

Pengembangan Media Flipbook Interaktif Sembilan Pelita di Tanah Jawa Kelas XII MAN 2 Gresik

Aulia Hana Pertiwi¹⁾, Muhammad Mahfud²⁾, Mulyadi³⁾

^{1,2,3} Universitas Islam Al Azhar Gresik, Indonesia

Email: auliahanapertiwi123@gmail.com¹, mahfudmuhammad2020@gmail.com²,
mulyadi091265@gmail.com³

Abstract: *This study aimed to evaluate the validity, practicality, and effectiveness of a digital interactive flipbook for SKI learning. Using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, data were collected through expert validation, classroom observations, and learning achievement tests. The results showed that the flipbook was highly valid, with validity scores of 94.6% from the material expert and 94.3% from the media expert. Its effectiveness was reflected in the increase in students' learning mastery from 51.4% on the pretest to 100% on the posttest. In addition, students' responses indicated a 99.97% practicality score, categorized as highly practical. These findings demonstrate that the digital interactive flipbook Sembilan Pelita di Tanah Jawa is a valid, effective, and practical learning medium for improving students' understanding of Islamic Cultural History (SKI).*

Abstrak : *Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur kevalidan media, kepraktisan penggunaannya, dan juga keefektivannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini masuk kategori Penelitian dan pengembangan (RnD) dengan menggunakan model ADDIE sebagai proses pengembangan media. Data penelitian diperoleh dari validasi tiga ahli untuk mengukur validitas. Data tingkat kepraktisan diperoleh dari lembar observasi pembelajaran menggunakan media. Adapun data efektivitas media diukur melalui lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 94,6% dan ahli media sebesar 94,3%. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari 51,4% pada pretest menjadi 100% pada posttest. Sementara itu, hasil respons peserta didik terhadap kepraktisan media mencapai 99,97% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, flipbook interaktif berbasis digital “Sembilan Pelita di Tanah Jawa” dinyatakan valid, efektif, dan praktis sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung pemahaman peserta didik pada mata pelajaran SKI.*

Keywords : *Interactive Learning Media, Digital Flipbook, Islamic Cultural History,*

PENDAHULUAN

Perubahan lingkungan pendidikan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital menuntut adanya penyesuaian dalam penyelenggaraan pembelajaran. Pendidikan tak hanya diarahkan pada pencapaian ruang lingkup pendidikan, tetapi juga pada pengembangan potensi spiritual, intelektual, dan karakter peserta didik secara menyeluruh melalui proses yang terencana dan sistematis (Rahman et al., 2022; Solehudin et al., 2023). Dalam hal ini, Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan sentral untuk membangun keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia menjadi bagian tujuan dari

pendidikan nasional (Muaz et al., 2023). Oleh sebab itu, penerapan pembelajaran perlu diselaraskan dengan tuntutan digitalisasi agar proses pendidikan tetap relevan dengan perkembangan zaman (Umaliyahati et al., 2023). Suatu aspek yang jadi peran dalam mendukung pencapaian tujuan tersebut ialah pemilihan media belajar yang cocok dengan ciri khas peserta didik. Media yang dirancang secara tepat bisa membantu mempresentasikan secara lebih menarik materinya dan mudah dipahami, sekaligus mendorong motivasi serta peningkatan hasil belajar (Amaliyah & Marlina, 2023; Muis et al., 2023). Dengan demikian, kompetensi guru dalam mengintegrasikan strategi, metode, dan media untuk pembelajaran jadi salah satu faktor terpenting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efisien dan bermakna.

