Criksetra Jurnal Pendidikan Sejarah
E-ISSN: 2656-9620
P-ISSN: 1978-8673

Development of a Digital Flipbook on the Role of K.H. Abu Mansur in the Spread of Islam

Erika Ayu Pratiwi[1*], Najib Jaahari[1]
*Coresponding author email: arikaa984@gmail.com
[1]Universitas Negeri Malang

Abstract: *History as a subject tends to be less favored by many students. During the learning process, students often display low levels of attention and motivation. This issue is largely due to the lack of contextual and interactive teaching materials. A similar condition was observed in grade X-6 of SMAN 1 Boyolangu Tulungagung, where students showed low enthusiasm toward history learning. In response, the researcher developed digital teaching materials focusing on the role of K.H. Abu Mansur in the spread of Islam, specifically for grade X-6 of SMAN 1 Boyolangu Tulungagung. The materials were developed using the R&D method by Sugiyono. The aim was to produce teaching materials that meet the criteria of validity, feasibility, and effectiveness, while also enhancing students' learning motivation. The results showed that the flipbook teaching material was highly valid, with a material validity score of 89.9% and a content validity score of 91.1%. Small and large group trials yielded practicality percentages of 79% and 89.4%, respectively, indicating a high level of practicality. Student motivation increased significantly from 46.6% (low) to 80% (high). Theoretically, this study supports the development of digital technology-based history learning strategies. Practically, the developed materials offer an alternative to boost student motivation and engagement in history learning.*

Keywords: *Teaching Materials, Islam, Digital Flipbook.*

Pengembangan Flipbook Digital Peranan K.H Abu Mansur dalam Penyebaran Islam

Abstrak*:* Mata pelajaran sejarah cenderung kurang diminati oleh sebagian besar peserta didik. Selama proses pembelajaran, peserta didik kerap menunjukkan tingkat perhatian yang rendah dan motivasi belajar yang minim. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan bahan ajar yang kontekstual dan interaktif. Permasalahan serupa juga terjadi di kelas X-6 SMAN 1 Boyolangu Tulungagung di mana peserta didik menunjukkan antusiasme yang rendah terhadap pembelajaran sejarah. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan bahan ajar digital dengan materi peranan K.H Abu Mansur dalam penyebaran agama Islam untuk kelas X-6 SMAN 1 Boyolangu Tulungagung. Bahan ajar dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan R&D Sugiyono. Pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk bahan ajar yang memenuhi kriteria validitas, kelayakan, dan efektivitas, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar *flipbook* sangat valid dengan nilai validitas bahan ajar sebesar 89,9% dan nilai validitas materi sebesar 91,1%. Hasil uji coba kelompok kecil dan besar secara berurutan mendapatkan persentase 79% dan 89,4%, dimana menunjukkan hasil yang sangat praktis. Motivasi mendapatkan hasil kenaikan dalam persentasenya dari yang sebelumnya rendah yakni 46,6% menjadi 80%, atau dalam kategori yang tinggi. Secara teoretis, penelitian ini mendukung pengembangan strategi pembelajaran sejarah berbasis teknologi digital. Secara praktis, bahan ajar yang dikembangkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Islam, Flipbook Digital.

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 memiliki keterkaitan erat dengan dunia pendidikan, yang menuntut adaptasi terhadap perkembangan teknologi serta pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran (Putriani & Hudaidah, 2021). Fitriah (2013) dalam Aspi (2022) menegaskan bahwa pendidik memiliki peran sentral dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas. Pendidik pun dituntut untuk menguasai teknologi, kreatif, berani mengambil risiko, dan mampu menyampaikan materi secara komprehensif , guna menciptakan sistem pendidikan yang relevan (Agung, 2021). Salah satu aspek penting adalah pembelajaran sejarah di sekolah, karena melalui sejarah, peserta didik dapat memahami permasalahan masa kini melalui peristiwa masa lalu (Asmara, 2019). Sejarah juga sebagai salah satu pelajaran yang berperan dalam membangun karakteristik bangsa (Sukardi & Sepriadi, 2020).

Kenyataannya, di sekolah sejarah menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada Februari 2025 di kelas X-6 SMAN 1 Boyolangu Tulungagung, banyak peserta didik yang tidak memperhatikan saat pembelajaran sejarah berlangsung. Keadaan diperkuat dengan penyebaran angket terhadap peserta didik di kelas X-6, dengan hasil 44% peserta didik menyukai pelajaran sejarah dan 77% peserta didik merasa bosan ketika mata pelajaran sejarah berlangsung. Peneliti melakukan wawancara terhadap pendidik sejarah di kelas X-6 dan benar didapatkan informasi bahwa minimnya waktu yang dimiliki pendidik membuat mereka hanya mengembangkan bahan ajar yang simple dan mudah seperti *PowerPoint*.

