, serta penambahan petunjuk belajar di awal materi, menunjukkan pentingnya prinsip desain yang berorientasi pada peserta didik agar media tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memandu proses belajar secara sistematis.

Validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai mencakup kelugasan, komunikatif, dialog dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah kebahasaan, serta penggunaan istilah, simbol, dan ikon. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam *e-module* telah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik dan mendukung terjadinya interaksi yang komunikatif. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, bahasa memiliki peran penting dalam membangun pemahaman sekaligus internalisasi nilai. Hal ini sejalan dengan pandangan Lev Vygotsky yang menegaskan bahwa bahasa merupakan alat utama dalam perkembangan kognitif dan konstruksi makna.[163] Saran dari validator bahasa, seperti perbaikan redaksi judul, konsistensi penulisan istilah "*e-module*", perbaikan ejaan, penggunaan huruf kapital yang tepat, pencantuman sumber berita, serta penyederhanaan kata sapaan agar lebih komunikatif, menunjukkan perhatian terhadap aspek akademik dan etika ilmiah. Revisi berdasarkan masukan tersebut semakin meningkatkan kualitas kebahasaan dan kredibilitas *e-module*.

Adapun validasi instrumen tes memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi substansi, konstruksi, dan bahasa. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen tes telah sesuai dengan indikator pembelajaran dan mampu mengukur kemampuan kognitif peserta

[162] Richard E Mayer, "Cognitive Theory of Multimedia Learning," *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 41, no. 1 (2005): 31–48.
[163] Vygotsky, *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes*.

didik secara tepat. Saran dari validator agar tidak semua soal berada pada level C4, C5 dan C6, melainkan juga mencakup C3 dan C2 menunjukkan pentingnya distribusi tingkat kognitif yang proporsional sesuai dengan Taksonomi Bloom. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Iin Wustha dkk bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal berpikir tingkat tinggi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain ketidakmampuan dalam mengidentifikasi dan memilah bagian-bagian penting dari permasalahan, kurangnya pemahaman terhadap konsep dasar, ketidakmampuan memahami serta mengevaluasi isi soal secara tepat sehingga jawaban tidak terselesaikan secara optimal, serta minimnya latihan dalam mengerjakan soal-soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi.[164] Sehingga kemampaun berpikir kritis dan pemahaman konsep tidak dapat dipisahkan, melainkan harus dikembangkan secara seimbang dan terintegrasi dalam proses pembelajaran. selain itu butir soal harus jelas, tidak ambigu, dan tidak menimbulkan kesalahpahaman responden.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli materi, media, bahasa, dan instrumen tes menunjukkan bahwa *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak berada pada kategori sangat layak dengan persentase di atas 90% pada setiap aspek. Hal ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi, desain, kebahasaan, dan evaluasi pembelajaran. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran para validator mencerminkan adanya proses penyempurnaan berkelanjutan yang memperkuat kualitas produk sebelum diujicobakan di lapangan. Dengan demikian, *e-module* yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis dan teknis, tetapi juga siap digunakan dalam tahap uji coba untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

2. Praktikalitas *E-Module* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Praktikalitas digunakan untuk menilai sejauh mana produk yang telah dinyatakan valid dapat digunakan secara mudah, efisien, dan bermanfaat dalam pembelajaran. Hasil praktikalitas didapatkan dari tahap implementasi model

[164] St. Fithriani Saleh Iin Wustha Mutmainnah, Irwan Akib, "Pengaruh Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Kemampuan Penyelesaian Soal Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skill Pada Siswa Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025): 256–63.

ADDIE. Tahap implementasi sendiri terdiri dari uji skala terbatas, uji menengah, dan uji luas. uji skala terbatas dilakukan oleh 10 siswa kelas VIII dan 2 guru akidah akhlak untuk mengetahui keterbacaan *e-module* menggunakan angket, dan diperoleh hasil keterbacaan 10 siswa dengan presentase sebesar 83% dengan kategori sangat layak dan hasil keterbacaan 2 guru akidah akhlak dengan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak.

Kemudian pada uji menengah oleh 30 siswa kelas VIII dilakukan untuk mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test* yang berguna untuk dilakukan uji validitas dan reliabilitas agar soal yang digunakan dapat mengukur ketercapaian siswa pada tahap uji skala luas. Hasil dari uji validitas diketahui 20 soal valid dan uji reliabilitas 20 soal reliable. Jadi semua soal dapat digunakan pada tahap skala luas. Dalam penelitian ini, pengujian praktikalitas berada pada tahap uji menengah, yaitu setelah siswa selesai melaksanakan implementasi menggunakan *e-module* interaktif berbasis *flipbook*, dengan menyelesaikan soal *pre-test* dan *post-test*, siswa diberikan angket untuk menilai kepraktisan produk. Angket tersebut mencakup lima aspek penilaian, yaitu aspek materi, penyajian bahasa, media, keterpaduan materi, dan pemberdayaan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan Tabel 4.19, diperoleh skor keseluruhan dengan persentase sebesar 83% dan berada pada kategori Sangat Layak. Persentase ini menunjukkan bahwa *e-module* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Dalam penelitian pengembangan, kategori sangat layak pada aspek kepraktisan menunjukkan bahwa produk mudah digunakan, tidak menimbulkan hambatan teknis yang banyak, serta dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.[165] Dengan demikian, *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dinyatakan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria kepraktisan yang sangat baik.

Pada aspek materi, siswa menilai bahwa isi *e-module* telah tersusun secara sistematis, runtut, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang dikemas dalam bentuk kontekstual membantu siswa memahami konsep akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian Siiti dkk bahwa prinsip

[165] Euis Puspitasari, Baskoro Adi Prayitno, and Lina Mahardiani, "Analisis Kepraktisan E-Module Kalor Dan Perpindahannya Berbasis Problem Based Learning (PBL) Analysis of The Practicality of E-Modules of Heat and Its Transfer Based on Problem Based Learning (PBL)," *Proceeding Biology Education Conference* 22, no. 1 (2025): 1–6.

pembelajaran bermakna menekankan pentingnya keterkaitan antara materi dan pengalaman nyata siswa.[166] Aspek penyajian bahasa memperoleh respons positif karena bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. akan tetapi setelah dilakukan validasi ternyata masih ada beberapa kata yang ada *typo* sehingga peneliti harus segera merevisi. Menurut intan Mafirroh dkk, menjelaskan bahwa bahasa yang jelas dan tidak ambigu akan membantu siswa mengonstruksi makna secara lebih efektif.[167] Dengan demikian bahasa dalam *e-module* harus diperbaiki agar siswa memahami bacaan dengan jelas dan tidak ambigu.

