

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah upaya secara sadar dan terencana guna melahirkan suasana aktivitas menimba ilmu yang ideal sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensinya baik pada segi spiritual, kepribadian, kognitif, akhlak mulia, serta keterampilan yang esensial bagi dirinya dan masyarakat jika merujuk pada UUSPN Tahun 2003.¹ Kurikulum merupakan alat atau seperangkat yang dibutuhkan untuk menopang proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang ideal dan optimal. Untuk sekarang, kurikulum di Indonesia ialah kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka adalah suatu program yang dirancang sebagai fasilitas pengoptimalisasi keahlian dan bakat siswa. Daya Tarik kurikulum ini dapat dilihat dari sifatnya yang adaptif dan fleksibel, cenderung mengutamakan materi utama/fundamental, pendidikan akhlak/moral, dan kemampuan individu siswa. Bagi guru, kurikulum ini bersifat fleksibel dalam merancang pembelajaran berdiferensiasi dengan mengutamakan kemampuan individu siswa, bisa menyesuaikan konteks materi serta muatan lokal.² Dalam menjalankan kurikulum ini, Guru bisa lebih leluasa berkreaitivitas, mendorong siswa berpikir kritis, dan mengemukakan pendapatnya sehingga siswa bisa merasakan berbagai variasi media pembelajaran yang sesuai dengan dirinya guna meningkatkan hasil belajar.³

¹ R. S. Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, "Pengertian Pendidikan" *Jurnal Pendidikan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7911–7915, <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>.

² Fachruddin Azmi, Juli Iswanto, "Merdeka Belajar," *International Journal of Islamic Education, Research and Multiculturalism (IJIERM)* 3, no. 3 (2022): 157–71, <https://doi.org/10.47006/ijierm.v3i3.90>.

³ Ghina Meilinda, Cucun Sunaengsih, and Atep Sujana, "Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya," *Academy of Education Journal* 15, no. 1 (2024): 978–90, <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>.

Dalam upaya menuntaskan sasaran pembelajaran, guru sepatutnya memberikan media belajar yang sesuai kebutuhan siswa demi keberlangsungan transfer ilmu yang efektif dan memudahkan pemahaman siswa.⁴ Pada abad 21, teknologi masuk sebagai salah satu media pembelajaran dengan menekankan penggunaan *hypermedia sistem* berbasis komputer yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, grafik, serta fitur interaktif. Kombinasi berbagai elemen multimedia ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, efisien, dan tepat guna bagi siswa sekarang.⁵

Namun dalam pelaksanaannya, terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih ditemukan beberapa problematika. Salah satu aspek yang sering dikeluhkan siswa adalah Sejarah Peradaban Islam (SPI). Padahal SPI Merupakan salah satu pokok mata pelajaran di kurikulum pendidikan, khususnya madrasah. Menurut beberapa siswa, mata pelajaran ini dianggap susah dengan klaim membutuhkan pemahaman komprehensif terhadap penyerapan kronologi peristiwa begitu pula tokoh ulama yang banyak. Selain itu, siswa kurang minat pada mata pelajaran PAI aspek Sejarah Peradaban Islam (SPI) disebabkan guru tidak memanfaatkan teknologi dengan sebaiknya.⁶ Tantangan ini semakin terlihat pada siswa kelas XI SMAN 1 Purwoasri.

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari total 34 siswa kelas XI-4, terdapat 20 siswa (58%) tidak tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75, sedangkan 14 siswa (42%) dinyatakan tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa

⁴ Nova Ardiana and Didik Himmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner di SDN 1 Kedokanbunder," *Quality : Journal Of Education, Arabic and Islamic Studies* 1, no. 1 (2023): 8–14, <https://doi.org/10.58355/qwt.v1i1.11>.

⁵ Ahmad Habib, I Made Astra, and Erry Utomo, "Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Media Pembelajaran Abad 21 : Kebutuhan Multimedia Interaktif bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 1 (2020): 25–35.