Dalam konteks pembelajaran PAI yang saat ini sering menghadapi persoalan ialah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). SKI memuat khazanah intelektual, spiritual, dan peradaban Islam yang penting untuk menanamkan nilai perjuangan dan keteladanan tokoh Islam (Aliyah et al., 2023). namun sifat materinya yang dominan naratif kerap dipandang monoton sehingga menurunkan motivasi dan kebermanaknaan belajar siswa (Pasaribu et al., 2025). Kecenderungan ini muncul karena SKI sering dianggap hanya menuntut hafalan tanpa ruang refleksi kritis, ditambah pola mengajar sebagian guru yang langsung memberikan pertanyaan di awal pembelajaran sering menimbulkan rasa tertekan pada peserta didik dan pemanfaatan media digital yang belum memadai di banyak sekolah (Ilham, 2024).

Kondisi tersebut juga terlihat di MAN 2 Gresik, yang mana sebagian besar peserta didik kelas XII menunjukkan ketidakantusiasan terhadap buku teks SKI yang padat tulisan, minim ilustrasi, dan kurang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Informasi tersebut diperoleh dari wawancara dengan salah satu guru SKI di MAN 2 Gresi, data yang diperoleh mengindikasikan bahwa capaian belajar sekitar 70% peserta didik kelas XII pada materi peran Wali Songo dalam penyebaran Islam di Indonesia menempati nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). (As'adah, personal communication, Oktober 2025). Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Nuha & Rahmawati, 2025). Penelitian tersebut mengungkap bahwa pembelajaran SKI materi Wali Songo masih banyak bertumpu pada metode ceramah satu arah sehingga menimbulkan kejenuhan peserta didik. Oleh hal itu pendidik diharuskan menghadirkan suatu inovasi untuk menjawab persoalan dan tantangan dalam dunia Pendidikan.

Media flipbook digital menghadirkan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan mudah diakses sehingga berpotensi mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran (Setyorini, 2024). Salah satu penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa flipbook digital untuk pembelajaran IPS dinyatakan sangat valid serta memberi kontribusi terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran (Prasasti & Anas, 2023). Penelitian tersebut turut mengonfirmasi bahwa flipbook efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman

peserta didik di jenjang SMA/SMK. Meskipun demikian, penerapan flipbook interaktif pada materi SKI, khususnya kisah dakwah Wali Songo masih terbatas diteliti, terlebih yang mengukur validitas, kepraktisan, dan keefektifannya secara terpadu pada jenjang Madrasah Aliyah.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media flipbook interaktif berjudul “Sembilan Pelita di Tanah Jawa” berbasis digital yang memuat kisah perjuangan Walisongo dalam menyebarkan Islam di Nusantara. Dari hal itu, penelitian ini bertujuan untuk mencairai proses pengembangan media, serta menganalisis tingkat validitas, keefektifan, dan kepraktisan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Gresik.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *mixed methods* yang mengintegrasikan data kualitatif dan kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif dikumpulkan melalui kegiatan observasi/pengamatan serta wawancara dengan kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik sebagai dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui instrumen validasi ahli, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar (Judijanto et al., 2024). Mekanisme pengembangan media merujuk di model ADDIE yang dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. (Branch, 2009).

Dalam tahapan analisis, peneliti melakukan menganalisis kebutuhan dan analisis materi berdasarkan observasi kondisi pembelajaran di lapangan dan wawancara dengan guru SKI untuk memetakan ciri khas peserta didik serta keselarasan materi pada capaian pembelajaran. Pada tahap Design, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta merancang struktur isi, tampilan visual, navigasi, dan instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket kepraktisan. Pada tahap Development, produk direalisasikan menggunakan Canva dan dipublikasikan melalui Heyzine dalam bentuk flipbook digital interaktif, selanjutnya divalidasi dari tiga validator yang meliputi atas dua dosen dan satu pendidik/guru PAI. Pada tahap Implementation, media yang telah direvisi diterapkan dalam pembelajaran SKI kelas XII MAN 2 Gresik melalui uji coba terbatas di kelas XII-4 (35 peserta didik) dan implementasi di kelas XII-3 (35 peserta didik), masing-masing didahului pretest dan diakhiri posttest. Pada tahap Evaluation, peneliti menilai keseluruhan hasil validasi, uji coba, dan implementasi untuk menyimpulkan kelayakan media.