Pada aspek media, tingginya skor menunjukkan bahwa format *flipbook* dinilai menarik dan mudah dioperasikan. Desain visual yang memadukan teks, gambar, dan elemen interaktif mendukung pemahaman siswa. Hal ini didukung oleh teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan proses pemahaman melalui optimalisasi saluran visual dan verbal dalam memori kerja.[168] Dengan demikian, tampilan *flipbook* yang interaktif berkontribusi terhadap kemudahan penggunaan dan daya tarik pembelajaran terutama dalam mata pelajaran akidah akhlak. Aspek keterpaduan materi juga menunjukkan bahwa *e-module* telah dirancang selaras antara tujuan, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi. Prinsip ini sejalan dengan konsep *constructive alignment* yang dikemukakan oleh John Biggs, yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika tujuan, kegiatan belajar, dan penilaian dirancang secara terpadu.[169] Tingginya skor pada aspek ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti alur pembelajaran tanpa mengalami kebingungan dalam memahami hubungan antarbagian materi.

Pada aspek pemberdayaan kemampuan berpikir kritis, siswa menilai bahwa aktivitas dan soal dalam *e-module* mendorong mereka untuk menganalisis permasalahan, mengevaluasi perilaku, dan menarik kesimpulan secara reflektif. Penyusunan soal yang mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Robert Ennis

[166] Mokh. Iman Firmansyah Siti Salma Shobihah, Agus Fakhruddin, "Implementasi Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning) Dalam Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMA Mutiara Bunda," *Jurnal Allama* 01, no. 01 (2024): 57–74.

[167] M Yunus Abu Bakar Mafirroh, Intan, Nuril Ma'rifah, "Logika Dan Bahasa Serta Isu Isu Kontemporer," *Jurnal Sains Student Risearch* 4, no. 1 (2026): 321–31, https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v4i1.7783.

[168] Mayer, "Cognitive Theory of Multimedia Learning."

[169] Biggs and Tang, *Teaching for Quality Learning at University. What the Student Does (4th Edn.)*.

(2011) turut mendukung penguatan aspek ini. Aktivitas berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang terintegrasi dalam *e-module* juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah kontekstual.[170]

Secara keseluruhan, hasil praktikalitas sebesar 83% dengan kategori sangat layak menunjukkan bahwa *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak telah memenuhi kriteria kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan keterlaksanaan dalam pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Wening dkk. yang menyatakan bahwa *e-module* berbasis *flipbook* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.[171] Dengan demikian, berdasarkan tahap Implementasi dalam model ADDIE, *e-module* yang dikembangkan dapat dinyatakan praktis dan siap untuk dilanjutkan ke tahap uji luas guna mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Produk ini tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga operasional dan aplikatif dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII.

3. Keefektifan *E-Module* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Tahap kelima dalam model ADDIE adalah tahap *evaluation*, yaitu tahap untuk menilai sejauh mana produk yang dikembangkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch menekankan bahwa evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas produk setelah melalui tahap implementasi. Pada tahap ini, *e-module* interaktif berbasis *flipbook* diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini diukur menggunakan instrumen tes yang disusun berdasarkan indikator berpikir kritis menurut Robert H. Ennis, yang meliputi lima indikator utama, yaitu klarifikasi dasar (*basic clarification*), dukungan dasar (*basic support*), klarifikasi lanjutan (*advanced clarification*), penarikan kesimpulan (*inference*), serta strategi dan taktik (*strategy and tactics*).[172] Selain itu, pada penelitian ini juga mengukur pemahaman konsep berdasarkan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Instrumen yang

[170] Ennis, "Critical Thinking: Reflection and Perspective Part II."

[171] Wening Tyas Utami and Astuti WijayantiTias Ernawati , Sigit Sujatmika, "Analisis Peran Modul Flipbook Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis," *Jurnal Pendidikan MIPA* 16, no. 1 (2026): 66–73, https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v16i1.3622.

[172] Ennis, "Critical Thinking: Reflection and Perspective Part II."

digunakan telah melalui tahap validasi oleh ahli sehingga layak digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pengujian efektivitas dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen pada kelas VIII A dengan jumlah 32 siswa yang menggunakan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* dan kelas kontrol pada kelas VIII B dengan jumlah 32 siswa yang menggunakan bahan ajar konvensional berupa LKS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 50,00 dan meningkat menjadi 80,31 pada *post-test*. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 45,94 dan meningkat menjadi 69,38 pada *post-test*. Data tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji perbedaan rata-rata, data terlebih dahulu di uji normalitas dan homogenitasnya. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa pada kedua kelas berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan varians kedua kelompok homogen. Dengan terpenuhinya kedua syarat tersebut, maka dilanjutkan dengan melakukan uji *independent sample t-test* yaitu *two tailed* dan *one tailed*.

Hasil uji pada uji t *two tailed* menunjukkan signifikansi 0,000, sehingga rata-rata nilai kelas eksperimen setelah menggunakan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* tidak sama dengan nilai kelas kontrol setelah menggunakan bahan ajar konvensional dengan buku LKS dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Sedangkan hasil uji t *one tailed* menunjukkan signifikansi sebesar 0,000, sehingga rata-rata kelas eksperimen setelah menggunakan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* lebih besar dari rata-rata kelas kotrol setelah menggunakan bahan ajar konvensional dengan buku LKS. Dapat dinyatakan bahwa penerapan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan buku LKS saja dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Hansen dan Rissal bahwa pembelajaran menggunakan *e-module* lebih efektif dibanding pembelajaran yang hanya menggunakan buku LKS.[173]

[173] Hansen Ferdy Kowarin et al., "Efektivitas Penggunaan E-Modul Pelajaran TIK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Kabupaten Kepulauan Tanimbar," *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 11, no. 1 (2025): 99–113, https://doi.org/10.31980/jpetik.v11i1.1657.

Besarnya pengaruh penggunaan *e-module* juga diperkuat melalui perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d dari Jacob Cohen yang menghasilkan nilai sebesar 1,049 dan termasuk dalam kategori besar (*large effect*). Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *e-module* tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga kuat secara praktis. Selain itu, analisis N-Gain berdasarkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 60% dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh 44% dalam kategori sedang. Meskipun keduanya berada dalam kategori sedang, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi, hal ini menunjukkan bahwa *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak memberikan dampak peningkatan yang lebih optimal dalam kemampuan berpikir kritis siswa.

Selain dianalisis dengan N-Gain pada masing-masing kelas, juga dianalisis berdasarkan masing-masing indikator berpikir kritis. Pada indikator *basic clarification* (klarifikasi dasar) pada kelas kontrol memperoleh 36% dalam kategori sedang, dan kelas eksperimen lebih tinggi memperoleh 60% dalam kategori sedang. Hasil tersebut membuktikan bahwa indikator *basic clarification* (klarifikasi dasar) meningkat pada kelas eksperimen yang menggunakan *e-module* interaktif berbasis *flippbok* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. *Basic clarification* (klarifikasi dasar) yang meningkat menunjukkan siswa dapat mengidentifikasi inti permasalahan, memahami konsep akhlak tercela, serta membedakan informasi yang relevan dan tidak relevan.[174] Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak membantu siswa memahami permasalahan secara lebih sistematis karena sudah dilengkapi dengan latihan soal pemecahan masalah yang ada pada LKPD.