⁶ S. Firdaus and S. Hafidah, "Mnemonik : Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswi Madrasah Aliyah Nurul Jadid," *Palapa*, vol. 8, no. 1, pp. 81–96, 2020, doi: 10.36088/palapa.v8i1.700.

lebih dari separuh siswa menunjukkan kriteria kurang memahami materi Peradaban Islam pada Masa Modern dengan baik. Disisi lain, siswa tampak pasif dalam diskusi, sering mengantuk, berbicara sendiri saat guru menjelaskan, serta menunjukkan minat belajar yang rendah.

Faktor penyebab permasalahan tersebut antara lain disebabkan oleh keterbatasan kapabilitas pemanfaatan teknologi yang tidak variatif. Guru condong berfokus pada buku pokok dan metode ceramah yang menjadikan kegiatan pembelajaran monoton dan siswa merasa cepat bosan. Kondisi ini semakin diperparah dengan keterbatasan waktu pembelajaran. Materi ini ternyata ditempatkan sebagai bab terakhir yaitu Bab X, sehingga pelaksanaannya sering kali terdesak oleh keterbatasan waktu. Selain itu, banyaknya hari tidak efektif akibat kegiatan sekolah maupun tanggal merah menyebabkan guru kurang maksimal dalam mengatur dan membagi alokasi waktu pada setiap bab. Akibatnya, pembahasan pada bagian akhir materi, khususnya pada topik sejarah, sering tidak terselesaikan secara optimal sehingga berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar siswa pada PAT (Penilaian Akhir Tahun).

Hasil belajar siswa yang belum optimal juga dipengaruhi oleh penyajian materi yang cenderung monoton dan kurang mampu memicu keaktifan peserta didik. Padahal, fasilitas sekolah sebenarnya mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran. Siswa telah memiliki perangkat gawai (HP) masing-masing dan jaringan internet sekolah cukup memadai, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal pada Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Sejarah Peradaban Islam (SPI). Selain itu, belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang mampu mengaktifkan diskusi dua arah dapat memperparah rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu mendukung temuan ini, di antaranya Siregar & Nara (2010) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menstimulasi peningkatan perhatian serta hasil belajar milik siswa.⁷ Selain itu, studi yang dilakukan oleh Almaidah Purnamasari Arif, Haifaturrahmah, dan Muhammad Nizaar (2025) menegaskan bahwa analisis keterbatasan alokasi waktu pembelajaran memiliki hubungan dengan durasi pembelajaran dan tingkat penguasaan materi oleh siswa.⁸ Disamping itu, Penelitian Qomah & Khosiyono tahun 2022 menunjukkan bahwa flipbook interaktif dapat menaikkan motivasi dan hasil belajar siswa SD.⁹ Studi di atas semakin memperkuat argumen bahwa media digital interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bentuk bahan pembelajaran digital yang interaktif, menarik, dan mudah diakses melalui ponsel.

Salah satu pengembangan media yang menjadi trend dalam pendidikan saat ini ialah menggunakan *Flipbook*. Sebagai salah satu bentuk bahan ajar berbasis digital, kelebihan-kelebihan flipbook harus bisa mengintegrasikan berbagai unsur *hypermedia* yang berbeda pada bahan ajar cetak, meliputi ilustrasi, audio, video, tautan, dan lain sebagainya.¹⁰ Lebih lagi, bahan pengajaran seperti ini dapat terintegrasi jaringan internet akibatnya mampu memenuhi keperluan siswa dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar ini terbukti

⁷ Siregar, Evelyn & Nara, Hartini. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2010.

⁸ Muhammad Nizaar Almaidah Purnamasari Arif, Haifaturrahmah, "Analisis Keterbatasan Alokasi Waktu Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar" *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

⁹ Isti Qomah and Banun Havifah Cahyo Khosiyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flipbook untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik," *Tuladha : Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 48–59, <https://doi.org/10.30738/tuladha.v1i1.12511>.

