ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google,

https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i4.11750

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA BERGAMBAR *FLIP BOOK* (CERGAFIBO) PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII MTsN 3 JOMBANG

Development of Illustrated Story Flip Book Learning Media (CERGAFIBO) for the Grade VIII Akidah Akhlak Subject at MTsN 3 Jombang

Ahmad Maulana Krisna Putra, Khoirun Nisa', Dian Kusuma Wardani
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
putrakrisna2410@gmail.com; neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 26, 2026	Jul 24, 2026	Aug 5, 2026	Aug 10, 2026

Abstract

The use of engaging and visually oriented learning media is necessary to support students' understanding of moral concepts in the Akidah Akhlak subject, particularly the topic of *namimah* (tale-bearing). This study aimed to develop the Illustrated Story *Flip Book* (CERGAFIBO) for eighth-grade students at MTsN 3 Jombang and to evaluate its feasibility, student responses, and effectiveness in improving students' understanding. The study employed a Research and Development (R&D) method based on the Borg and Gall model, which was adapted to the research needs. The research participants included a subject-matter expert, a media expert, a practitioner or teacher, and eighth-grade students. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires, comprehension tests, and documentation and were then analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed that CERGAFIBO obtained average validation scores of 3.8 from the subject-matter expert, 3.2 from the media expert, and 3.75 from the practitioner and was

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

therefore declared feasible for use. Student responses reached 90% in the limited trial and 91.7% in the wider trial, indicating highly positive acceptance of the media. The students' average comprehension score increased from 60 on the pretest to 85 on the posttest, while learning mastery increased from 50% to 93.3%. This study concludes that CERGAFIBO is feasible for use and can support improvements in students' understanding of *namimah*. This medium provides practical implications for developing more interactive, engaging, and visually oriented Akidah Akhlak instruction.

Keywords: Akidah Akhlak; CERGAFIBO; *Flip Book*; Learning Media; *Namimah*

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berorientasi visual diperlukan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap konsep moral dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya materi *namimah* (adu domba). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Cerita Bergambar *Flip Book* (CERGAFIBO) untuk siswa kelas VIII MTsN 3 Jombang serta mengevaluasi kelayakan, respons siswa, dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) berdasarkan model Borg dan Gall yang diadaptasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, praktisi atau guru, dan siswa kelas VIII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, tes pemahaman, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa CERGAFIBO memperoleh skor validasi rata-rata sebesar 3,8 dari ahli materi, 3,2 dari ahli media, dan 3,75 dari praktisi sehingga dinyatakan layak digunakan. Respons siswa mencapai 90% pada uji coba terbatas dan 91,7% pada uji coba lebih luas, yang menunjukkan penerimaan sangat positif terhadap media tersebut. Nilai rata-rata pemahaman siswa meningkat dari 60 pada *pretest* menjadi 85 pada *posttest*, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 50% menjadi 93,3%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa CERGAFIBO layak digunakan dan dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi *namimah*. Media ini memberikan implikasi praktis bagi pengembangan pembelajaran Akidah Akhlak yang lebih interaktif, menarik, dan berorientasi visual.

Kata Kunci: Akidah Akhlak; CERGAFIBO; *Flip Book*; Media Pembelajaran; *Namimah*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik menuntut proses pembelajaran menggunakan media yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (Dewantara1 et al., 2020). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat mendukung perhatian, pemahaman, dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Mazadha et al., 2026). Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, penggunaan media yang tepat menjadi penting karena materi tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep, tetapi juga dengan penanaman nilai dan pembentukan perilaku peserta didik (Nasrul HS et al., 2026). Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini, meskipun pemanfaatan teknologi

pembelajaran di MTsN 3 Jombang telah berkembang, pembelajaran Akidah Akhlak masih ditemukan penggunaan media yang cenderung konvensional.

