MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i2.5150

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS KETELADANAN WALISONGO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MA MAMBAUL ULUM

Development of Flipbook Learning Media Based on the Exemplary Values of Walisongo to Enhance Students' Understanding at MA Mambaul Ulum

Arista Sasa Bela Febrianti & Rina Dian Rahmawati
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
aristasasabela@gmail.com; rinadianrahmawati@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 10, 2025	Feb 22, 2025	Mar 7, 2025	Mar 12, 2025

Abstract

This research is motivated by the lack of innovation in the use of learning media in schools. Monotonous learning without media variations can cause boredom in students, resulting in less than optimal understanding of the material. Flipbooks, as an interactive learning medium, are expected to improve the quality of learning and provide a more interesting and effective learning experience. This research aims to develop flipbook-based learning media on Walisongo's exemplary material at MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. This study measures the validity and feasibility of media products by involving material experts and media experts, as well as evaluating the responses of teachers and students to the products developed. The research method used is R&D (Research and Development) with a 4D development model, namely Define, Design, Development, and Disseminate. Data was obtained through

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

interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study show that the flipbook learning media product developed has been validated with a score of 86% by material experts and 83% by media experts, both of which are in the "Very Feasible" category. The teacher's response reached 82% and the student's response was 83%, also in the "Very Feasible" category. Thus, this flipbook learning media is very feasible to be used in learning Islamic cultural history at MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

Keywords: Development, Flipbook, Walisongo's Story, Student Understanding

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang monoton tanpa variasi media dapat menimbulkan kebosanan pada siswa, dan berakibat pada pemahaman materi yang kurang maksimal. Flipbook, sebagai media pembelajaran interaktif, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi keteladanan Walisongo di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Penelitian ini mengukur kevalidan dan kelayakan produk media dengan melibatkan ahli materi dan ahli media, serta mengevaluasi respons guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan model pengembangan 4D, yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebarluasan). Data diperoleh melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran flipbook yang dikembangkan telah divalidasi dengan skor 86% oleh ahli materi dan 83% oleh ahli media, keduanya masuk kategori "Sangat Layak". Respon guru mencapai 82% dan respon siswa 83%, juga dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, media pembelajaran flipbook ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

Kata Kunci: Pengembangan, Flipbook, Kisah Walisongo, Pemahaman Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini mengalami perkembangan yang harus menyesuaikan dengan kebutuhan di dunia pendidikan serta perkembangan teknologi yang terus berubah dan berkembang. Dengan kemajuan teknologi, alat bantu untuk desain pembelajaran juga dimanfaatkan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat mengharuskan pendidik guna menguasai serta mempraktikkan teknologi supaya siswa bisa menguasai serta mengaplikasikannya dengan lebih baik. Untuk menyesuaikan kebutuhan di dunia pendidikan, pendidik berkualitas sangat diperlukan agar dapat bersaing secara efektif (Mardiana & Harti, 2022).

Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara seorang guru dan siswa dalam belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses mengajar

yang memengaruhi suasana, keadaan, dan lingkungan pembelajaran yang dibangun oleh guru. Penggunaan media pembelajaran di sekolah ialah faktor penting guna meningkatkan kualitas pendidikan. Hanya menggunakan lisan tidaklah mencukupi bagi guru dalam memberikan materi pelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang bisa memberikan pengalaman serta praktik guna proses belajar. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan memperjelas makna sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya (Yuniarrahmana et al., 2021). Fungsi utama dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Rahmawati et al., 2024).