¹⁰ Muhammad Abror Amanullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37, <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.

selaras dengan upaya digitalisasi sekolah yang menjadi bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka. Flipbook dapat dikembangkan melalui berbagai aplikasi, salah satunya menggunakan platform Canva. Pemilihan Canva didasarkan pada kemudahan dalam penggunaan serta proses pembelajarannya yang relatif sederhana, sehingga dapat membantu mempermudah penyediaan media pembelajaran bagi guru ataupun pusat pembelajaran dalam hal ini ialah siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI aspek Sejarah Peradaban Islam (SPI) di sekolah.¹¹ Melalui media yang dikembangkan, peneliti berusaha menyediakan materi ajar alternatif untuk sekiranya membantu memaksimalkan kompetensi akademik siswa sehingga ketuntasan KKM menjadi lebih baik dari kondisi awal.

Penelitian ini memiliki kontribusi orisinal yang tercermin dari beberapa aspek. Flipbook digital berbasis Canva yang dikembangkan, dirancang secara khusus untuk mata pelajaran PAI aspek Sejarah Peradaban Islam (SPI) pada materi Peradaban Islam pada Masa Modern, yang sebelumnya jarang dijadikan fokus pengembangan media digital. Flipbook ini juga menghadirkan aspek inovatif melalui integrasi multimedia interaktif berupa video, audio, ilustrasi sejarah, timeline, dan hyperlink yang disesuaikan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Selain itu, media ini dirancang optimal untuk diakses melalui handphone sesuai dengan kebijakan sekolah SMAN 1 Purwoasri, sehingga memberikan nilai tambah dalam kemudahan penggunaan oleh siswa. Distingsi lainnya terletak pada fokus pengembangannya yang diarahkan untuk menjawab permasalahan empiris di lapangan, yaitu rendahnya hasil belajar dengan 58% siswa berada di bawah KKM. Dengan demikian, flipbook

¹¹ Widi Astuti, Atiqoh Atiqoh, and Hari Karyono, "Pengembangan UKBM Interaktif Flipbook dengan Canva pada Mapel Bahasa Inggris Materi *Discussion Text* di SMA Negeri 2 Blitar," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 1313–20, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.437>.

yang dihasilkan memiliki keunikan dibandingkan penelitian terdahulu, perkembangan flipbook ini bukan sekedar buku digital, akan tetapi bisa menjadi alat yang mampu memberikan pembelajaran lebih bermakna dan tentunya interaktif agar membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas XI pada materi SPI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media *Flipbook* berbasis aplikasi canva pada materi Peradaban Islam pada Masa Modern untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Purwoasri Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis aplikasi canva pada materi Peradaban Islam pada Masa Modern?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Purwoasri Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *Flipbook* berbasis aplikasi canva pada materi Peradaban Islam pada Masa Modern untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Purwoasri Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis aplikasi canva pada materi Peradaban Islam pada Masa Modern.

3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Purwoasri Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Hasil pengembangan kajian ini berupa media pembelajaran yang interaktif dalam bentuk *flipbook* berbasis Canva pada materi Peradaban Islam pada Masa Modern.
2. Media tersebut menyajikan materi secara interaktif dan dilengkapi elemen visual yang membantu pemahaman siswa terhadap topik Peradaban Islam pada Masa Modern.
3. Produk dikembangkan sebagai media pembelajaran PAI aspek Sejarah Peradaban Islam (SPI) untuk meringankan beban siswa dalam proses pendalaman materi dan peningkatan hasil belajar pada bab tersebut.
4. *Flipbook* ini berfungsi sebagai bahan ajar pendamping bagi guru ketika proses kegiatan belajar-mengajar sehingga terasa lebih bermakna dan inovatif.
5. Media *flipbook* berbasis Canva disusun agar bersifat interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta semangat implementasi Kurikulum Merdeka.
6. Karena untuk mempermudah siswa dalam peng-aplikasian dan aksesibilitas media, Implementasi media difokuskan untuk penggunaan melalui perangkat gawai (*handphone/gadget*).