Pada indikator *basic support* (dukungan dasar), kelas kontrol memperoleh 25% dalam kategori rendah, sedangkan kelas eksperimen memperoleh 33% dalam kategori sedang. Hasil peningkatan ini membuktikan bahwa siswa dapat memberikan alasan logis, mengevaluasi informasi, serta mendukung pendapat dengan argumentasi yang tepat. Dukungan dasar dalam pengambulan keputusan siswa dapat meningkat karena *e-module* akidah akhlak bersifat interaktif. Media

[174] Fadlilatul Tajriyah, Ashri et al., "Analisis Bernalar Kritis Dalam Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX SMP Kurikulum," *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 02, no. 11 (2025): 2061–69.

pembelajaran yang interaktif dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. [175] dan mencoba fitur yang tersedia pada *e-module* dengan tujuan untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah.[176] Proses ini mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi dan mengkaji informasi secara lebih kritis, teliti, dan mendalam.

Pada indikator *advanced* (klarifikasi lanjutan), pada kelas kontrol memperoleh 42% dalam kategori sedang dan kelas eksperimen memperoleh 61% dalam kategori sedang. Sehingga kelas eksperimen terbukti memiliki nilai lebih tinggi. Pada kelas eksperimen indikator klarifikasi lanjutan membuktikan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam mendefinisikan istilah, mampu berpikir secara asumsional dengan mempertimbangkan dan menganalisis berbagai gagasan, serta menjelaskan hubungan antar konsep. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa melakukan analisis yang lebih mendalam meskipun belum sepenuhnya optimal. Pembelajaran melalui penggunaan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak juga dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi secara mandiri, mengajukan pertanyaan reflektif, serta berdiskusi dengan teman sebaya guna memperdalam pemahaman mereka.[177] Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa juga dilatih untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari ke dalam kasus atau situasi tertentu.[178] Dalam proses tersebut, siswa dituntut untuk menguraikan dan menjelaskan konsep secara lebih sistematis dan terperinci. Tahap penerapan ini pada akhirnya dapat memperkuat kemampuan klarifikasi lanjutan, karena siswa harus mampu menjabarkan dan mempertanggungjawabkan pemahamannya secara lebih mendalam.

---

[175] Widya Dwi Susanti Mulyaningtyas, Rahmawati, Dwi Ariyanti, "Aplikasi Secil Sebagai Media Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Di Kelas Rendah," *Dialektika: Jurnal Kependidikan, Kebahasaan, Dan Kesastraan Indonesia* 2, no. 2 (2025): 66–86, https://doi.org/https://doi.org/10.21154/dialektika.v2i2.12313.

[176] Audyna Muhiddah et al., "Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif Dengan Menggunakan Figma Di SMK Telkom Makassar Training on Making Interactive Digital Modules Using Figma at SMK Telkom Makassar," *Bakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2025): 59–69, https://doi.org/https://doi.org/10.51135/baktivol5iss1pp59-69.

[177] Mazlina Nurmaiza, "Effektivitas Penerapan Metode Poblem Based Learning (PBL) DAN Contekstual Teacing and Learning Terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Kelas 7" (IAIN Ponorogo, 2024).

[178] Nadhila Syifa Nazwa Salsabila, Dedi Harianto, Nur Aliyah Alfita and Muh. Fadhil Fahlan Ramadhani, Abd. Wahid, Muhammad Alfie Sukri, "Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Keammapuan Berpikir Siswa," *Contemporary Education Review* 1, no. 1 (2025): 10–19, https://doi.org/https://doi.org/10.69875/cer.v1i1.297.

Pada indikator *Inference* (penarikan kesimpulan), pada kelas kontrol memperoleh 50% dan kelas eksperimen memperoleh 62%. Sehingga kelas eksperimen terbukti memiliki nilai lebih tinggi. Hal ini dapat dinyatakan siswa mampu menyimpulkan permasalahan berdasarkan fakta dan argumentasi yang tersedia. Aktivitas reflektif dalam *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran akidah akhlak membantu siswa menyusun kesimpulan secara logis dan sistematis. Sehingga penggunaan *e-module* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan inference, karena siswa diberi kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan percobaan secara mandiri dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.[179]

Sementara itu, pada indikator strategi dan taktik, kelas kontrol memperoleh 37% dalam kategori sedang dan kelas eksperimen memperoleh 63% dalam kategori sedang. Sehingga kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi. Hal tersebut menyatakan bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam menentukan langkah penyelesaian masalah dan memilih alternatif solusi yang tepat. Pendekatan pembelajaran seperti *problem based learning* yang diterapkan pada *e-module* menuntut siswa untuk berhadapan langsung dengan permasalahan nyata yang mengharuskan mereka menerapkan strategi dan taktik tertentu dalam proses pemecahan masalah. Model ini terbukti lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.[180]

Analisis indikator berpikir kritis menyimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dengan menggunakan *e-module* interktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang dibuktikan pada kelas eksperimen hasil skor N-Gain tiap indikator lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu salah satunya dari penelitian Nisa yang menyatakan bahwa *e-module* interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.[181] Penelitian dari Apriani menyebutkan bahwa bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan kemampuan analitis siswa

[179] Ardita Sukma Salsabilla, "Development of E-LKPD Based on Project Based Learning Biotechnology Material to Train Critical Thinking Skills Og Grade XII Students," *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi* 15, no. 1 (2026): 249–56, https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v15n1.p249-256.

[180] Annidaul Husna, Novira Ilmi, and Gusmaneli Gusmaneli, "Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik," *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika* 2, no. 2 (2025): 76–86, https://doi.org/https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1532.

[181] Khoiriyatun Nisa et al., "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan E-Module," *Jurnal Natural Science Educational Research* 8, no. 2 (2025): 205–13, https://doi.org/https://doi.org/10.21107/nser.v8i2.30815.

dibandingkan media cetak.[182] Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut karena *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, penelitian Ipung Wistasari dkk juga menemukan bahwa penggunaan *e-module* dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penyajian kasus-kasus kontekstual.[183] Hasil tersebut selaras dengan penelitian ini, dimana materi Akidah Akhlak dikemas dalam bentuk studi kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa terdorong untuk menganalisis dan mengevaluasi permasalahan secara mendalam. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, sesuai penelitian Zendi dan Hafidz menyatakan bahwa pembelajaran konvensional cenderung kurang memberikan ruang eksplorasi mendalam serta kurang kreativitas bagi siswa.[184] Sesuai dengan temuan penelitian ini dimana peningkatan pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Sehingga interaktivitas dan penyajian visual dalam *e-module* memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara keseluruhan, hasil analisis pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta pemahaman konsep pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Temuan ini juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-module* interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, *e-module* yang dikembangkan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga terbukti efektif dan layak digunakan sebagai bahan ajar inovatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