Menurut Muhammad Nazi media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, bertujuan guna memfasilitasi proses pembelajaran (Nurrahman et al., 2022). Media pembelajaran adalah perangkat yang mendukung proses belajar mengajar, berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Guru memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi, dan dalam hal ini, disarankan agar guru memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang tepat. (Nurhikmah et al., 2023).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran di kelas sebab bisa meningkatkan minat siswa dalam memahami materi yang diajarkan, menjadikan belajar lebih beragam, dan mencegah kebosanan. Media pembelajaran juga memberikan kontribusi yang penting terhadap kegiatan pendidikan secara keseluruhan (Goliah & Jamaludin, 2023). Untuk menciptakan media yang menarik, penting untuk menyadari perlunya pengembangan media pembelajaran di masa depan. Guru-guru berusaha mengembangkan keterampilan dalam membuat media yang menarik, hemat biaya, dan efisien, tanpa menutup kemungkinan memanfaatkan teknologi modern sesuai dengan kemajuan zaman yang ada. Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa menghasilkan suasana belajar yang menarik serta mendukung ialah penggunaan media *Flipbook*, yang diharapkan bisa memberikan inovasi selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Penerapan media pembelajaran berbasis *Flipbook* adalah bentuk media pembelajaran digital mirip dengan *E-Book*. Hal ini akan menciptakan suasana belajar yang unik dan menarik minat siswa, memungkinkan mereka untuk memahami materi pelajaran dengan memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi gambaran dua dimensi (Mulyadi et al., 2016).

Flipbook ialah sebuah media *digital* yang disusun secara terstruktur, berisi teks, gambar, dan suara, yang disajikan dalam format multimedia untuk mendorong partisipasi aktif pengguna (Sari & Ahmad, 2021). *Flipbook* merupakan suatu bentuk buku digital yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video dengan desain menarik guna meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar (Juliani & Ibrahim, 2023). Penggunaan media *flipbook* ini membantu membangun suasana kelas yang lebih menarik, komunikatif dan bermakna untuk murid (Widyasari et al., 2021).

Kisah Walisongo secara keseluruhan mengacu pada sembilan tokoh yang dianggap telah memiliki kedekatan dengan Allah SWT, secara konsisten beribadah kepada-Nya, dan memiliki kemampuan luar biasa. Peran penting Walisongo dalam penyampaian Islam di Indonesia, terutama di Jawa sangatlah signifikan. Metode penyebaran Islam yang mereka terapkan terbilang menarik karena mampu menggunakan pendekatan yang mempermudah penerimaan ajaran Islam oleh berbagai lapisan masyarakat (Nurul Syalafiyah & Budi Harianto, 2020). Para tokoh yang termasuk dalam Walisongo ialah Maulana Malik Ibrahim, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kalijaga, Sunan Kudus, Sunan Muria, dan Sunan Gunung Jati. Nama-nama mereka diabadikan dalam sejarah Indonesia, terutama dalam kalangan umat Islam, karena kontribusi besar mereka dalam menghilangkan praktik-praktik keagamaan yang bertentangan dengan ajaran Islam yang diyakini oleh sebagian besar masyarakat pada masa itu. Materi tentang kisah teladan Walisongo di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang umumnya disampaikan melalui ceramah guru. Namun, tanpa menggunakan alat bantu hasil yang diperoleh menunjukkan pemahaman siswa terkait materi tersebut masih rendah. Penyebabnya, sebagian anak sulit memahami materi karena pembelajaran membosankan dan tidak ada inovasi baru seperti penggunaan media.

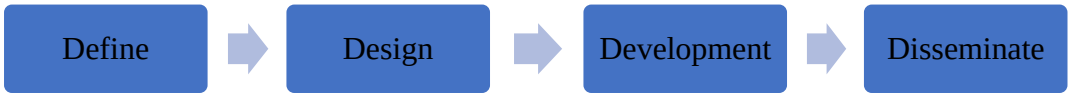
Berdasarkan dari hasil wawancara dari guru PAI khususnya guru mata pelajaran SKI sumber belajar yang dipakai dalam proses pembelajaran diperoleh dari buku LKS, buku paket dan tambahan materi dari *google*. Metode yang dipakai juga model pembelajaran berkelompok yang mana disetiap kelompok diberikan tugas mencari sesuai dengan pembagiannya. Sedangkan untuk media pembelajaran sendiri menggunakan *Mind Mapping* (Peta Konsep) dan juga didukung dengan LCD proyektor serta Hp. Mengenai media pembelajaran berbasis *flipbook* ini guru yang diwawancari tidak tau tentang media *flipbook* setelah dijelaskan baru bisa memahami media tersebut, menurut guru yang diwawancarai dengan adanya inovasi media pembelajaran berbasis *flipbook* materi keteladanan walisongso sangat membantu dalam proses

pembelajaran karena menjadi opsi yang bisa dipakai dalam kegiatan pembelajaran (Amrullah, 2024).