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini disandarkan pada upaya penyelesaian *error* pembelajaran PAI pada aspek Sejarah Peradaban Islam melalui pembuatan bahan ajar interaktif berupa flipbook berbasis Canva. Di dalam penelitian dan pengembangan media *Flipbook* berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada materi Peradaban Islam pada Masa Modern di SMAN 1 Purwoasri Kediri Memaparkan berbagai alasan mendasar dilaksanakannya penelitian dan pengembangan ini, sebagai berikut :

1. Perkembangan pesat di bidang teknologi dan informasi mendorong munculnya sudut pandang dunia pendidikan yang baru, terkhusus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui pengembangan media *Flipbook* berbasis canva mampu lebih interaktif serta efektif untuk memahami materi Peradaban Islam Pada Masa Modern. Serta, menjadi alternatif baru dalam mentransformasikan pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka.
2. Pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar PAI aspek Sejarah Peradaban Islam (SPI) interaktif sesuai dengan sistematika dan orientasi dalam pengimplementasian kurikulum merdeka. Mengingat siswa di SMAN 1 Purwoasri Kediri kurang tertarik dalam belajar menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah, maka pengembangan bahan ajar *Flipbook* interaktif diharapkan dapat menjadi inovasi baru sekaligus mendorong penyusun bahan ajar lebih kreatif berdasarkan pada sesuai denan standar kompetensi pembelajaran.

3. Dalam kegiatan belajar, sebagian besar siswa terpacu pada materi dalam buku paket dan cenderung mengandalkan penjelasan dari guru sebagai sumber utama sehingga menimbulkan ketergantungan pada penyampaian materi secara ceramah. Selain itu, siswa membutuhkan buku yang didalamnya dapat menarik minat siswa dalam belajar kapanpun dan dimanapun siswa berada. Melalui pengembangan *Flipbook* yang dikembangkan, Canva berupaya memudahkan pengguna karena dapat diakses pada seluruh platform digital dan perangkat seperti laptop atau ponsel. Hal ini membuat *Flipbook* tersebut lebih fleksibel dan cocok untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *blended learning*.

Penelitian dan pengembangan *Flipbook* berbasis Canva pada akhirnya dapat menghasilkan media pembelajaran efektif, berkesan, dan efisien, sehingga mampu mendukung proses pengajaran yang lebih optimal.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa hal yang mendasari asumsi pada penelitian dan pengembangan media flipbook berbasis Canva, antara lain :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. *Flipbook* berbasis aplikasi canva mampu membantu guru PAI aspek Sejarah Peradaban Islam (SPI) dalam menerapkan pembelajaran interaktif.
 - b. Dengan menggunakan Canva, guru tidak hanya berfungsi sebagai pendidik, sekaligus berperan sebagai desainer pembelajaran. Proses ini mendorong guru untuk berinovasi dalam menyajikan materi, menyesuaikan tampilan agar menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Ini akan memperkaya

keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

- c. Canva adalah platform yang relatif mudah diakses dan tidak memerlukan keterampilan desain profesional. Dengan Canva, guru dapat menghemat waktu dan biaya dalam pembuatan media pembelajaran yang berkualitas tanpa harus menggunakan perangkat lunak yang lebih kompleks atau mahal. Canva juga memiliki template yang dapat disesuaikan, sehingga pembuatan materi menjadi lebih efisien.
- d. Media ini memudahkan siswa untuk mendalami pemahaman materi, memperoleh rangkuman ketertinggalan materi, mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui materi yang disajikan dengan animasi visual, audio, dan asesmen interaktif dengan game edukatif.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Mmedia pembelajaran *Flipbook* berbasis aplikasi canva yang dihasilkan pada penelitian ini hanya terbatas pada mata pelajaran PAI materi Peradaban Islam Pada Masa Modern kelas XI Sman 1 Purwoasri Kediri.
- b. Populasi penelitian terbatas pada siswa kelas XI-4 yang berjumlah 34 siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti mendapatkan sejumlah studi dengan persamaan topik. Peneliti izin memaparkan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman serta plagiasi, beberapa penelitian sebagai berikut :