Padahal, peneliti menemukan adanya potensi sarana yang ada di SMAN 1 Boyolangu yakni adanya jaringan WiFi dan LCD Proyektor yang disediakan dan diperbolehkannya peserta didik membawa smartphone ke sekolah. Potensi sarana prasarana juga menjadi salah satu faktor dalam pembelajaran yang efisien(Herawati et al., 2020). Peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran sejarah di kelas X-6 yakni peserta didik kurang memahami dan mengetahui materi tentang bagaimana peranan tokoh lokal Islam daerah mereka (Pamungkas, 2025). Persentase menunjukkan sebanyak 71,4% dari peserta didik tidak tahu bagaimana peranan K.H. Abu Manshur dalam menyebarkan agama Islam di Tawangsari. Hal tersebut disebabkan karena pendidik lebih fokus menjelaskan materi yang umum saja (Pamungkas, 2025). Sebab

lainnya adalah kurangnya sumber-sumber belajar yang membahas mengenai peranan KH. Abu Mansur. Sumber buku pun terbilang cukup mahal untuk kantong para pelajar.

Setelah memahami permasalahan dan potensi diatas, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang dapat merangkum materi dengan praktis dan diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam belajar sejarah tokoh lokal Islam daerah mereka. Bahan ajar digital yang dapat dikembangkan yakni bahan ajar flipbook digital. Bahan ajar digital merupakan bahan ajar yang dapat diakses secara online oleh peserta didik dan lebih bersifat individual dengan ditambah oleh kombinasi perangkat multimedia secara real time (Farhana et al., 2021). Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2009) menegaskan bahwa penggunaan teks dan visual secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi peserta didik.

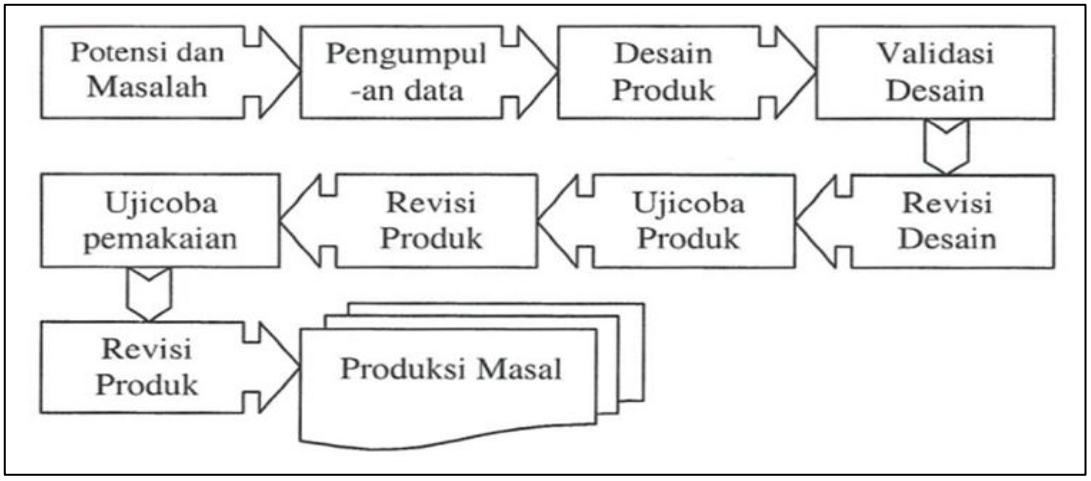
Selain itu, konsep *blended learning* dalam teori teknologi pendidikan mendorong pemanfaatan konten digital untuk menunjang pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif. Materi ajar digital unggul dalam menyajikan konten yang menarik dan interaktif, mudah diakses oleh peserta didik, serta efektif dalam mendorong motivasi dan kemandirian belajar siswa (Faisal, n.d.),ketika dirancang secara optimal, bahan ajar digital mampu mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan motivasi siswa melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Pemilihan bahan ajar ini sesuai dengan hasil angket yang menunjukkan persentase 90,6% peserta didik kelas X-6 menyukai penggunaan bahan ajar yang berbasis digital dan 80,6% menyukai bahan ajar berbasis visual.