Kondisi tersebut menyebabkan media pembelajaran kurang variatif dan belum optimal dalam mendukung kemampuan siswa dalam memahami serta menginterpretasikan informasi visual. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media yang mampu menggabungkan penyampaian materi secara informatif dengan tampilan visual yang menarik dan kontekstual. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah cerita bergambar dalam bentuk flip book. Cerita bergambar memadukan teks narasi dan ilustrasi sehingga informasi dapat disajikan secara lebih konkret dan komunikatif, sedangkan flip book memungkinkan materi disusun secara bertahap melalui halaman-halaman yang menarik (Agustin et al., 2026). Perpaduan keduanya dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada teks, tetapi juga mendorong siswa untuk mengamati, memahami, dan menafsirkan pesan yang disampaikan melalui gambar (Indriyani Khoirum Nisa et al., 2026). Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, pendekatan tersebut juga relevan karena materi akhlak membutuhkan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Selain aspek penyajian materi, pemilihan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan karakteristik materi Akidah Akhlak yang berkaitan erat dengan pembentukan sikap dan perilaku peserta didik. Materi namimah, misalnya, tidak cukup dipahami hanya melalui penjelasan mengenai pengertian dan hukum mengadu domba, tetapi perlu disertai contoh situasi yang menggambarkan bagaimana perilaku tersebut terjadi dan dampaknya terhadap hubungan social (Gasmi et al., 2025). Penyajian melalui cerita bergambar dapat membantu menghadirkan situasi tersebut secara lebih konkret sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media cerita bergambar berbentuk flip book memiliki potensi untuk menjembatani pemahaman materi secara konseptual dengan penanaman nilai akhlak secara kontekstual (Suseno & Ritonga, 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media flip book dan cerita bergambar untuk mendukung pembelajaran, masih terdapat ruang pengembangan pada konteks pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian Rahma Modeong dkk. (2025) berfokus pada pengembangan flipbook cerita bergambar untuk kemampuan membaca siswa (Modeong et al., 2025), sedangkan Lestari dkk. (2025) mengembangkan flip book berbasis PowerPoint untuk mendukung motivasi belajar (Lestari et al., 2025). Penelitian-penelitian tersebut

menunjukkan potensi flip book sebagai media pembelajaran, tetapi belum secara spesifik mengembangkan media cerita bergambar dalam format flip book yang dirancang untuk menyajikan materi Akidah Akhlak melalui alur cerita, ilustrasi, dialog, dan pesan moral pada materi namimah. Dengan demikian, terdapat kesenjangan pada aspek integrasi antara media cerita bergambar, format flip book, dan penyajian nilai akhlak secara kontekstual. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan CERGAFIBO (Cerita Bergambar Flip Book) bagi peserta didik kelas VIII MTsN 3 Jombang.

Penelitian ini mengembangkan CERGAFIBO (Cerita Bergambar Flip Book) sebagai media yang memadukan unsur narasi, ilustrasi, dialog tokoh, dan pesan moral dalam satu media pembelajaran. Kebaruan CERGAFIBO terletak pada pengintegrasian cerita bergambar berbentuk flip book dengan materi namimah (mengadu domba) dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Materi tersebut tidak hanya disampaikan dalam bentuk definisi, tetapi divisualisasikan melalui alur cerita dan ilustrasi yang menggambarkan contoh serta dampak perilaku namimah sehingga siswa dapat menghubungkan materi dengan situasi kehidupan sehari-hari. Media ini juga diarahkan untuk mendukung literasi visual, yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi pesan yang disampaikan melalui informasi visual (Lisnawati et al., 2023). Secara teoretis, penggunaan cerita bergambar didasarkan pada pemanfaatan integrasi teks dan gambar untuk membantu peserta didik memahami informasi secara lebih konkret, sedangkan konsep flip book memberikan penyajian materi secara bertahap dan menarik (Hanisah et al., 2022). CERGAFIBO dengan demikian tidak hanya menjadi media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana penguatan nilai akhlak melalui visualisasi perilaku dan akibat dari namimah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Cerita Bergambar Flip Book (CERGAFIBO) pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTsN 3 Jombang. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media CERGAFIBO yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran serta mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan alternatif media pembelajaran yang menarik, membantu peserta didik memahami materi namimah secara lebih konkret, serta mendukung pengembangan literasi visual dan penanaman nilai akhlak dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Cerita Bergambar Flip Book (CERGAFIBO) pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTsN 3 Jombang. Model pengembangan mengacu pada prosedur Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian (Hakim, 2020). Tahapan pengembangan meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba luas, revisi akhir, dan produk final (Waruwu, 2024).