Tabel 2.1 : Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan	Kontribusi terhadap Penelitian Sekarang
1	Dewi Intan Sari, Rifa Rodhiyatan, Nadia Mardhiyyah, Safitri, Ani Nur Aeni (2025). Pengembangan Flipbook Digital MERASA Berbasis Heyzine dan Canva untuk Memahami Surat Al-Kautsar dalam Pembelajaran PAI Kelas III SD.	Flipbook MERASA sangat layak digunakan (validasi ahli media 93,75% dan ahli materi 96,25%). Meningkatkan motivasi dan pemahaman Surat Al-Kautsar pada siswa kelas III SD. Interaktif (suara, gambar, kuis, games).	Sama-sama mengembangkan media flipbook digital dengan menggunakan Canva dan diintegrasikan dengan Heyzine. Sama-sama memaknai model pengembangan ADDIE dan Sama-sama menekankan interaktivitas (audio, gambar, video).	Materi: Surat Al-Kautsar (PAI SD). Subjek: Siswa kelas III SD. Permasalahan: Minat baca & pemahaman bacaan rendah. Tujuan: Meningkatkan motivasi & pemahaman ayat pendek. Fokus media: Flipbook untuk bacaan Qur'an, audio, dan aktivitas anak.	Menegaskan bahwa flipbook Canva + Heyzine terbukti layak dan efektif sebagai media pembelajaran. Memberi dasar teoritis dan empiris bahwa pembelajaran digital meningkatkan motivasi & pemahaman siswa. Menjadi referensi penguatan metodologi (karena keduanya menggunakan ADDIE). Menunjukkan bahwa integrasi audio, gambar, dan quiz dalam flipbook meningkatkan engagement, sehingga mendukung pengembangan fitur dalam penelitian saat ini. Memperkuat urgensi penggunaan media digital pada PAI di era kurikulum merdeka.
2	Siti Musrotul Latif, Ilfiana Firzaq Arifin, Mohamad Il Badri (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajaran Sejarah terhadap Aspek Kognitif Siswa Kelas X MA Al Amien Ambulu Tahun 2024/2025.	Media flipbook berpengaruh signifikan terhadap aspek kognitif siswa. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 81, kontrol 64. Hasil uji t-test: sig. 0,000 → flipbook efektif meningkatkan hasil belajar.	Sama-sama menggunakan media flipbook dan fokus pada hasil belajar siswa. Pada materi juga sama-sama berbasis PAI/Sejarah Islam. Sama-sama menunjukkan bahwa flipbook mampu meningkatkan pemahaman materi.	Jenis Penelitian: Menggunakan metode kuantitatif True Experimental (Pretest-Posttest Control Group). Tujuan: Menguji efektivitas flipbook yang sudah ada. Materi: Sejarah kelas X. Jenjang: MA kelas X.	Memberikan bukti empiris kuat bahwa flipbook efektif meningkatkan hasil belajar kognitif. Memperkuat argumentasi bahwa flipbook cocok untuk materi sejarah/PAI. Menjadi pembanding bahwa penelitian sekarang menambahkan keterbaruan pada media, bukan sekadar menguji pengaruhnya. Mendukung urgensi penggunaan media digital pada pembelajaran sejarah Islam SMA.
3	Hermanto Putra, Yeni Sulaeman, Dine Trio Ratnasari (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Materi Pembagian Wilayah dengan Menggunakan Media Digital (Studi Kasus	Penggunaan media digital meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan melalui siklus PTK. Ketuntasan belajar meningkat dari pra-siklus, siklus I, II, hingga III dengan peningkatan kualitas	Sama-sama fokus pada peningkatan hasil belajar siswa dan sama-sama menggunakan media digital/interaktif untuk mendukung pembelajaran.	Penelitian terdahulu menggunakan media digital umum dan bukan flipbook. Metode penelitian yang berbeda dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 3 siklus. Subjek siswa SD kelas V	Menjadi landasan empiris bahwa media digital dapat meningkatkan hasil belajar, mendukung argumentasi bahwa penggunaan media digital interaktif (termasuk Flipbook) efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Memberikan pembanding metodologis dan hasil sehingga memperkuat