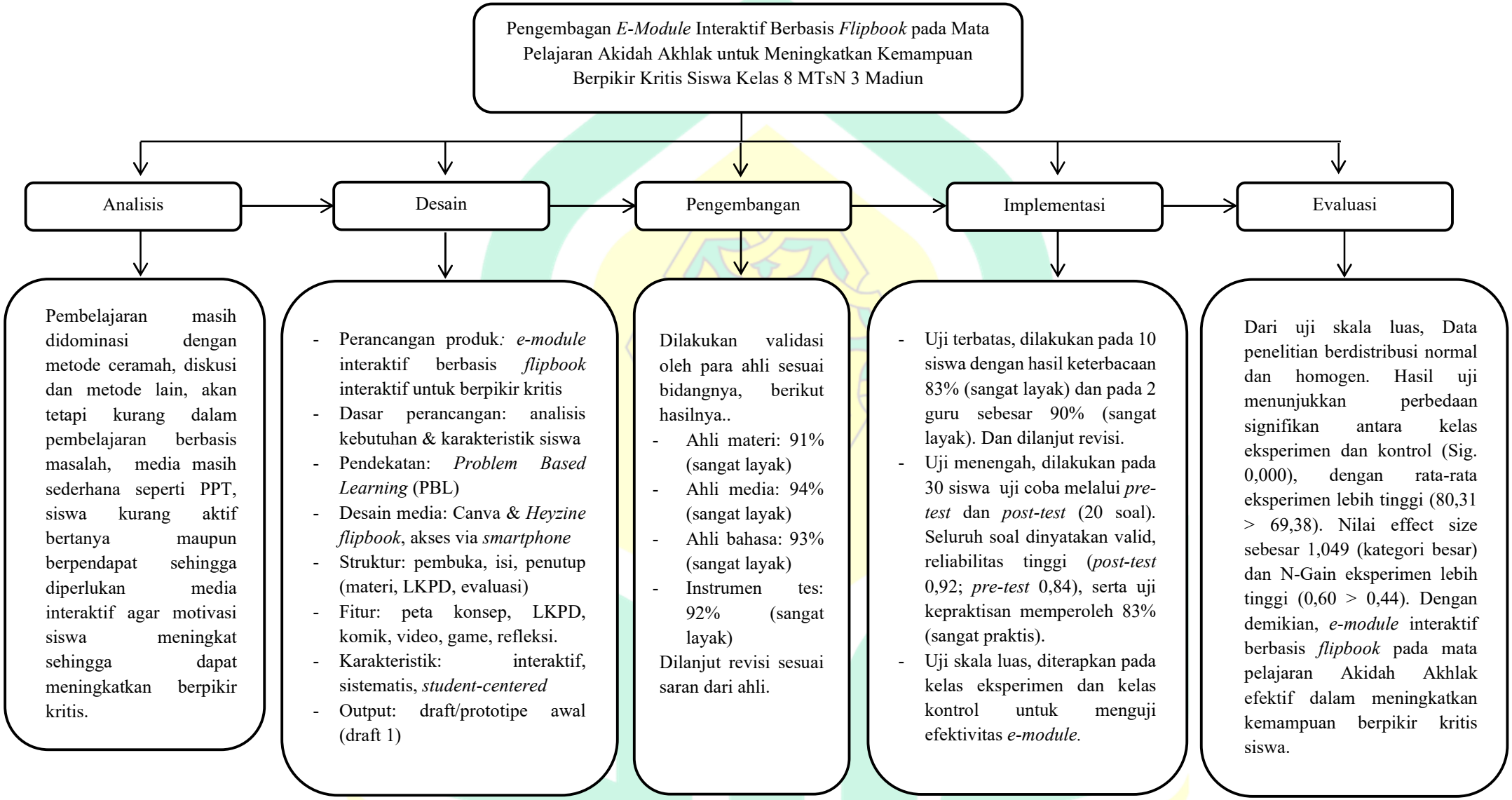
Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa implikasi dalam bidang pendidikan. Pertama, bagi guru PAI, *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

[182] Apriani Putri Fajtriansyah and Dika Merlianda, "Digitalisasi Materi Ajar Pai Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Al Ikhlas JurnalPendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2025): 1–13, https://doi.org/10.64677/ppai.v2i2.240.

[183] Ipung Wistasari et al., "Implementasi Modul Digital Berbasis Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI DI SD Negeri Jetis," *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2026): 190–204.

[184] Hafidz Maghrobi, Zendi Ahmad, "Analisis Perbandingan Media Pembelajaran Konvensional Dan Digital Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Studi Islam* 2, no. 1 (2025): 40–60.

belajar serta mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan kritis dalam memahami materi akhlak tercela. Kedua, bagi lembaga pendidikan dan dosen di bidang pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital dan mendukung implementasi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar pengembangan penelitian lanjutan, baik dalam pengembangan media pembelajaran digital lainnya maupun dalam penerapan *e-module* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, penggunaan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak, tetapi juga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.



Gambar 4. 13 Skema Alur Hasil Pengembangan ADDIE

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah oleh peneliti, hasil pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang sudah diterapkan pada kelas VIII di MTsN 3 Madiun dapat disimpulkan bahwa.

1. Hasil validasi oleh para ahli, *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan yang tinggi pada setiap aspek, yaitu ahli materi sebesar 91%, ahli media 94%, ahli bahasa 93%, dan validasi instrumen tes 92%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, bahasa, maupun evaluasi. Secara teoritis, *e-module* yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip *constructive alignment* yang dikemukakan oleh John Biggs, yaitu adanya kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi. Selain itu, penyajian materi yang menggabungkan teks dan visual juga sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa penggunaan multimedia yang tepat dapat membantu proses berpikir siswa menjadi lebih optimal. Dari sisi bahasa, penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif juga sesuai dengan pandangan Lev Vygotsky yang menekankan bahwa bahasa berperan penting dalam membantu siswa membangun pemahaman. Dengan demikian, validitas *e-module* ini tidak hanya dilihat dari kelayakan secara teknis, tetapi juga dari kesesuaiannya dengan teori pembelajaran yang relevan. Oleh karena itu, *e-module* interaktif berbasis *flipbook* yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak digunakan, serta dapat dilanjutkan ke tahap implementasi untuk menguji kepraktisan dan efektivitasnya.
2. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak memperoleh persentase 83% yang berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mudah digunakan dalam proses pembelajaran, baik oleh guru maupun siswa, serta dapat diimplementasikan secara efektif di dalam kelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa *e-module* tidak hanya berfungsi secara operasional, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, mudah dipahami, dan membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mandiri. Secara teoritis, hasil ini sejalan

dengan konsep *meaningful learning* dari David Ausubel, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila materi dikaitkan dengan pengalaman dan pengetahuan awal siswa. Selain itu, integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dalam *e-module* juga mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa dibandingkan berpusat pada guru. Hal ini menunjukkan bahwa praktikalitas dalam penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan kemudahan penggunaan, tetapi juga mencerminkan keterlaksanaan desain pembelajaran inovatif dalam situasi pembelajaran nyata.

3. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak terbukti lebih efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat lebih tinggi sebesar 24,31, sedangkan kelas kontrol meningkat sebesar 11,88. Hasil uji statistik juga memperkuat temuan tersebut, dimana uji *two-tailed* dan uji *one-tailed* menunjukkan nilai signifikan 0,000, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas, dan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi. Selain itu, nilai *effect size* (Cohen's d) sebesar 1,049 termasuk kategori besar (*large effect*), yang menunjukkan penggunaan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak memberikan pengaruh kuat secara praktis. Dari sisi peningkatan hasil belajar, nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 0,60 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,44 (kategori sedang). Temuan ini menunjukkan bahwa *e-module* tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga memberikan peningkatan yang cukup berarti dalam proses pembelajaran. Secara teoritis, hasil ini mendukung bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Peningkatan pada seluruh indikator berpikir kritis menunjukkan bahwa e-*module* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir analitis, evaluatif, dan reflektif siswa. Dengan demikian, efektivitas dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan melalui hasil statistik, tetapi juga memiliki makna pedagogis dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa secara lebih menyeluruh.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan inovasi bahan ajar digital yang

tidak hanya memenuhi aspek kelayakan (valid), keterlaksanaan (praktis), dan keberhasilan (efektif), tetapi juga selaras dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemanfaatan teknologi, serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

B. Keterbatasan Produk Hasil Temuan

Terdapat beberapa kekurangan dalam pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak, kekurangan tersebut antara lain:

1. Pengguaan *e-module* harus disertai jaringan internet atau kuota agar dapat diakses dengan lancar. Jika tidak tersedia jaringan internet atau kuota yang stabil, maka *e-module* tidak dapat dibuka secara optimal. Hal ini menjadi kendala bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses jaringan internet atau kuota.
2. Materi yang disajikan dalam *e-module* masih terbatas karena hanya menyajikan mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Tercela dan belum mencakup seluruh cakupan materi yang ada pada mata pelajaran Akidah Akhlak, sehingga memerlukan pengembangan lanjutan.
3. Pengembangan *e-module* hanya fokus pada peningkatan berpikir kritis siswa dan pemahaman konsep, sehingga memerlukan pengembangan lanjutan yang fokus pada aspek lain.
4. Pengembangan media membutuhkan waktu yang relatif panjang dalam proses perancangan, penyusunan, dan revisi produk. Hal ini dikarenakan setiap tahapan pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, desain tampilan dan materi, integrasi multimedia, hingga uji validasi dan uji coba lapangan, memerlukan ketelitian serta evaluasi berulang agar produk yang dihasilkan benar-benar layak, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

C. Saran Pengembangan Produk

Berdasarkan temuan hasil penelitian pada tahap uji coba produk berupa *e-module* interaktif berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas VIII di MTsN 3 Madiun, diketahui bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. *E-module* yang dikembangkan mampu mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis dan peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Oleh karena itu, beberapa saran

pengembangan produk yang dapat dikemukakan dalam penelitian tesis ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Madrasah, hasil penelitian dan pengembangan *e-module* interaktif berbasis *flipbook* ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan program kerja madrasah, khususnya dalam pengembangan inovasi media pembelajaran digital. Dukungan kebijakan dan fasilitas dari pihak madrasah sangat diperlukan guna mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.
2. Bagi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak, *e-module* interaktif berbasis *flipbook* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif sekaligus pendukung dalam implementasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Produk ini juga dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan bahan ajar digital lain yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Bagi Peserta Didik, pengembangan *e-module* ini diharapkan dapat membantu siswa belajar secara lebih mandiri, fleksibel, dan interaktif, baik di lingkungan madrasah maupun di rumah. Dengan fitur multimedia yang tersedia, siswa dapat mengakses materi secara berulang, mengeksplorasi permasalahan kontekstual, serta melatih kemampuan berpikir kritis tanpa sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal dalam mengembangkan *e-module* Akidah Akhlak berbasis multimedia yang lebih inovatif dan variatif. Pengembangan berikutnya dapat memperluas cakupan materi tidak hanya pada tema akhlak tercela, tetapi juga pada seluruh kompetensi kelas VIII, serta mengintegrasikan fitur interaktif yang lebih kompleks guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

(Badan Standar Nasional Pendidikan), BSNP. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah.*, 2017.

A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono, & Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2020.

Adnyana, Putu Eka Sura, Andra Juansa, Erfina Rianty, Dewi Retno Sari Saputro, Andryadi Andryadi, Komang Redy Winatha, Yogi Yunefri, Mohamad Awal Lakadjo, Andri Gunadi, and Tri Na'imah. *Pendidikan Abad Ke-21: Tantangan, Strategi Dan Inovasi Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing, 2025.

Agustina, Dhora Tri. *Pendekatan CPA (Concret Pictorial Abstrak) Dan Matematika Realistik Bagi Siswa SD*. Pati: Maghza Pustaka, 2024.

Ahyar, Rasyidi. "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Pengembang Pemahaman Serta Pengamalan Ajaran Islam Kehidupan Sehari-Hari." *Islamic Education Review* 1, no. 1 (2024): 1–21. https://doi.org/https://doi.org/10.53958/ft.v4i3.302.

Al-Banna, Hasan. *Risalah Ta'alim, Dalam Majmū'at Al-Rasā'Il Al-Imam Al-Syahid Hasan Al-Banna*. Kairo: Dar Al-Da'wah, n.d.

Ali, Aisyah, Daud Kaigere, Apriyanto Apriyanto, Titik Haryanti, and Tiffany Shahnaz Rusli. *Eksplorasi Sains Melalui Inquiry: Pendekatan Inovatif Dalam Pembelajaran IPA*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, and Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Alvonco, Johnson. *The Way Of Thinking*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.

Angelo, Thomas A. "Classroom Assessment for Critical Thinking." *Teaching of Psychology* 22, no. 1 (1995): 6–7.

Annisak, Fadillah, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadilla. "Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandigan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian." *Al Itihadu Junral Pendidikan* 3, no. 1 (2024): 105–15.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT RajaGrafindo Persada, 2011.

———. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.

Astiti, Kadek Ayu, Baiq Azmi Sukro Yanti, Ni Made Ayu Suryaningsih, Christiani Endah Poerwati, Laxmi Zahara, I Komang Wisnu Budi Wijaya, and others. *Teori Psikologi Konstruktivisme*. Bandung: Nilacakra, 2024.

Azizah Mukhtar, Kholifatul. "Pengaruh Kepemimpinan Kepala Madrasah Dan Motivasi Kerja Guru Terhadap Kreativitas Guru MTsN Se-Kabupaten Madiun." *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management* 1, no. 1 (2020): 9–23. https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.2.

Baitu, Maskun. “Pengaruh Pembelajaran Online Dengan Media Whatsapp Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMP Negeri 1 Siompu Barat.” *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2021, 15–29.