Pendidikan agama Islam saat ini bertujuan menciptakan insan kamil dengan memahami, menghayati, dan mengamalkan agama, memerlukan berbagai strategi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik (Retno et al., 2024). Di samping itu kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran PAI, sehingga perlunya perhatian khusus terhadap minat belajar mereka karena hal tersebut mendukung keberhasilan proses belajar. Beberapa siswa menganggap PAI sebagai mata pelajaran konseptual dan teoritis, yang menyebabkan mereka hanya mencatat dan menghafal konsep-konsep yang diajarkan guru tanpa menyadari manfaatnya dalam kehidupan nyata (Sopiah, 2022). Hal ini sejalan dengan permasalahan yang ada di lapangan yaitu penggunaan media ajadar yang kurang inovatif dan kreatif seperti hanya penyampaian materi umumnya dengan ceramah saja dan keterbatasan guru dalam mengajar yang belum bisa memanfaatkan teknologi. Maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran serta mengetahui kelayakan serta respon dari guru dan siswa kelas XII IPS di MA Mambaul Megaluh Jombang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian R&D (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan adalah tokoh yang dikenal dalam bidang pendidikan terutama terkait pengembangan model pembelajaran. Penelitian R&D merupakan proses yang bertujuan guna mengembangkan atau memperbaiki produk, (baik yang sudah ada maupun yang baru) serta menguji kualitas produk tersebut (Sugiyono, 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* guna meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi keteladanan Walisongo pada kelas XII IPS di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Pemilihan desain model 4D ini karena penyajian model di lakukan secara sederhana. Dalam mengembangan ini ada 4 fase yakni Define, Desing, Development and Disseminate (Rajagukguk et al., 2021). Berikut langkah-langkah model 4D:



Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan 4D

Subjek uji coba oleh para ahli terdiri dari beberapa pakar, di antaranya ahli media dan ahli materi. Sedangkan subjek uji coba produk berupa flipbook melibatkan guru SKI & siswa kelas XII IPS yang berjumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data ini dilakukan melalui beberapa cara, diantara lain: wawancara, angket dan dokumentasi. Untuk mendapatkan hasil dari validator ahli dilakukan dengan cara sebar angket dengan menggunakan skala likert kemudian dihitung prosentase ke validan produk tersebut. Penelitian dimulai dari mengatar surat penelitian ke sekolah MA Mambaul Ulum Megaluh jombang pada tanggal 7 Oktober 2024, setelah menunggu beberapa hari akhirnya mendapatkan izin dari sekolah pada tanggal 9 oktober 2024. Pada hari itu juga langsung melakukan observasi dengan bertanya langsung kepada guru SKI terkait materi yang akan diajarkan, mengenalkan media pembelajaran berbasis flipbook dan pemilihan kelas untuk diadakan penelitian. Selanjutnya, pada tanggal 14 Oktober 2024 dilakukan melakukan uji coba media pembelajaran berbasis flipbook serta menyebar angket menilai kevalidan media pembelajaran. Tak lupa, juga menyebar angket kepada guru mata pelajaran SKI guna menilai prodak media yang telah dibuat oleh peneliti.