Desain penelitian dilaksanakan melalui tahapan pengembangan secara bertahap. Tahap pertama adalah identifikasi potensi dan masalah melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kesulitan siswa dalam memahami materi namimah, serta kebutuhan terhadap media visual yang menarik (Okpatrioka, 2023). Tahap kedua berupa pengumpulan data melalui studi literatur dan analisis kurikulum. Selanjutnya dilakukan perancangan produk CERGAFIBO yang memuat ilustrasi, teks narasi, dialog tokoh, dan pesan moral. Produk yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi/guru untuk memperoleh penilaian serta saran perbaikan (Agustin et al., 2026). Produk kemudian direvisi berdasarkan hasil validasi, dilanjutkan dengan uji coba terbatas, revisi produk, uji coba luas, revisi akhir, dan menghasilkan produk CERGAFIBO yang siap digunakan.

Partisipan penelitian adalah peserta didik kelas VIII MTsN 3 Jombang sebagai pengguna media pembelajaran. Validasi produk melibatkan ahli materi, ahli media, dan praktisi/guru PAI. Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 siswa, sedangkan uji coba luas melibatkan 30 siswa yang memiliki karakteristik sesuai dengan sasaran pengguna media. Pemilihan peserta didik dilakukan berdasarkan kesesuaian dengan karakteristik sasaran media yang dikembangkan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi, tes pemahaman, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan permasalahan penggunaan media. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan penggunaan media (Wardani et al., 2024). Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap kualitas produk (Meianti, 2018). Tes pemahaman diberikan sebelum dan sesudah penggunaan CERGAFIBO untuk mengetahui

perubahan pemahaman siswa terhadap materi namimah. Selain itu, lembar respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian (Aselia Nur Lailli et al., 2026).

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari lembar validasi dan respons siswa dianalisis dengan menghitung skor dan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan serta penerimaan terhadap media CERGAFIBO. Data hasil tes dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test serta persentase ketuntasan belajar sebelum dan sesudah penggunaan media (Simanjuntak et al., 2024). Data kualitatif yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan saran validator dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan, kelebihan, kekurangan, serta bahan revisi produk (Rahmah & Al Mufti, 2025).

Penelitian dilaksanakan di MTsN 3 Jombang selama kurang lebih enam minggu, mulai 20 April 2025 sampai 15 Mei 2025. Selama periode tersebut, kegiatan penelitian mencakup perencanaan, identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan media, validasi, revisi produk, uji coba terbatas, uji coba luas, hingga penyempurnaan produk akhir.

.

HASIL

Hasil penelitian pengembangan media Cerita Bergambar Flip Book (CERGAFIBO) diperoleh melalui tahapan validasi produk, uji coba terbatas, uji coba luas, dan tes pemahaman peserta didik. Data yang diperoleh meliputi kelayakan media dari ahli materi, ahli media, dan praktisi, respons peserta didik terhadap media, serta perubahan hasil tes pemahaman materi namimah sebelum dan sesudah penggunaan media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa CERGAFIBO memperoleh penilaian positif dari seluruh validator. Ahli materi memberikan skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat layak, ahli media memberikan skor 3,2 dengan kategori baik, sedangkan praktisi/guru memberikan skor rata-rata 3,75 dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan materi, tampilan, dan penggunaan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Media CERGAFIBO

No.	Validator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Ahli materi	3,80	Sangat Layak
2	Ahli media	3,20	Baik
3	Praktisi/guru	3,75	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, skor tertinggi diperoleh dari ahli materi sebesar 3,80, sedangkan skor terendah berasal dari ahli media sebesar 3,20. Meskipun demikian, hasil validasi ahli media masih berada pada kategori baik sehingga produk dapat dilanjutkan ke tahap uji coba setelah dilakukan perbaikan.