Pengumpulan data dalam penelitian ini didukung oleh sejumlah instrumen yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, instrumen validasi yang diperlihatkan pada ahli materi dan ahli media, angket respon kepraktisan dengan skala Likert lima poin, serta soal pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda mengacu pada taksonomi Bloom (C1-C4).

Sebelum digunakan, instrumen angket kepraktisan diujicobakan kepada 10 peserta didik di luar kelompok sampel yang dilibatkan dalam pengujian validitas instrumen butir menggunakan koefisien *Korelasi Pearson* berbantuan SPSS 24, dengan ketentuan bahwa butir ditandai valid apabila nilai r -hitung $>$ r -tabel. (0,632 pada taraf signifikansi 5%, $df = 8$). Reliabilitas instrumen diuji dengan rumus *Alpha Cronbach's*, dengan kriteria instrumen dikatakan reliabel saat nilai Alpha melebihi 0,70.

Data validasi ahli dikaji melalui analisis deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase (skor yang didapat dibagi skor maksimal, dikali 100%), yang setelahnya diinterpretasikan menggunakan kriteria pada Tabel 1 (Arikunto, 2018).

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Media

Presentase (%)	Kategori
81%–100%	Sangat Valid(SV)
61%–80%	Valid(V)
41%–60%	Cukup Valid(CV)
21%–40%	Kurang Valid(KV)
0%–20%	Tidak Valid(TV)

Sumber tabel : Arikunto (2018)

Efektivitas media dievaluasi berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Ketuntasan belajar ditetapkan apabila peserta didik memperoleh nilai yang memenuhi atau melampaui KKM mata pelajaran SKI kelas XII MAN 2 Gresik yaitu 78. Persentase pada ketuntasan klasikal diperoleh dengan memnimbang jumlah peserta didik yang meraih ketuntasan dengan jumlah seluruh peserta didik, kemudian dikalikan 100%, dan pembelajaran dinyatakan efektif apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 75%.

Data kepraktisan media diperoleh lewat angket respon untuk peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan persentase rata-rata respons (Rpd). Nilai Rpd dihitung berdasarkan perbandingan antara skor yang diperoleh dan skor maksimum, dinyatakan dalam persentase, selanjutnya dirata-ratakan untuk seluruh responden dan diinterpretasikan mengacu pada kriteria pada Tabel 2.(Riduwan, 2008).

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan Media

Presentase (%)	Kategori
81%–100%	Sangat Praktis(SP)
61%–80%	Praktis(P)
41%–60%	Cukup Praktis(CP)
21%–40%	Kurang Praktis(KP)
0%–20%	Tidak Praktis(TP)

Sumber tabel : Ridwan (2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berbentuk media pembelajaran berbentuk media flipbook interaktif “Sembilan Pelita di Tanah Jawa” berbasis digital dalam pembelajaran SKI yang memuat materi tentang peran walisongo dalam penyebaran islam di Indonesia yang diperoleh melalui lima tahap ADDIE. Sesuai penjelasan dari (Zamsiswaya et al., 2024) yang menggunakan Model ADDIE sebagai panduan untuk merancang, mengembangkan, dan menghasilkan media belajar yang efektif dan selaras dengan kebutuhan peserta didik .

Hasil tahapan ini diperoleh melalui observasi pembelajaran dan wawancara memperlihatkan bahwa proses pembelajaran SKI masih di dominasi pada metode ceramah serta pemakaian buku teks dengan ilustrasi yang terbatas. Kondisi itu berdampak pada menurunnya kemauan belajar peserta didik. Penggunaan materi PDF juga menjadi kendala pada kapasitas penyimpanan ponsel sehingga file sering terhapus atau tidak diunduh. Kondisi ini sejalan dengan teori Bruner dikutip oleh Rahmania bahwa pemahaman peserta didik lebih optimal melalui pengalaman belajar konkret, visual, dan simbolik secara bertahap (Rahmania et al., 2025). Hal ini di dukung oleh konsep *Cone of Experience* dari (Dale, 1969) yang menyatakan bahwa pengalaman pembelajaran yang konkret lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran yang bersifat verbalistik semata.