HASIL

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi keteladanan walisongo ini menggunakan model 4D yang mana terdapat tahapan *Define, Design, Development, dan Dissiminate*. Berdasarkan model pengembangan maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)
    a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran (*Front End Analysis*)

        Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui wawancara, berdasarkan dari hasil wawancara dari guru PAI khususnya guru mata pelajaran SKI sumber belajar yang dipakai dalam proses pembelajaran diperoleh dari buku LKS, buku paket dan tambahan materi dari *google*. Metode yang dipakai juga model pembelajaran berkelompok yang mana disetiap kelompok diberikan tugas mencari sesuai dengan pembagiannya. Sedangkan untuk media pembelajaran sendiri menggunakan *Mind Mapping* (Peta Konsep) dan juga didukung dengan LCD proyektor serta Hp. Mengenai media pembelajaran berbasis *flipbook* ini guru yang diwawancari tidak tau tentang media *flipbook* setelah dijelaskan baru bisa memahami media tersebut, menurut guru yang diwawancarai dengan adanya inovasi media pembelajaran berbasis *flipbook* materi keteladanan

walisongso sangat membantu dalam proses pembelajaran karena menjadi opsi yang bisa dipakai dalam kegiatan pembelajaran.

Maka dari hasil wawancara dapat di simpulkan perlu adanya pengembangan media belajara berbasis *flipbook* materi keteladanan walisongo yang bisa dipakai sebagai opsi media pembelajaran yang diterapkan di kelas dan juga bisa dijadikan solusi bagi guru terkait penerapan media pembelajaran yang ada di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa ini dilakukan guna mengetahui karakteristik dalam belajar. Analisi siswa dilakukan pada saat masuk kelas dan mengenalkan prodak media pembelajaran berbasis *flipbook* materi keteladanan walisongo, dan bertanya langsung kepada mereka tentang kendala dalam mempelajari materi keteladanan walisongo mereka kesulitan dalam pemahaman materi ini karena penjabaran dari buku yang dipakai kurang detail. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *flipbook* ini bisa memudahkan murid karena materi yang disajikan secara detail.

c. Analisis Materi/ Konsep

Analisis materi/ konsep ini merupakan tahapan untuk menentukan materi yang akan dipakai sebagai pencapain kompetensi dasar oleh siswa. Pada tahapan ini bertujuan guna menyusun materi agar sistematis sehingga mudah dipahami oleh siswa. Pada materi keteladanan walisongo ini terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar disetiap sus bab yang akan dipelajari dan kompetensi ini harus dicapai oleh siswa.

d. Analisis Tugas

Tahap analisis tugas ialah tahapan guna mengenali kompetensi yang wajib di kuasai siswa. Perihal ini dicoba guna memastikan materi apa saja yang hendak dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti harus melakukan indentifikasi terkait kurikulum yang dipakai disekolah. Berdasarakan hasil yang diperoleh materi keteladanan walisongo di kelas XII IPS di sekolah MA Mambaul Ulum Megaluh menggunakan kurikulum K13.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini untuk mengetahui kompetensi yang dicapai oleh siswa dan materi yang disampaikan sesuia dengan kebutuhan siswa yang sudah tertera di KI & KD.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini terdiri dari 4 tahapan, langka-langka tahapan sebagai berikut:

a. Penyusunan standar tes

Pada tahapan ini dengan mengumpulkan data dan sumber yang mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Adapun langka-langka sebagai berikut:

1) Menyusun materi secara sistematis dan mengembangkan pokok bahasan lalu dijadikan media pembelajaran.

2) Menyusun media pembelajaran sesuia dengan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti.

3) Pada akhir pembahasan di setiap bab terdapat evaluasi yang mana terdapat scan barcode berisi evaluasi berupa *Quizziz* tentang materi sesuai di setiap bab.