Pada uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik, rata-rata respons positif terhadap CERGAFIBO mencapai 90%. Aspek ketertarikan terhadap media memperoleh persentase tertinggi, yaitu 100%, sedangkan keinginan menggunakan media serupa pada pembelajaran lain memperoleh persentase 80%.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Terbatas

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1	Kesesuaian media dengan kebutuhan siswa	90%
2	Media menarik perhatian siswa	100%
3	Flip book membantu memahami materi namimah	90%
4	Keinginan menggunakan media seperti ini lagi	80%
	Rata-rata	90%

Dari tabel 2. uji coba luas dilakukan kepada 30 peserta didik. Hasilnya menunjukkan rata-rata respons positif sebesar 91,7%. Aspek media menarik perhatian memperoleh skor 96,7%, aspek flip book membantu memahami materi namimah sebesar 93,3%, cerita bergambar mudah dipahami sebesar 90%, dan keinginan menggunakan media serupa pada pembelajaran lain sebesar 86,7%.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Luas

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1	Cerita bergambar mudah dipahami	90%
2	Media menarik perhatian siswa	96,7%
3	Flip book membantu memahami namimah	93,3%
4	Keinginan menggunakan media seperti ini lagi	86,7%
	Rata-rata	91,7%

Berdasarkan Tabel 3. hasil tersebut memperlihatkan bahwa respons peserta didik pada uji coba luas sedikit lebih tinggi dibandingkan uji coba terbatas, yaitu dari 90% menjadi 91,7%. Hal ini menunjukkan konsistensi respons positif peserta didik terhadap penggunaan CERGAFIBO pada kelompok yang lebih besar.

Efektivitas penggunaan CERGAFIBO terhadap pemahaman materi namimah dilihat melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test pada 30 peserta didik. Nilai rata-rata pre-test sebesar 60 dengan ketuntasan belajar 50%. Setelah menggunakan media CERGAFIBO, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85, sedangkan ketuntasan belajar meningkat menjadi 93,3%. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 25 poin dan peningkatan ketuntasan sebesar 43,3 poin persentase.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

No.	Tahap Tes	Rata-rata Nilai	Ketuntasan
1	Pre-test	60	50%
2	Post-test	85	93,3%
	Peningkatan	+25	+43,3%

Tabel 4. Menunjukkan Perbandingan hasil validasi menunjukkan bahwa ketiga validator memberikan penilaian pada rentang 3,20–3,80, dengan nilai tertinggi dari ahli materi dan nilai terendah dari ahli media. Visualisasi ini memperlihatkan bahwa aspek materi memperoleh penilaian paling kuat, sedangkan aspek media masih memiliki ruang untuk penyempurnaan.

Meskipun secara umum hasil penelitian menunjukkan kecenderungan positif, terdapat beberapa aspek yang memperoleh nilai relatif lebih rendah. Pada validasi ahli materi, aspek kemudahan bahasa memperoleh skor 3, sedangkan aspek lainnya memperoleh skor 4. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah baik, tetapi masih terdapat istilah yang dapat disederhanakan agar lebih mudah dipahami peserta didik.

Pada validasi ahli media, skor rata-rata sebesar 3,2 merupakan nilai terendah dibandingkan validator lainnya. Masukan yang diberikan berkaitan dengan proporsi tata letak teks, ukuran huruf, dan kejelasan pewarnaan ilustrasi. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi pada ukuran huruf dan pewarnaan ilustrasi sebelum produk digunakan lebih lanjut.

Pada respons peserta didik, aspek yang memperoleh persentase paling rendah adalah keinginan menggunakan media serupa pada pembelajaran lain, yaitu 80% pada uji coba

terbatas dan meningkat menjadi 86,7% pada uji coba luas. Meskipun menjadi persentase terendah, hasil tersebut tetap menunjukkan kecenderungan respons positif dari sebagian besar peserta didik.