Baladan. “Studi Ungkap Hasil Pembelajaran Yang Kurang Melibatkan Siswa, Jadi Kurang Kritis,” 2023.

Benny A Pribadi. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017.

Biggs, John, and Catherine Tang. *Teaching for Quality Learning at University. What the Student Does (4th Edn.)*. *Innovations in Education and Teaching International*. Vol. 50, 2011.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer, 2009. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6.

Branch, Robert Maribe, and .Ilhan Varank. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, 2009.

Briggs, Leslie J. “Selecting Objectives and Media for Urban Education.” *Educational Technology* 10, no. 10 (1970): 34–36.

Cecep Sobar Rochmata, Amalia Nur Afasa Amalia, Abdul Hafidz bin Zaida, Moh Alwi Yusrona, Sania Karimah Liputo. “The Analysis of Experiential Learning Method of Dale’s Cone Experience Model in Improving the Effectiveness of Arabic Language Learning.” *I J A Z A R A B I : J o u r n a l o f A r a b i c L e a r n i n G* 5, no. 3 (2023): 25–40. https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jiz.v7i1.30823.

Cohen, Jacob. *Statistical Power Analysis For The Behavioral Sciences*. New York: Departement of Psychology, 1987.

Dale, Edgar. “Audiovisual Methods in Teaching,” 1969.

damayanti, Rima, Rima Damayanti, Nuril Huda, Dina Hermina, Jl A Yani NoKm, Kebun Bunga, Kec Banjarmasin Tim, Kota Banjarmasin, and Kalimantan Selatan. “Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter.” *Student Research Journal* 2, no. 3 (2024): 259–73. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343.

Daniel Rudjiono, Dani Sasmoko, Hendra Cahya Ardhy Syahputra. “Prototype Perencanaan Alat Pendeteksi Ketinggian Tandon Air Di RSUD DR. Gunawan Mangunkusumo Berbasis Arduino Uno.” *Jurnal Teknik Informatika Dan Multimedia* 5, no. 1 (2025): 77–84. https://doi.org/https://doi.org/10.51903/informatika.v5i1.1016.

Depdiknas. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika, 2003.

Ennis, Robert. “Critical Thinking: Reflection and Perspective Part II.” *Inquiry: Critical Thinking across the Disciplines* 26, no. 2 (2011): 5–19.

Ennis, Robert H. “The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities.” *Informal Logic* 6, no. 2 (2011): 1–8.

https://doi.org/10.22329/il.v6i2.2729.

Ervina Ayulia Yunitasari Ermono, Ade Cyntia Pritasari, Ana Naimatul Jannah. "Validasi Buku Cerita Sains Digital Petualangan Respira Berorientasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 04, no. 02 (2025). https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.230.

Facione, Peter A, and others. "Critical Thinking: What It Is and Why It Counts." *Insight Assessment* 1, no. 1 (2011): 1–23.

Fadhallah, R A. *Wawancara*. Unj Press, 2021.

Fajtriansyah, Apriani Putri, and Dika Merlianda. "Digitalisasi Materi Ajar Pai Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Al Ikhlas JurnalPendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2025): 1–13. https://doi.org/10.64677/ppai.v2i2.240.

Farenta, Arvi Sekar. *Modernisasi E-Module Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2023.

Fatma Febriyanti, Risa, Zumrotul Fauziah, and Pramesti Wulandari. "Developing Flipbook-Based Digital Module of Akidah Akhlak Subject To Increase Students' Learning Motivation." *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 9, no. 2 (2025): 153–65. https://doi.org/10.35316/edupedia.v9i2.5723.

Fitria, Anariska, Siska Okta Widyawati. *Kurikulum Merdeka Di Sekolah: Konsep Dan Praktik*. Gresik: Thalibul Ilmi Publising & Education, 2024.

Gilster, Paul. *Digital Literacy*. New York: Wiley Online Library, 1997.

Hakim, Riko Al, Ika Mustika, and Wiwin Yuliani. "Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 4 (2021): 263. https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249.

Hamidah, Luluk Nur, and Fitria Nur Hasanah. "Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Di SMK." *Indonesian Journal of Applied Technology* 1, no. 3 (2024): 13. https://doi.org/10.47134/ijat.v1i3.3072.

Harahap, Saulina, Ilham Sahdi Lubis, Anni Rahimah, and Esra Çil. "Pengaruh Model Pembelajaran Concept Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Marancar." *Jurnal Education and Development* 13, no. 1 (2025): 299–305. https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6731.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. *Instructional Media and Technologies for Learning (7th Ed.)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2002.

Hidayat, Syarif. *Meraih Prestasi Melalui Learning Style Dan Multiple Intelligence*. Yogyakarta: Deepublish, 2024.

Husna, Annidaul, Novira Ilmi, and Gusmaneli Gusmaneli. "Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika* 2, no. 2 (2025): 76–86. https://doi.org/https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1532.

I Kadek Edi Yudiana S.Pd., M.Pd., I Putu Artha Widya Suputra, Ni Made Riska Andriani Wibawa, Ni Putu Silva Juniar, Luh Eka Wahyuni, Luh Komang Aristia Widiastuti. *Flip E-Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Numerasi Anak*. Bali: Nilacakra, 2024.

Iin Wustha Mutmainnah, Irwan Akib, St. Fithriani Saleh. "Pengaruh Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Kemampuan Penyelesaian Soal Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skill Pada Siswa Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025): 256–63.

Ilyas, Yunahar. *Kuliah Akidah Islam*. Yogyakarta: LPPI UMY, 2004.

Indonesia, Kementerian Agama Republik. *Modul Aqidah Akhlak Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2025.

Ismail, M Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher, 2020.

Istianatun Mardiyah, Imam Kusmaryono. "Penerapan PBL Berbasis CRT Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Literasi Matematika." *Jurnal Jendela Pendidikan* 5, no. 02 (2025): 48–60. https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v5i02.1350.

Jannah, Miftahal, Muyassir Arif Ilfiana Iffah Jihada, and Taufiq Abdul Hakim. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayag, 2023.

Judijanto, Loso, Tuti Hartati, Apriyanto Apriyanto, Wilda Wijayani Pamangin, Farid Haluti, and others. *Pendidikan Abad 21:: Menyambut Transformasi Dunia Pendidikan Di Era Society 5.0*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.

Judijanto, Loso, Mas' ud Muhammadiah, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman, Laurensius Laka, Yoseb Boari, Suri Toding Lembang, et al. *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Jufri, A P, Wahyu Kurniati Asri, Misnah Mannahali, and Ananta Vidya. *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, Dan Metode Yang Efektif*. Yogyakarta: Ananta Vidya, 2023.

Julianti, Dina, Arvin Efriani, and others. *Transformasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Lokal*. Palembang: Bening Media Publishing, 2025.

Katherine Cennamo, Debby Kalk. *Real World Instructional Design*. Cannada: Wadsworth, 2005.

Kemendikbud. "Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran." *Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: DPSMA*, 2017.