4) Media pembelajaran berbasis *flipbook* ini terdiri dari kata pengatar, daftar isi, gambar, bab 1-9 sesuai dengan materi yang ada, daftar pustaka dan glosarium.

b. Pemilihan Media

Dalam penelitian ini materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis *flipbook* adalah keteladanan walisongo. Media yang digunkan meliputi gambar, peta konsep dan *Quizizz* sebagai sumber pendukung yang terdapat di media pembelajaran berbasis *flipbook*.

c. Pemilihan format

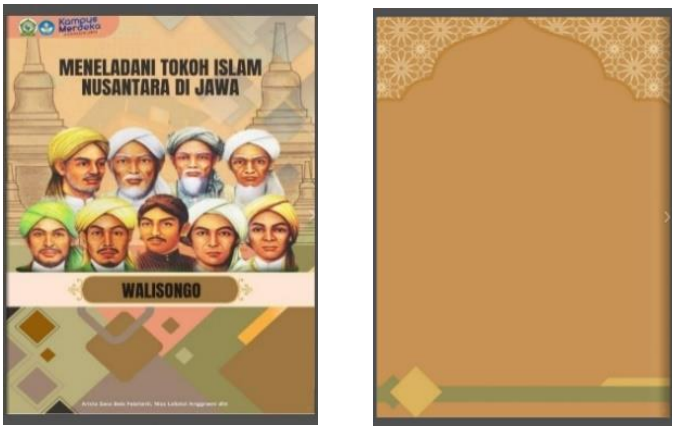
Kegiatan pemilihan format ialah memilih serta menetapkan guna format media pembelajaran. Dalam pembuatan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* ini menggunakan format penulisan dengan tipe huruf candara, ukuran 14 dan spasi 1,5. Kami memilih format seperti itu guna memudahkan

siswa dalam membaca, ukuran huruf yang terlalu kecil ataupun terlalu besar bisa menganggu keindahan dari produk media pembelajaran berbasis *flipbook* ini karena kami memperhatikan setiap detail yang digunakan.

d. Membuat rancangan awal

Pada tahap ini desain media pembelajaran memakai aplikasi canva, jenis huruf candara dengan spasi 1,5 untuk ukuran kertasnya A4 dan jumlah halaman 151 lembar. Produk media pembelajaran berbasis *flipbook* materi keteladanan walisongo dilengkapi juga KI dan KD agar mempermudah capai yang harus dikuasi oleh siswa, lalu terdapat peta konsep, gambar dan evalusi yang berbentuk *quizizz* yang bisa diakses oleh siswa.

1) Sampul *cover* depan dan belakang



Gambar. 2 cover depan & belakang

2) *Cover* Bab materi Sunan Bonang dan KI & KD



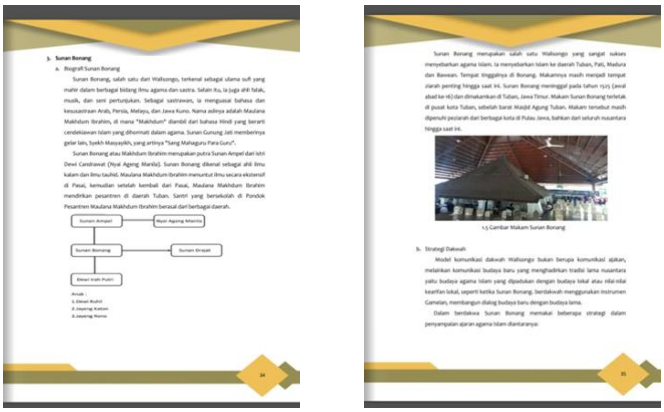
Gambar 3. Materi dan KI & KD

3) Peta konsep Bab 3 materi Sunan Bonang



Gambar 4. Peta Konsep materi Sunan Bonang

4) Materi Bab 3 Sunan Bonang



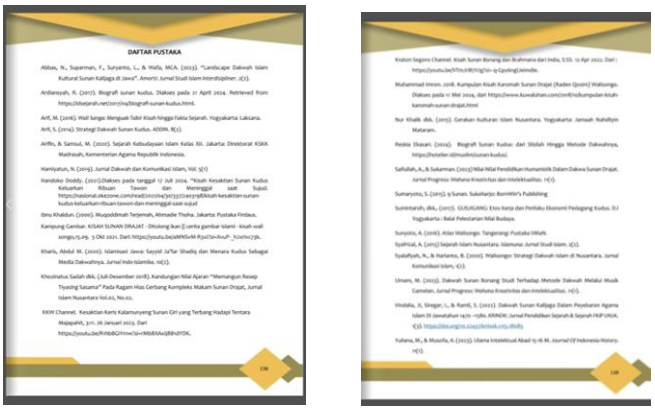
Gambar 5. Materi Sunan Bonang

5) Evaluasi berupa *quizizz*



Gambar 6. Evaluasi Berupa *Quizizz*

6) Daftar Pustaka



Gambar 7. Daftar Pustaka

7) Glosarium



Gambar 10. Glosarium

3. *Development* (Pengembangan)