Secara keseluruhan, data penelitian menunjukkan bahwa CERGAFIBO memperoleh penilaian kelayakan yang positif, mendapatkan respons peserta didik yang tinggi, serta diikuti peningkatan hasil tes pemahaman materi namimah dari pre-test ke post-test. Temuan tersebut menjadi dasar bahwa CERGAFIBO dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Akidah Akhlak pada materi namimah.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Cerita Bergambar Flip Book (CERGAFIBO) memiliki tingkat kelayakan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi namimah. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh skor 3,2 dengan kategori baik, sedangkan praktisi memperoleh skor 3,75 dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa CERGAFIBO telah memenuhi aspek kesesuaian materi, ketepatan isi, pesan moral, tampilan, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran.

Penilaian yang relatif lebih rendah dari ahli media menunjukkan bahwa kualitas visual masih memerlukan penyempurnaan. Masukan validator berkaitan dengan tata letak teks, ukuran huruf, dan kejelasan pewarnaan ilustrasi. Revisi terhadap aspek tersebut dilakukan sebelum produk digunakan pada tahap uji coba. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media tidak hanya memperhatikan ketepatan materi, tetapi juga keterbacaan dan proporsi unsur visual agar pesan pembelajaran dapat diterima peserta didik secara optimal.

Respons peserta didik semakin memperkuat hasil kelayakan produk. Pada uji coba terbatas terhadap 10 siswa, rata-rata respons positif mencapai 90%, kemudian meningkat menjadi 91,7% pada uji coba luas yang melibatkan 30 siswa. Aspek yang paling menonjol adalah daya tarik media, yaitu 100% pada uji coba terbatas dan 96,7% pada uji coba luas. Selain itu, 90% siswa pada uji coba terbatas dan 93,3% pada uji coba luas menyatakan bahwa flip book membantu memahami materi namimah.

Peningkatan juga terlihat pada hasil tes pemahaman. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 60 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 50% menjadi 93,3%. Peningkatan sebesar 25 poin pada rata-rata nilai dan 43,3 poin persentase pada ketuntasan menunjukkan adanya perubahan positif setelah penggunaan CERGAFIBO. Namun, karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan tidak melakukan uji statistik inferensial, peningkatan tersebut lebih tepat dipahami sebagai peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat secara statistik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahma Modeong dkk. (2025) mengenai pengembangan flipbook cerita bergambar untuk kemampuan membaca siswa (Modeong et al., 2025). Penelitian tersebut menjadi salah satu dasar bahwa perpaduan cerita dan visual dalam format flipbook memiliki potensi digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian Lestari dkk. (2024) juga mengembangkan flip book berbasis PowerPoint untuk mendukung motivasi belajar siswa (Lestari et al., 2025). Sementara itu, Nurwanto dkk. (2025) mengembangkan media flipbook pada materi teks eksposisi, yang menunjukkan bahwa format flipbook dapat diterapkan pada berbagai karakteristik materi pembelajaran (Nurwanto et al., 2023).

Pada konteks Pendidikan Agama Islam, penelitian Octia, Anwar, dan Koderi (2025) membahas optimalisasi pembelajaran Akidah Akhlak berbasis flipbook pada generasi digital di MTsN Bandar Lampung (Aniesya Octia et al., 2019). Penelitian tersebut memiliki kedekatan dengan penelitian ini karena sama-sama menempatkan flipbook dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada jenjang madrasah. Perbedaannya, CERGAFIBO secara khusus memadukan cerita bergambar dengan materi namimah dan pesan moral yang divisualisasikan melalui alur cerita. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemanfaatan flipbook dari sekadar penyajian materi menjadi media naratif yang menghubungkan materi akhlak dengan situasi sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Temuan penelitian juga sesuai dengan teori pembelajaran multimedia Mayer yang menekankan pentingnya integrasi informasi verbal dan visual dalam membantu proses pemahaman dan retensi informasi. Dalam CERGAFIBO, materi namimah disampaikan melalui kombinasi teks, ilustrasi, dialog, dan alur cerita (Aselia Nur Lailli et al., 2026). Hasil respons siswa yang tinggi serta peningkatan nilai rata-rata setelah penggunaan media menunjukkan bahwa penyajian materi melalui kombinasi unsur verbal dan visual dapat

menjadi pendekatan yang sesuai untuk materi Akidah Akhlak yang membutuhkan pemahaman konsep sekaligus penghayatan nilai.