Hasil desain berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pencetusan nama judul flipbook yang diambil dari istilah “sembilan” merujuk pada tokoh Walisongo, sedangkan “pelita” melambangkan cahaya ilmu, keteladanan, dan pencerahan melalui dakwah yang damai serta adaptif terhadap budaya lokal (Arya et al., 2023). Frasa “di Tanah Jawa” merujuk pada wilayah dakwah Walisongo. Judul “Sembilan Pelita di Tanah Jawa” dipilih karena mencerminkan isi materi, mudah diingat, dan menjadi dasar perancangan cover flipbook melalui perpaduan teks dan gambar menggunakan Canva, sebagaimana ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil Rancangan Cover Awal Flipbook

Hasil pengembangan ditunjukkan dari hasil produk yang sudah dibuat berupa flipbook digital sebanyak 28 halaman yang memuat teks, ilustrasi, navigasi interaktif, video pendukung, kuis, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang kemudian di validasi. Searah dengan teori multimedia dari (Mayer, 2002) yang mengungkapkan bahwa proses belajar menjadi lebih optimal ketika informasi disajikan melalui perpaduan saluran visual dan verbal secara terintegrasi. Validasi dilaksanakan oleh yang terdiri atas dua dosen dan satu guru PAI MAN 2 Gresik sebagai tiga validator penelitian ini pada tanggal 1 dan 11 Februari 2026. Rekapitulasi hasil validasi dari ahli disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek Validasi	Skor V1	Skor V2	Skor V3	Presentase	Kategori
Validasi Materi	99	99	86	94,6%	Sangat valid
Validasi Media	99	100	84	94,3%	Sangat valid

Hasil pada Tabel 3 memperlihatkan bahwasanya penilaian dari ahli materi mendapat persentase 94,6% dan penilaian ahli media mendapat persentase 94,3%, sehingga rata-rata gabungan validasi mencapai 94% dengan kategori “Sangat Valid” mengacu kriteria pada Tabel 1. Validator memberikan catatan perbaikan berupa penambahan keterangan pada ilustrasi strategi dakwah, yang telah ditindaklanjuti sebelum media diujicobakan kepada peserta didik. pada penelitian ini mengonfirmasi bahwasanya media yang sudah dikembangkan terbilang memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, kebahasaan, dan tampilan. Temuan ini selaras dengan penelitian (Febrianti & Rahmawati, 2025) yang melaporkan bahwa flipbook berbasis keteladanan Walisongo mempunyai tingkat kelayakan yang amat tinggi untuk dijadikan media belajar dalam proses pembelajaran..

Sebelum digunakan, instrumen validasi materi, validasi media, dan angket kepraktisan diuji validitas dan reabilitas dari setiap butir pernyataannya menggunakan SPSS dengan 10 responden di luar sampel. Seluruh butir pernyataan pada instrumen ternyata valid karena nilai r -hitung tiap butir berada di atas r -tabel (0,632). Hasil pengujian menjadi bukti bahwa seluruh instrumen memiliki nilai *Alpha Cronbach's* di atas 0,70, sehingga terpenuhi kriteria reliabilitasnya dan dinyatakan layak diimplementasikan sebagai instrumen pengumpul data penelitian.