	<i>Kelas V SDN Hariang 1 Kabupaten Lebak).</i>	pembelajaran dan aktivitas siswa 85%.		pada pembelajaran IPS.	urgensi pengembangan Flipbook pada penelitian sekarang.
4	Riska Nurindayana Rahman & Sulastri Rini Rindrayani (2024). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Digital Magazine Berbasis Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV.</i>	Media Digital Magazine Padlet sangat valid (skor ahli rata-rata 88,5%). Hasil belajar meningkat signifikan dengan kenaikan 25% dari pre-test ke post-test. 92% siswa memberi respon positif; media dinilai menarik dan interaktif.	Sama-sama berfokus pada peningkatan hasil belajar. Menggunakan media pembelajaran digital dengan menggunakan model ADDIE dalam pengembangan produk. Sama-sama memanfaatkan teknologi digital untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa.	Pada penelitian terdahulu media yang dikembangkan berupa media Digital Magazine Padlet. Materi: Kekayaan Budaya Indonesia (IPAS). Subjek: Siswa SD kelas IV. Menggunakan kuis interaktif dan fitur kolaboratif Padlet.	Membuktikan bahwa media digital interaktif efektif meningkatkan hasil belajar, sehingga menguatkan dasar teoritis skripsi sekarang, memberikan acuan bahwa pengembangan media berbasis platform digital (Padlet/Canva) dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dan menjadi referensi empiris bahwa model ADDIE valid digunakan untuk menghasilkan media yang layak dan efektif.
5	Elisa Yunitasari, Tri Ratna Dewi, Sri Enggar Kencana Dewi (2025). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.</i>	Validasi ahli media 92,3%. Validasi ahli materi 95,1%. Uji kepraktisan siswa: – Kelompok kecil 93,3% (sangat praktis). – Kelompok besar 95,4% (sangat praktis). Dari hasil tersebut, media flipbook digital dianggap efektif, menarik, dan layak digunakan.	Kedua penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE milik Branch. Sama-sama mengembangkan media Flipbook digital. Sama-sama melakukan uji validasi dan uji respon/kepraktisan Fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui media digital.	Media flipbook dibuat via Canva → PDF → Heyzine, tetapi untuk materi Bahasa Indonesia (ADIKISMBA) kelas IV SD. Subjek: Siswa SD (kelompok kecil 6 siswa, kelompok besar 15 siswa). Fokus pada masalah minat belajar rendah pada Bahasa Indonesia.	Memberikan bukti empiris bahwa model ADDIE Branch sangat tepat digunakan untuk mengembangkan media flipbook digital. Menjadi landasan metodologis bahwa ADDIE efektif meningkatkan kualitas dan kelayakan produk media pembelajaran. Memberi contoh nyata tahapan ADDIE yang dapat menjadi acuan teknis pengembangan flipbook pada skripsi sekarang. Menguatkan argumentasi bahwa media flipbook digital dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Menjadi referensi pengembangan, validasi, dan kepraktisan media pembelajaran berbasis flipbook.
6	Wawat Srinawati, Syamsul Bahri, Tri Yuliastuti (2023). <i>Development of an ADDIE-Based Instructional Model for ELT in Young Learners Education.</i>	Penelitian menghasilkan model pembelajaran berbasis ADDIE yang tervalidasi melalui Delphi expert review. Model mencakup: 1) Elemen kunci tiap tahap ADDIE, 2) Tugas instruktur, 3) Strategi pendukung,	Keduanya menggunakan model ADDIE milik Branch. Berorientasi pada pengembangan media/model pembelajaran berbasis teknologi. Mengutamakan tahapan sistematis dari analisis hingga evaluasi. ADDIE	Objek produk: Model pembelajaran (instructional model), bukan media. Fokus pada English Language Teaching (ELT) untuk young learners. Validasi menggunakan	Menjadi landasan teoritis kuat bahwa ADDIE Branch valid diterapkan dalam pengembangan instruksional. Menjelaskan elemen, prosedur, dan sintaks tiap tahap ADDIE, sehingga dapat dijadikan acuan dalam penyusunan tahapan penelitian skripsi sekarang. Menegaskan bahwa ADDIE adalah model