a. Validasi oleh ahli

Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui penilaian dari seorang ahli terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian materi meliputi kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan aspek bahasa serta menilai kelengkapan materi. Sedangkan validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek desain sampul (*cover*) dan desai isi.

Validator untuk penilaian hasil produk media pembelajaran berbasis *flipbook* ini terdiri 2 ahli yaitu validator ahli materi ibu Dian Alfin Nur, S. HI.,

MH selaku dosen dari Universitas KH. A Wahab Hasbullah Jombang dan untuk validator ahli media ibu Wilda Rihlasyita, M.Pd.I selaku yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Para ahli akan memberikan penilaian serta saran terkait prodak media ini dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Hasil dari penilaian ini dipakain untuk melakukan revisi terkait prodak yang akan dikembangkan dan menghasilkan media yang layak untuk digunakan.

Tabel 1 Hasil Validasi

Keterangan Validasi	**Jumlah Skor Maksimum**	**Presentasi**	**Kriteria**
Ahli Materi	52	86%	Sangat Layak
Ahli Media	50	83%	Sangat Layak

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 52 dengan presentase skor sebanyak 86% dengan katagori sangat sesuai atau "Sangat Layak". Maka bisa disimpulkan jiks produk media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan sudah layak serta bisa dipakai tanpa revisi. Sedangkan, hasil validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 50 dengan presentase skor sebanyak 83% dengan katagori sangat sesuai atau "Sangat Layak". Maka bisa disimpulkan jika produk media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan sudah layak serta bisa dipakai tanpa revisi.

b. Uji Coba Pengembangan

Pada tahapan ini dilakukan gunna mengetahui terkait respon guru dan respon siswa tentang produk media pembelajaran berbasis *flipbook*. Penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan angket yang terdiri 10 pertanyaan lalu dinilai menurut hasil pemahaman terkait prodak media pembelajaran yang sebelumnya sudah di jelaskan oleh peneliti. Subjek uji coba ini dilakukan oleh guru SKI dan penilaian siswa kelas XII IPS sebanyak 27 orang.

Tabel 2 Respon Guru SKI Dan Responden Semua Siswa Kelas XII IPS

Keterangan Respon	Jumlah Skor Maksimum	Presentasi	Kriteria
Respon Guru Mata Pelajaran Ski	40	82%	Sangat Layak
Responden Semua Siswa Kelas XII IPS	900	83%	Sangat Layak

Bersumberkan pada hasil pada tabel diatas respon guru di peroleh jumlah presetase sebesar 82% dengan katagori "Sangat Layak". Maka bisa disimpulkan jika media pembelajaran berbasis *flipbook* materi keteladanan walisongo dikategorikan sangat sesuai atau "sangat layak" untuk digunakan untuk media pembelajaran pada mata pelajaran SKI khususnya materi keteladanan walisongo di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Sedangkan, berdasarkan hasil respon semua siswa kelas 12 IPS yang terdiri dari 27 siswa memperoleh jumlah skor 900 dari skor maksimal 1.080. Dengan adanya hasil data maka presentase rata-rata yang di hitung memperoleh sebesar 83% dikatagorikan sangat sesuai atau "Sangat Layak". Bisa disimpukan jika media pembelajaran berbasis *flipbook* materi keteladanan walisongo ini sangat sesuai atau sangat layak dipakai untuk media pembelajaran pada materi SKI di sekolah MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran ini dilakukan untuk menyebar luaskan produk media pembelajaran berbasis *filpbook* yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menyebarluaskan secara terbatas diberikan ke guru mata pelajaran SKI dan Siswa, namun sebab keterbatasan waktu dan materi kegiatan ini dilakukan saat uji coba terkait respon guru dan siswa.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitia yang dilakukan di sekolah MA Mambaul Ulum Mengaluh Jombang. Dalam proses merancang pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook*

guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi keteladanan walisongo kelas XII IPS di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang berbasis *flipbook* ini pemilihan jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model penelitian 4D (Define, Design, Development, Disseminate) dalam pengembangan media ini berbasis flipbook ini didasarkan pada tujuan untuk menciptakan produk yang efektif dan sesuai kebutuhan pembelajaran di lapangan. Penelitian R&D memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan menguji coba produk media pembelajaran secara sistematis untuk memastikan media tersebut benar bisa meningkatkan pemahaman siswa. Model 4D dipilih karena memberikan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif, dimulai dari pemahaman masalah dan kebutuhan (Define), perancangan media yang tepat (Design), pengembangan dan pengujian media untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya (Development), hingga penyebaran dan implementasi hasil pengembangan secara luas (Disseminate), yang memungkinkan media pembelajaran dapat digunakan secara optimal di kelas.

Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook* guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi keteladanan walisongo kelas XII IPS di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang membuktikan jika media ini sangat layak dipakai. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang memberikan penilaian terhadap kesesuaian konten dan desain media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 86%, dengan kriteria "Sangat Sesuai" atau "Sangat Layak", yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam flipbook sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan relevansi dengan kurikulum. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media mencapai 83%, juga dengan kriteria "Sangat Sesuai" atau "Sangat Layak", yang mengindikasikan bahwa desain dan fungsionalitas media flipbook tersebut memenuhi standar yang diperlukan untuk dipakai dalam pembelajaran. Bersumberkan pada hasil ini, bisa disimpulkan jika produk media pembelajaran berbasis flipbook mengenai materi keteladanan Walisongo sangat layak guna diuji cobakan kepada siswa, sebab telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi dan media secara keseluruhan.

Pada tahapan selajutnya yakni hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi keteladanan walisongo kelas XII IPS di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang ini menunjukkan respons yang sangat positif dari baik guru maupun siswa. Uji coba dilakukan kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas XII IPS yang berjumlah 27 orang. Hasil respons dari guru memperoleh nilai 82%, dengan kriteria "Sangat Sesuai" atau "Sangat Layak", yang menandakan bahwa

media pembelajaran flipbook ini sangat sesuai dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil respons dari siswa menunjukkan nilai 83%, dengan kriteria "Sangat Sesuai" atau "Sangat Layak", yang berarti siswa merasa media ini efektif dan membantu dalam memahami materi keteladanan Walisongo. Bersumber pada hasil uji coba ini, bisa disimpulkan jika media pembelajaran berbasis flipbook pada materi keteladanan Walisongo sangat sesuai serta sangat layak untuk dipakai sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Dapat disimpullkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook yang dikembangkan mendapatkan peniliaan positif baik dari guru maupun siswa, hal ini dapat digunakan dengan praktiks dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Media flipbook dapat mendukung pemahaman konsep karena penyajian materi yang efektif, dilengkapi dengan gambar yang relevan, video yang membantu peserta didik dalam memahami materi lebih dalam, serta tampilan flipbook yang menarik. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Amanullah, 2020) mengungkapkan bahwa E-modul berbasis digital flipbook dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas dan mendukung peserta didik dalam proses belajar melalui media pembelajaran yang disediakan oleh guru. Sejalan pendapat lainnya (Humairoh & Wasis, 2015) menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran yang berfokus pada penggunaan buku elektronik. Penelitian lainnya (Kodi et al., 2019) media flipbook digital terbukti mempermudah penyampaian materi kepada siswa, karena media ini dilengkapi dengan gambar, animasi atau objek, video, dan audio yang relevan dengan materi, sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil penelitian yang dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi keteladanan walisongo di MA Mambaul Ulum megaluh Jombang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Cara merancang pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi keteladanan walisongo kelas XII IPS di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan model penelitian pengembangan 4D (*Define, Desain, Development and Disseminate*).

2. Hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi keteladanan walisongo kelas XII IPS di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang memperoleh hasil yang telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil dari ahli materi sebesar 86% dengan kreteria sangat sesuai atau "Sangat Layak" dan ahli media sebesar 83% dengan kriteria sangat sesuai "Sangat Layak". Maka produk media pembelajaran berbasis *flipbook* materi keteladan walisongo Sangat Layak guna di uji cobakan.
3. Hasil dari uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi keteladanan walisongo kelas XII IPS di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang ini untuk mengetahui respon guru dan respon siswa yang di ujikan ke guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dan siswa kelas XII IPS yang berjumlah 27 orang. Adapun hasil respon guru sebesar 82% dengan kriteria sangat sesuai atau sangat sesuai atau "Sangat Layak", sedangkan respon siswa memperoleh nilai sebesar 83% dengan kriteria sangat sesuai atau "Sangat Layak". Maka bisa disimpulkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi keteladanan walisongo ini sangat sesuai atau sangat layak dipakai sebagai media pembelajaran pada materi sejarah kebudayaan islam di sekolah MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

DAFTAR PUSTAKA

Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *8*(1), 37. https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300.

Amrullah, M. A. (2024, Oktober 12). *Guru mata pelajaran SKI* [Wawancara]. Megaluh, 13.00 WIB.

Goliah, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Bagian-bagian Tumbuhan. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, *15*(1), 2623–2685. https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/7264/4488.

Humairoh, F., & Wasis. (2015). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Salingtemas (Sains, Lingkungan, Teknologi, Masyarakat) pada Materi Fluida Dinamis untuk Meningkatkan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, *04*(02), 69–75. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan fisika/article/view/12302.

Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, *7*(1), 20–26. http://dx.doi.org/10.3065.

Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, 1–8. https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/2300/1228.

Mardiana, R., & Harti, H. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Materi Hubungan dengan Pelanggan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5062–5072. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2946.

Mufaizah, M., Masfufah , M. ., Retno, R. ., & Salwa, F. (2024). MENGEMBANGKAN CRITICAL THINGKING DALAM PEMBELAJARAN PAI . *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, *7*(4), 13425–13434. https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.25482.

Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). Development of Flash Flipbook Media to Improve Students' Creative Thinking Skills in Science Learning in Middle School. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, *4*(4), 296-301–301. https://media.neliti.com/media/publications/117517-ID-pengembangan-media-flash-flipbook-untuk.pdf.

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *2*(3), 442. https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4472.

Nurrahman, N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan PadaPembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 1–10. https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4346.

Nurul Syalafiyah,& Budi Harianto. (2020). Walisongo: Strategi Dakwah Islam di Nusantara. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*, *1*(2), 41–52. https://doi.org/10.53429/j-kis.v1i2.184.

Rahmawati, R. D., & Wati, L. A. R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK KETELADANAN KH. A. WAHAB HASBULLAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA ARAB SISWA KELAS X DI MAN 10 JOMBANG. *Berajah Journal*, *4*(4), 1021-1032. https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/389/321.

Rajagukguk, K. P.,Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 14–22. https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144.

Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2819–2826. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012.

Sopiah, S. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Memahami Kisah Keteladanan Wali Songo Melalui Metode Pembelajaran Ta'bir Al Surah. … *Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, *2*, 459–466 http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/263%0Ahttp://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/download/263/239.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Widyasari, I., Zetriuslita, Z., Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *8*(1), 61–71. https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1678.

Yuniarrahmana, S., Matsun, M., & Hakim, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Fisika Untuk Siswa Kelas X pada Materi Usaha dan Energi SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara. *Prisma Fisika*, *9*(3), 213. https://doi.org/10.26418/pf.v9i3.50073.