Temuan penelitian memiliki implikasi bagi pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya dalam pemanfaatan media visual untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan perilaku dan nilai moral. CERGAFIBO dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menyajikan materi namimah secara lebih konkret melalui ilustrasi konflik, perilaku tokoh, dampak mengadu domba, dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh penjelasan mengenai pengertian namimah, tetapi juga dapat melihat contoh perilaku dan akibatnya dalam konteks kehidupan social (Hayya', 2023).

Bagi guru, CERGAFIBO dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual. Bagi peserta didik, penggunaan cerita bergambar memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus membantu menghubungkan materi dengan situasi sehari-hari. Secara lebih luas, media ini dapat mendukung pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif dengan penanaman nilai akhlak, khususnya sikap menjaga lisan, kejujuran, tanggung jawab, dan menjaga hubungan baik dengan sesama.

Ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, uji coba luas hanya melibatkan 30 peserta didik sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh peserta didik madrasah dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, desain penelitian menggunakan perbandingan pre-test dan post-test tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan nilai belum dapat dipastikan sepenuhnya berasal dari penggunaan CERGAFIBO. Ketiga, penelitian dilaksanakan dalam lingkup waktu dan lokasi yang terbatas, yaitu di MTsN 3 Jombang. Keempat, meskipun tujuan penelitian mencakup pengembangan literasi visual, instrumen hasil yang tersedia dalam penelitian lebih banyak mengukur respons siswa dan pemahaman materi melalui pre-test dan post-test. Oleh karena itu, pengukuran kemampuan literasi visual secara khusus masih perlu dikembangkan dalam penelitian berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media Cerita Bergambar Flip Book (CERGAFIBO) pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi namimah untuk siswa kelas VIII MTsN 3 Jombang menunjukkan hasil yang positif. Media CERGAFIBO memperoleh skor validasi 3,80 dari ahli materi dengan kategori sangat layak, 3,20 dari ahli media dengan

kategori baik, dan 3,75 dari praktisi/guru dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik juga menunjukkan hasil yang tinggi, yaitu 90% pada uji coba terbatas dan meningkat menjadi 91,7% pada uji coba luas. Selain itu, nilai rata-rata pemahaman siswa meningkat dari 60 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 50% menjadi 93,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa CERGAFIBO layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Akidah Akhlak untuk membantu peserta didik memahami materi namimah secara lebih konkret dan menarik.

Kontribusi penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan terletak pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan cerita bergambar, format flip book, ilustrasi, dialog, dan pesan moral dalam pembelajaran Akidah Akhlak. CERGAFIBO memberikan alternatif penyajian materi akhlak yang tidak hanya berorientasi pada teks, tetapi juga menghubungkan konsep namimah dengan situasi kehidupan sehari-hari melalui visualisasi dan alur cerita. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya media visual dan kontekstual yang dapat mendukung pemahaman materi sekaligus penanaman nilai akhlak.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta didik dan lokasi penelitian yang lebih luas agar hasil pengembangan dapat memiliki jangkauan generalisasi yang lebih baik. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan kelompok kontrol dan analisis statistik inferensial untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas CERGAFIBO terhadap hasil belajar. Selain itu, pengembangan selanjutnya dapat mengukur kemampuan literasi visual secara lebih khusus serta menyempurnakan aspek tampilan media, seperti tata letak teks, ukuran huruf, dan kejelasan ilustrasi, sesuai dengan masukan validator.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, N., Febrianti, R., Adrias, & Alwi, N. A. (2026). Penerapan Kartu Cerita Bergambar Berbasis Teks Narasi untuk Meningkatkan Literasi Membaca pada Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 260–271. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.48495