		4) Outcome tiap fase. Model terbukti membantu guru merancang pembelajaran yang lebih efektif dan sistematis.	diterapkan sebagai kerangka utama pengembangan, sama seperti skripsi sekarang.	metode Delphi (pakar pendidikan). Tidak menghasilkan media, tetapi menghasilkan model konseptual dan prosedural ADDIE.	generik yang fleksibel untuk berbagai jenis pembelajaran (termasuk Flipbook). Memberikan dukungan empiris bahwa pendekatan bertahap (Analyze → Design → Develop → Implement → Evaluate) meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.
--	--	--	--	--	---

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah upaya merujuk pada proses, cara, atau tindakan untuk meningkatkan sesuatu, baik itu pengetahuan, keterampilan, produk, atau sistem. Definisi ini dapat dilihat dari berbagai perspektif dan bidang, termasuk pendidikan, bisnis, dan teknologi.¹² Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan memiliki arti “proses atau kegiatan dalam mengembangkan sesuatu”. Pada konteks pendidikan, pengembangan sering diartikan sebagai proses untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. M. Arifin menyatakan bahwa pengembangan dalam pendidikan adalah perubahan bertahap menuju tingkat yang lebih tinggi. Penelitian pengembangan dalam konteks pendidikan diarahkan pada upaya menghasilkan serta mengevaluasi kelayakan produk pembelajaran yang efektif¹³

Secara keseluruhan, pengembangan merupakan proses yang melibatkan berbagai langkah sistematis sebagai peningkatan kemampuan pada macam aspek

¹² Marinu Waruwu, “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

¹³ Rafiqi Zul Hilmi, Ratih Hurriyati, and Lisnawati, “Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)” 3, no. 2 (2018): 91–102.

kehidupan. Proses ini dapat melibatkan penelitian, desain, implementasi, dan evaluasi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2. Media Pembelajaran

Istilah “media” berasal dari bahasa Latin sebagai bentuk jamak dari “medium,” yang berarti penghubung atau perantara. Selain itu, media pendidikan merujuk pada alat-alat yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mendukung proses belajar-mengajar. Media-media ini berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan materi dari guru kepada siswa, sehingga merangsang pemikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, termasuk media cetak seperti buku dan modul, media audio, visual, dan audiovisual, serta media digital seperti e-book dan aplikasi pembelajaran.¹⁴

Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, memperjelas penyampaian materi pelajaran, mendorong variasi dalam metode pengajaran, serta memfasilitasi interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa.

3. Digital Flipbook

Flipbook digital memiliki makna sebagai pembelajaran digital dengan menyajikan materi sehingga dapat diakses oleh siswa layaknya buku, namun dalam format elektronik yang dapat dibuka dan dibaca secara interaktif. Media ini mampu memuat berbagai elemen multimedia seperti gambar dan video dengan tampilan yang menarik. Flipbook yang dikembangkan termasuk dalam kategori multimedia interaktif karena menggabungkan berbagai unsur dalam satu format berbasis HTML. Penggunaan flipbook dalam pembelajaran memberikan

¹⁴ NU Fadilah, “Media Pembelajaran,” *Kemenag, Bdkdenpasar.Kemenag.Go.Id, Cited by 26 (5.20 per Year) 44, no. 2 (2019): 8–10.*

suasana baru yang bagus dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif.¹⁵

Diharapkan pula siswa terbantu jika memakai media pembelajaran *Flipbook* contohnya untuk peningkatan pada capaian siswa, membantu mempermudah mengerjakan berbagai soal dari guru, seperti pengerjaan LKPD, PAT, dan lainnya. *Flipbook* mempunyai kelebihan berupa tampilan materi yang menarik, mudah dibuat, ekonomis, praktis, dan mampu meningkatkan pembelajaran siswa.