Hasil implementasi diperoleh setelah penerapan media yang dikembangkan yang menghasilkan nilai hasil belajar yang diukur guna memperlihatkan keefektifan dan nilai respon siswa terhadap kepraktisan media dalam meningkatkan pemahaman. Keefektifan media diukur melalui pretest dan posttest pada kelas uji coba (XII-4) dan kelas implementasi (XII-3), masing-masing berjumlah 35 peserta didik dengan KKM 78. Ringkasan hasil dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Keefektifan Media Berdasarkan Hasil Pretest Dan Posttest

Aspek Validasi	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Ketuntasan Klasikal Pretest	Ketuntasan Klasikal Posttest
XII-4 (Uji Coba)	77,7	96,3	58,3%	100%
XII-3 (Implementasi)	78,0	99,2	51,4%	100%

Data pada Tabel 4 mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kedua kelas. Pada kelas implementasi (XII-3), ketuntasan klasikal meningkat dari 51,4% pada pretest menjadi 100% pada posttest, yang berarti telah melampaui kriteria ketuntasan klasikal minimal 75% sehingga media dinyatakan “Efektif” dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi peran Walisongo dalam penyebaran Islam di Indonesia. Hasil tersebut sependapat dengan pandangan (Uno, 2023) bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan capaian belajar secara signifikan dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Kepraktisan media didapat dari angket respons 35 peserta didik sebagai responden dari kelas implementasi yakni kelas XII-3 setelah penerapan media dalam pembelajaran yang kemudian di analisis dan disajikan dalam tabel rekapitulasi hasil yang dilihat di tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Media Berdasarkan Respon Siswa

Sumber Data	Skor Total	Rata-rata Respons	Kategori
Angket Respon Siswa (n=35)	2.624	99,97%	Sangat Praktis

Hasil rekapitulasi menunjukkan skor total 2.624 dari skor maksimal, dengan respons rata-rata (Rpd) sebesar 99,97% pada kategori “Sangat Praktis” mengacu kriteria pada Tabel 2. Peserta didik memberikan positif penilaian terhadap kemudahan pemakaian dan daya tarik visual media yang dikembangkan, mudah diakses melalui perangkat digital, serta membantu pemahaman materi dakwah Walisongo. Hal ini sejalan juga dari penelitian Rohmah yang mengatakan bahwasanya kepraktisan sebuah media belajar menjadi tolok ukur keberhasilan penelitian dan pengembangan (Rohmah et al., 2025).

Hasil evaluasi peneliti ini yakni menilai keseluruhan proses pengembangan dan penerapan media melalui validasi ahli, uji coba terbatas dan luas, serta pelaksanaan pembelajaran (Watikasari et al., 2023). Evaluasi mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, dan pengembangan berdasarkan masukan dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media (Marufah et al., n.d.). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media layak digunakan setelah dilakukan penyempurnaan pada isi, tampilan, aspek teknis, serta penambahan keterangan pada ilustrasi dakwah.

Evaluasi implementasi dilakukan melalui analisis pretest-posttest dan angket respons peserta didik. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman dan ketuntasan belajar peserta didik, disertai respons baik terhadap media yang dinilai menarik, interaktif, dan praktis. Dengan demikian, flipbook

interaktif Sembilan Pelita di Tanah Jawa berbasis digital dinyatakan valid, efektif, dan praktis sebagai penunjang pembelajaran SKI kelas XII MAN 2 Gresik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini berhasil menciptakan media pembelajaran flipbook interaktif berbasis digital *Sembilan Pelita di Tanah Jawa* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE melewati tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi memperlihatkan bagaimana media berada pada kategori sangat valid, dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 94,6% dan ahli media sebesar 94,3%. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar klasikal peserta didik dari 51,4% pada *pretest* menjadi 100% pada *posttest*. Selain itu, media memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons positif peserta didik dengan persentase sebesar 99,97%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa flipbook interaktif berbasis digital layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), terkhusus di materi peran Walisongo dalam penyebaran Islam di Indonesia. Oleh karena itu, media ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik guna menunjang pembelajaran yang lebih aktif, interaktif dan oleh peserta didik sebagai sumber belajar pendukung. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dengan fitur yang makin inovatif serta menguji penerapannya di materi maupun jenjang pendidikan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1899–1904. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6223>
- Amaliyah, P., & Marlina, Y. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 7(1), 27–35. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v7i1.1573>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arya, B. D., Bimo, L. M., Gunawan, R., & Mahmur, A. N. (2023). Peran Wali Songo Terhadap Penyebaran Islam Di Nusantara. *Generasi Pancasila*, 3, 29–35. <https://doi.org/https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/gnp/article/view/46543>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*. Dryden Press. <https://archive.org/details/audiovisualmetho0000dale/page/n8/mode/1up>