Khairun, Deasy Yunika, Ibrahim Al Hakim, and Reza Febri Abadi. "Pengembangan Pedoman Observasi Anak Berkesulitan Membaca (Dyslexia)." *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa* 6, no. 1 (2021): 59. https://doi.org/10.30870/unik.v6i1.11877.

Kowarin, Hansen Ferdy, Rissal Efendi, Program Studi, and Pendidikan Teknik. "Efektivitas Penggunaan E-Modul Pelajaran TIK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Kabupaten Kepulauan Tanimbar." *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 11, no. 1 (2025): 99–113.

https://doi.org/10.31980/jpetik.v11i1.1657.

“Kurangnya Minat Literasi Dapat Menghambat Kemampuan Berpikir Kritis,” 2025.

Lestari, Wahyuni Tri, and Dwi Maryani Rispatiningsih. “Validitas Isi Instrumen TPACK Pada Calon Guru Kimia Menggunakan Aplikasi Model Rasch.” *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 16–25. https://doi.org/10.61404/jimad.v1i2.87.

Linnett, John Barnes. *The Kineograph (Flipbook) Patent Specification No. 392*. London: British Patent Office, 1868.

Mafirroh, Intan, Nuril Ma’rifah, M Yunus Abu Bakar. “Logika Dan Bahasa Serta Isu Isu Kontemporer.” *Jurnal Sains Student Risearch* 4, no. 1 (2026): 321–31. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v4i1.7783.

Maghrobi, Zendi Ahmad, Hafidz. “Analisis Perbandingan Media Pembelajaran Konvensional Dan Digital Dalam Pembelajaran PAI.” *Jurnal Studi Islam* 2, no. 1 (2025): 40–60.

Mayer, Richard E. “Cognitive Theory of Multimedia Learning.” *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 41, no. 1 (2005): 31–48.

Mediana. “Guru Masih Sebatas Memberi Soal,” 2020.

Mila Suci Windiarti, and Kiromim Baroroh. “E-Module Development with Kvisoft Flipbook Maker Application on Economics Material to Improve Students’ Critical Thinking Abilities.” *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities* 2, no. 3 (2024): 178–92. https://doi.org/10.59024/ijellacush.v2i3.1004.

MK, Alfathan Jody, and Bambang Sutarwita. “Analisis Pengaruh Perspektif Mental Picture Terhadap Kemampuan Praktek Siswa Approach Procedural Di Sekolah Tinggi Penerbangan Indonesia.” *Langit Biru: Jurnal Ilmiah Aviasi* 12, no. 2 (2019): 93–102.

Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

Muhammad Ahsin Sakho dan Zarkasi Afif. *Mushaf Famy Bi Syauqin*. Edited by Saifuddin El-Cavi. Forum Pelayanan Al-Qur’an (Yayasan Pelayanan Al-Quran Mulia), 2015.

Muhiddah, Audyna, Lely Novia, Nurdin Noni, and Rahmat Mahmud. “Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif Dengan Menggunakan Figma Di SMK Telkom Makassar Training on Making Interactive Digital Modules Using Figma at SMK Telkom Makassar.” *Bakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2025): 59–69. https://doi.org/https://doi.org/10.51135/baktivol5iss1pp59-69.

Mulyaningtyas, Rahmawati, Dwi Ariyanti, Widya Dwi Susanti. “Aplikasi Secil Sebagai Media Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Di Kelas Rendah.” *Dialektika: Jurnal Kependidikan, Kebahasaan, Dan Kesastraan Indonesia* 2, no. 2 (2025): 66–86. https://doi.org/https://doi.org/10.21154/dialektika.v2i2.12313.

Munir. *Media DigitalKonsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.

———. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Najuah, Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, and Winna Wirianti. *Modul Elektronik: Prosedur*

Penyusunan Dan Aplikasinya. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Nashiroh, Putri Khoirin, Fitria Ekarini, and Riska Dami Ristanto. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 1 (2020): 43. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906.

Ngaisah, Siti. "Wawancara Pembelajaran Akidah Akhlak," 2025.

Nisa, Khoiriyatun, Eva Ari Wahyuni, Nur Qomaria, Dwi Bagus, Rendy Astid, and M Amien Rais. "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan E-Module." *Jurnal Natural Science Educational Research* 8, no. 2 (2025): 205–13. https://doi.org/https://doi.org/10.21107/nser.v8i2.30815.

Novelina, Ririn, and Rian Vebrianto. *Pengembangan Media Flipbook Digital Melalui Pendekatan STEAM (Berbasis ADDIE)*. Jakarta: CV. DOTPLUS Publisher, 2023.

Novita, Mega, and Siti Patonah. "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berorientasi Education for Sustainable Development Pada Materi Green Chemistry." *Jurnal Didaktika* 14, no. 1 (2025): 167–78. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1665.

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelaaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Nurfatimah, Darmiani, Aminudin. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning." *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia* 1, no. 1 (2021): 25–34.

Nurmaiza, Mazlina. "Effektivitas Penerapan Metode Poblem Based Learning (PBL) DAN Contekstual Teacing and Learning Terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Kelas 7." IAIN Ponorogo, 2024.

Piaget, J. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 1972.

Prasasti, Riska Dwi, and Nirwana Anas. "Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3 (2023): 694–705. https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589.

Prihatiningtyas, Suci, and Fatikhatun Nikmatus Sholihah. *Physics Learning by E-Module*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2020.

Probowo, Muhammad Agung. "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Flipbook Di Tingkat SMP." *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2024.

Purwati, Panca Dewi, Astrid Azzahra, Sila Karisma Bestari, Nova Laurina Ramadhani, Danun Reyhan Ardiansyah, Dinda Syavira Maharani, Nugroho Adi Saputro, et al. *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024.

Puspitasari, Euis, Baskoro Adi Prayitno, and Lina Mahardiani. "Analisis Kepraktisan E-Module Kalor Dan Perpindahannya Berbasis Problem Based Learning (PBL) Analysis of The Practicality of E-Modules of Heat and Its Transfer Based on Problem Based Learning (PBL)." *Proceeding Biology Education Conference* 22, no. 1 (2025): 1–6.

Rahman, Lala Laura, Adun Rusyana, and Lia Yulisma. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis LKS Tipe Word Square Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)* 2, no. 1 (2021): 33–38.

Rahmani, Zulfa, and Rizki Hikmawan. "Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2025): 743–56. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2000.

Rasmini, Ni Wayan. *Buku Ajar Statistika Pendidikan*. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023.

ResearchGate. "Dale's Cone of Experience Illustrating Different Types of Learning," 2008.

Riski, Eldaa Susanti Padinga, Hasna Maulida Rahma, Indah Permatasari Manalu, Intan Tasqiyatul Mudmainah, Miranda Tirsya Hermawan, Michelle Felicia Handoko, Ridwan Sanjaya. *Panduan Praktis Canva AI*. Semarang: Siega Publisher, 2024.