4. Aplikasi Canva

Canva adalah platform desain grafis daring yang memudahkan pengguna untuk menyusun elemen visual secara efisien. Aplikasi ini menyediakan beragam templat yang dapat diedit, sehingga pengguna dapat menyesuaikannya tanpa harus memulai dari awal. Canva dapat diakses melalui situs resminya maupun diunduh pada berbagai perangkat seperti smartphone dan komputer. Canva bias di download di google play store ataupun website resmi <https://www.canva.com>. Aplikasi Canva dapat dioperasikan pada berbagai jenis perangkat, seperti iOS, Android, dan komputer.¹⁶

Canva memiliki berbagai keunggulan, di antaranya mempermudah pengguna dalam membuat beragam desain sesuai kebutuhan, seperti poster, sertifikat, infografis, video, dan presentasi yang tersedia dalam aplikasinya. Canva mudah diakses oleh berbagai kalangan karena dapat digunakan pada

¹⁵ Ersyanda Yunarzat and Sufrianti Kaune, "Peningkatan Hasil Belajar BimTIK dengan Menggunakan Media Pocket Book Digital Berbasis Flipbook pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros," *Journal Of Social Science Research* 4 (2024): 6960–71.

¹⁶ Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif," *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–13, <http://ijoejm.rcipublisher.org/index.php/ijoejm/article/view/34>.

perangkat Android maupun iPhone dengan cara mengunduh aplikasinya. Kekurangan Canva adalah ketergantungannya pada koneksi internet yang memadai dan stabil. Apabila perangkat tidak terhubung dengan jaringan internet, aplikasi ini tidak dapat digunakan untuk proses desain. Canva menyediakan beragam elemen desain, seperti template, ilustrasi, stiker, dan font, yang terdiri atas versi gratis dan harus berbayar/premium untuk mengakses template yang beragam.

5. Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern

Materi Peradaban Islam pada Masa Modern merupakan salah satu pokok bahasan dalam aspek *Sejarah Peradaban Islam (SPI)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang SMA. Materi ini membahas perkembangan dan pembaruan dunia Islam sejak abad ke-18 M hingga masa kini, meliputi kondisi sosial-politik umat Islam, gerakan modernisasi, serta tokoh-tokoh pembaru yang berperan dalam kebangkitan Islam.¹⁷

Menurut Harun Nasution, masa modern dalam sejarah Islam dimulai sekitar tahun 1800 M, yaitu ketika dunia Islam mulai mengalami kontak intensif dengan dunia Barat dan muncul kesadaran untuk melakukan pembaruan (modernisasi) dalam berbagai bidang kehidupan.¹⁸

Sejalan dengan itu, Samsul Munir Amin menjelaskan bahwa periode modern ditandai oleh munculnya tokoh-tokoh pembaru Islam seperti Muhammad Ali Pasya, Rifa'ah at-Tahtawi, Jamaluddin al-Afghani, Muhammad Abduh, Rasyid Ridha, KH. Ahmad Dahlan, dan KH. Hasyim Asy'ari, yang mendorong

¹⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas XI* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2020).

¹⁸ Harun Nasution, *Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya* (Jakarta: UI Press, 1985). hlm. 15.

perubahan dibidang pemikiran, pendidikan, dan sosial-keagamaan menuju kemajuan umat Islam.¹⁹

¹⁹ Samsul Munir Amin, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta: AMZAH, 2016). Hlm. 211–213.