- Febrianti, A. S. B., & Rahmawati, R. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Keteladanan Walisongo untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa MA Mambaul Ulum. *MASALIQ*, 5(2), 816–831. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i2.5150>
- Ilham. (2024). Analisis Pembelajaran Dalam Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamologi : Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 1(1). <https://doi.org/https://jipkm.com/index.php/islamologi>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., & Suhirman, L. (2024). *Metodologi Research And Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Marufah, S., Atiqoh, A., & Suhari, S. (n.d.). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE pada Materi Aktivitas Gerak Ritmik Kelas XII | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Retrieved July 20, 2026, from <https://www.jiip.stkipyapisdompui.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/2879>
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6)
- Muaz, M., Alawi, D., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2023). Urgensi Pendidikan Agama Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 574–582. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1474>
- Muis, A., Latifa, S., & Hasanah, U. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Mi Madinatul Ulum Jenggawah Jember. *Al-Ashr : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 160–170. <https://doi.org/10.56013/alashr.v8i2.5870>
- Nuha, M. U., & Rahmawati, R. D. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Flipbook Materi Walisongo Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 12 Ips Ma Mambaul Ulum Megaluh. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 9(8). <https://sejurnal.com/pub/index.php/jpim/article/view/9202>
- Pasaribu, Y. R. A., Daulay, S. Y., Aisyah, A., & Sihombing, I. (2025). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padangsidempuan: *CBJIS: Cross-Border Journal of Islamic Studies*, 7(1), 150–157. <https://doi.org/10.37567/cbjis.v7i1.3882>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 2–3. <https://doi.org/https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Rahmania, C. A., Shalsabilla, F. N., Aprilia, G., Syahira, K. K., Alfiyyah, R. A., & Putri, H. E. (2025). Analisis Teori Belajar Bruner Untuk Membantu Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 10–21. <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i1.2254>
- Riduwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

- Rohmah, S. N. L., Mahfud, M., & Fauziah, R. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas V UPT SDN 207 Gresik. *Indonesian Journal Education Basic*, 3(1), 18–28. <https://doi.org/10.61214/ijeb.v3i1.692>
- Setyorini, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Flipbook sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMA/SMK: Tinjauan Literatur. *Proceeding Biology Education Conference*, 21(1), 129–135. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/97357>
- Solehudin, Sutarjo, Hidayat, D., Maryati, M., Deni, A., Mahfud, M., & Mulyadi. (2023). *KONSEP DASAR PENDIDIKAN*. Cendikia Mulia Mandiri. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=kWt5DLQAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=kWt5DLQAAAAJ:9ZlFYXVOiuMC
- Umaliyahati, S., KM, S., Maulia, S. T., Mahfud, M., Habibie, A., Tarmin Abdulghani, S. T., Anyan, S., Kom, M., Supriyadi, A., & Kom, S. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Cendikia Mulia Mandiri. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=GijJEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA59&dq=info:1OHTJifGLaEJ:scholar.google.com&ots=7m2XT2tliM&sig=FMEJdMaxgU1nu7tICiv8hrX3TzY>
- Uno, H. B. (2023). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Watikasari, S. U., Iyakrus, I., & Destriani, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis Web di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(2), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i2.67377>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>