Riyana, Cecep. *Desain Pembelajaran Digital*. Bandung: UPI Press, 2019.

Rizka Oktaviyanti, Ulum Fatmahanik, Wirawan Fadly. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEM Dengan Memanfaatkan Augmented Reality Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 3 (2023): 303–14. https://doi.org/https://doi.org/10.21154/jtii.v3i3.1592.

Robinson, F G, J A Ross, and F White. *Curriculum Development for Effective Instruction*. Monograph Series. Toronto: Ontario Institute for Studies in Education, 1985.

Rosidi, Adelina, Fatchur Rohman, Vivi Novianti, and Ismawan Hariadi. "Pengembangan E-Module Keanekaragaman Makhluk Hidup Berbasis PBL Bermuatan Kearifan Lokal Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis, Pemecahan Masalah, Dan Sikap Lingkungan." *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi* 11, no. 2 (2023): 1662–77.

Ruqoyyah, Siti, Sukma Murni, and Linda Linda. *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012.

Safira, Ajeng Rizki. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication, 2020.

Salsabilla, Ardita Sukma. "Development of E-LKPD Based on Project Based Learning Biotechnology Material to Train Critical Thinking Skills Og Grade XII Students." *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi* 15, no. 1 (2026): 249–56. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v15n1.p249-256.

Saputri, Agusthin Lismalyani Mawar, Ayu Azzahra, Dina Pitrianna, Aria Nur Farida Muslicha,

and Yuli Puji Astutik. “Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII Di MTsN Berau.” *Edunomika* 08, no. 01 (2024): 1–10.

Schramm, Wilbur. *Big Media, Little Media: Tools and Technologies for Instruction*. Beverly Hills: Sage Publications, 1977.

Scriven, Michael, and Richard Paul. “Critical Thinking as Defined by the National Council for Excellence in Critical Thinking.” In *8th Annual International Conference on Critical Thinking and Education Reform, Rohnert Park, CA*, 25–30, 1987.

Sendag, Serkan, and H Ferhan Odaba. “Effects of an Online Problem Based Learning Course on Content Knowledge Acquisition and Critical Thinking Skills.” *Computers \& Education* 53, no. 1 (2009): 132–41.

Septiyaningsih, Rini, Pramitha Reffy Widyastuti, Rosli Fadhilah, Rita Sugiyarti, and Farihatul Muthi’a. *Media Pembelajaran Menunjang Kemampuan Belajar Peserta Didik SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery*. Semarang, 2023.

Setiawan, Arif. *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: UMMPress, 2025.

Setyaedhi, Hari Sugiharto, and others. *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual Dan Spss)*. Klaten: Nas Media Pustaka, 2025.

Setyo, Arie Anang, Muhammad Fathurahman, Zakiyah Anwar, S PdI, and others. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Vol. 1. Yayasan Barcode, 2020.

Sevtiana, Kurnia Ajeng, Cahyo Hasanudin, Sutrimah Sutrimah, and Fitri Nurdianingsih. *Teks Drama Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis Flipbook*. Lombok Barat: Seval Literindo Kreasi, 2025.

Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur’an, Vol. 13*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Shubhie, H Muhiyi, and others. *Pendidikan Agama Islam-Akidah Akhlak*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023.

Siti Salma Shobihah, Agus Fakhruddin, Mokh. Iman Firmansyah. “Implementasi Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning) Dalam Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMA Mutiara Bunda.” *Jurnal Allama* 01, no. 01 (2024): 57–74.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Solihin, Rahmat. *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

———. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Suherman, Ayi. *Implementasi Kurikulum Merdeka: Teori Dan Praktik Kurikulum Merdeka Belajar Penjas SD*. Bandung: Indonesia Emas Group, 2023.

Sukmawati, Anastasia Suci, Fatmawati Sabur, Mulyadi Nur, Almas Rifqi Darmawan, Khafid Mahbub, Irmawati Irmawati, Silviana Silviana, et al. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi, 2017.

Susdarwati, Susdarwati, Jumadi Jumadi, Mohammad Firdaus, and Dwi Purbowati. *Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPA: Tinjauan Filsafat Pedagogi Kritis Islami*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024.

Syifa Nazwa Salsabila, Dedi Harianto, Nur Aliyah Alfita, Nadhila, and Muh. Fadhil Fahlan Ramadhani, Abd. Wahid, Muhammad Alfie Sukri. "Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Keammapuan Berpikir Siswa." *Contemporary Education Review* 1, no. 1 (2025): 10–19. https://doi.org/https://doi.org/10.69875/cer.v1i1.297.

Syuhada, Harjan, Fida' Abdillah. *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Tajriyah, Ashri, Fadlilatul, Rezza Miftachu Rizqi, Muhammad Naufal Abdad, and Abdul Fadhil. "Analisis Bernalar Kritis Dalam Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IX SMP Kurikulum." *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 02, no. 11 (2025): 2061–69.

Triyono, Slamet. *Dinamika Penyusunan E-Modul*. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.

Tumanggor, Amiruddin, James Ronald Tambunan, Pandapotan Simatupang, and others. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2021.

Umam, Moh. Khairul. *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024.

Usman, Muhammad Lulu Latif, and Muhamad Azrino Gustalika. "Pengujian Validitas Dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone." *Jurnal Ecotipe (Electronic, Control, Telecommunication, Information, and Power Engineering)* 9, no. 1 (2022): 19–24. https://doi.org/10.33019/jurnalecotipe.v9i1.2805.

Utami, Wening Tyas, and Astuti WijayantiTias Ernawati , Sigit Sujatmika. "Analisis Peran Modul Flipbook Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis." *Jurnal Pendidikan MIPA* 16, no. 1 (2026): 66–73. https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v16i1.3622.

Utaminingrum, Ratna. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Al-Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD Muhammadiyah Karangkajen IV." Universitas Ahmad Dahlan, 2024.

Vygotsky, L. S. *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes*. London: Harvard University, 1978.

Warsita, B. *Teknologi Pembelajaran: Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.

Wibowo, Hamid Sakti. *CANVA: Panduan Lengkap Untuk Desain Grafis Dengan Cepat Dan Mudah*. Semarang: Tiram Media, 2023.

Wistasari, Ipung, Lovandri Dwanda Putra, Nonik Juhariah, Khalillah Sausan Rahmatullah, and Firliyani Nurrahmabillah. "Implementasi Modul Digital Berbasis Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI DI SD Negeri Jetis." *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2026): 190–204.

Yaqin, Ainul. *Pendidikan Akhlak/Moral Berbasis Teori Kognitif*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021.

Yulisetiani, Septi. *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Vol. 1. Yogjakarta: Jejak Pustaka, 2022.

Yusmar, Firdha, and Rizka Elan Fadilah. "Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab." *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 1 (2023): 11–19. https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283.

Zahra, Rastya Mutiarani, M Sumiyadi, Isah Cahyani, Andoyo Sastromiharjo, M Nuphanudin, and others. *Panduan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Prosinek*. Bandung: Indonesia Emas Group, 2025.