Dewantara, A. H., B., A., & Harnida, H. (2020). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education, 1*(1), 15–28. https://ejournal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/article/view/1039

Gasmi, N. M., Susilawati, R., Gani, A., Kesuma, G. C., & Amirudin. (2025). Konsep Namimah dalam Kitab Al-Azkar Imam Nawawi sebagai Upaya Mencegah Hoaks di

Era Digital. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 7*(2), 444–454. https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i2.1735

Hakim, L. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Palajaran Pendidikan Agama Islam Berbentuk Modul dengan Model Borg dan Gall terhadap Siswa Kelas XI Semester Ganjil di SMA Negeri 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Nusantara Journal of Islamic Studies, 1*(1), 51–65. https://doi.org/10.54471/njis.2020.1.1.51-65

Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan iSpring Suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1*(3), 6–16. https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.68

Hayya', L. 'A. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Eksponen, 13*(2), 66–76. https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.788

Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Y., Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer dan Cognitive Load Theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 3*(2), 976–989. https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635

Lestari, K. P., Rahmawati, I., Nur, A. K., & Nur, D. M. M. (2025). Pengembangan Flip Book Education Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX di MTs Miftahul Ulum. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 5*(1), 75–92. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.905

Lisnawati, S., Islam, R. A. F., & Subagiya, B. (2023). Penggunaan Media Visual Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Fiqih pada Siswa di MTs. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 12*(4), 414–426. https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i4.15036

Mazadha, A. Z., Wardani, D. K., & Qosim, N. (2026). Smart Bucket Box learning media for interactive and value-based Islamic Religious Education. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 9*(2), 265–284. https://doi.org/10.23971/mdr.v9i2.11425

Meianti, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 6*(2), 109–114. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/24751

Modeong, L. R., Halidu, S., Pulukadang, W. T., Husain, R., & Monoarfa, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Bergambar untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN No. 59 Kota Timur Kota Gorontalo. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 5*(1), 166–181. https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4665

Nasrul, H. S., Maulida, T. N., Ananda, S. A., & Afni, S. (2026). Integrasi Sumber Belajar dan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah dan Madrasah. *Jurnal Harmoni Pendidikan, 2*(1), 1–15. https://doi.org/10.64845/jhp.v2i1.140

Nisa, I. K., Handratno, H., & Siswanto, M. B. E. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Kemampuan Mengkomunikasikan Bacaan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Sepaku. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra, 12*(1), 275–289. https://doi.org/10.30605/onoma.v12i1.7693

Nurwanto, S. H., Rahmayantis, M. D., Sasongko, S. D., & Kurniawan, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Teks Eksposisi Kelas X SMK Al-Huda Grogol. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 10*(2), 175–182. https://doi.org/10.30595/mtf.v10i2.18910

Octia, A., Anwar, S., & Koderi. (2025). Akidah Akhlak Generasi Digital Optimalisasi SBL Berbasis Flipbook di MTsN Bandar Lampung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 262–284. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36550

Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Rahmah, A. N., & Al Mufti, A. Y. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Sumber (Resource Based Learning) untuk Meningkatkan Pemahaman Fiqih Peserta Didik Kelas VIII MTs Mafatihul Akhlaq Demangan Jepara. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 8*(3), 1654–1665. https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6918

Simanjuntak, M. M., Saragih, A. D., Simanjuntak, C. J., Tambunan, E. P., Purba, M. S. D., Lingga, R. H., Gultom, R. V., & Simanjuntak, O. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD 094155 Rambung Merah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 912–919. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21375

Suseno, & Ritonga, S. (2025). Desain Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Manajemen Pendidikan, 10*(2), 562–577. https://doi.org/10.34125/jmp.v10i2.542

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4*(1), 134–140. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141