Peneliti merujuk pada tiga skripsi terdahulu yang relevan sebagai bahan pertimbangan materi. *Pertama*, (Susanti, 2020) mengembangkan E-Modul berbasis Flipbook Maker dan memperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai N-gain sebesar 0,76. *Kedua*, (Hana, 2022) mengembangkan E-buklet kartun sejarah berbentuk flipbook, dengan hasil uji coba 80,8% (kelompok kecil) dan 82,5% (kelompok besar). Ketiga, (Salshabilla et al., n.d.) mengembangkan bahan ajar digital flipbook tentang ruwatan bumi masyarakat Kepuren, dengan tingkat kepraktisan 83%. *Ketiga,* penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis flipbook layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, terdapat berbagai kesamaan serta perbedaan dengan pengembangan yang dilakukan oleh penulis. Dalam persamaannya yakni dengan peneliti pertama hingga ketiga sama-sama meneliti elektronik bahan ajar dan flipbook. Perbedaan atau kebaruan yang akan menguatkan

penelitian dan pengembangan ini adalah penggunakan materi peranan tokoh lokal Islam daerah Tulungagung yakni K.H. Abu Manshur yang belum pernah dimuat dalam bahan ajar sejarah. Dengan demikian, peneliti merancang bahan ajar flipbook digital yang relevan dengan potensi dan tantangan yang dihadapi peserta didik. Tujuan dari pengembangan ini adalah guna menghasilkan suatu produk bahan ajar yang memenuhi kriteria validitas, kelayakan dan efektivitas guna meningkatkan motivasi peserta didik kelas X-6 SMA Negeri 1 Boyolangu Tulungagung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang dikenal juga dengan istilah *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2013), terdapat beberapa Langkah yang harus dilalui untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1:



Gambar 1: Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan
Sumber: Sugiyono (2017)

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X SMAN 1 Boyolangu Tulungagung dengan sampel sebanyak 38 siswa dari kelas X-4 yang dipilih secara purposive. Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa instrumen, yaitu angket untuk mengukur validitas bahan ajar dan motivasi belajar peserta didik, wawancara untuk memperoleh data kualitatif dari guru dan siswa, serta observasi untuk melihat langsung proses pembelajaran dan respons peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Proses analisis data dilakukan setelah seluruh data yang diperlukan berhasil dikumpulkan, dengan tujuan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Pendekatan analisis yang digunakan mencakup metode kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif terhadap validasi bahan ajar dan materi dilakukan dengan

menghitung rata-rata skor penilaian, yang dirumuskan melalui persamaan yaitu P = Tse/Tsh x 100% (Akbar, 2017).

Hasil persentase yang didapatkan akan menunjukkan kriteria impretasi nilai dalam bentuk persentase menurut Skala Likert. Dengan begitu, akan diperoleh kesimpulan mengenai kelayakan bahan ajar dan materi. Adapun kriteris validasi penelitian diuraikan pada Tabel 1:

Tabel 1: Kriteria Validasi Ahli Bahan Ajar dan Materi

No.	Tingkat	Kriteria	Keterangan
1.	86%- 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	71%-85%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	56%-70%	Cukup Valid	Perlu Revisi
4.	41%-55%	Kurang Valid	Perlu Revisi
5.	24%-40%	Tidak valid	Perlu Revisi

Sumber: Akbar (2017)

Untuk menilai sejauh mana bahan ajar berhasil atau layak diterapkan kepada peserta didik, digunakan beberapa kriteria penilaian sebagaimana tercantum pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2: Tingkat Keefektifan Produk Menurut Penilaian Peserta Didik

No.	Tingkat	Kriteria
1.	81%-100%	Sangat Layak/ Sangat Efektif
2.	61%-80%	Layak/Efektif
3.	41%-60%	Cukup Layak/Cukup Efektif
4.	21%-40%	Kurang Layak/ Kurang Efektif
5.	0%-20%	Tidak Layak/ Tidak Efektif

Sumber: Akbar (2017)

Dalam menganalisis data kuantitatif dari angket motivasi belajar, digunakan rumus yang dikemukakan oleh Akbar (2017) yaitu P = (Tx / Txi) × 100%. P yaitu Persentase hasil angket motivasi belajar; Tx: Jumlah total skor jawaban siswa; Txi: Skor maksimal yang mungkin diperoleh dan 100 adalah angka konversi untuk menghasilkan persentase. Selanjutnya, motivasi belajar dikategorikan berdasarkan persentase pada Tabel 3:

Tabel 3: Kriteria Motivasi Belajar

No.	Tingkat	Kriteria
1.	85%-100%	Sangat Tinggi
2.	70%-84%	Tinggi
3.	55%-69%	Sedang
4.	>55%	Rendah

Sumber: Uno, 2016

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti sebagai prosedur pembuatan media pembelajaran sesuai metode Sugiyono (2013) yakni sebagai berikut:

1) Potensi dan Masalah

Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan, dimana nantinya akan didapatkan gambaran mengenai kondisi lapangan terkait proses pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMAN 1 Boyolangu. Setelah melakukan penyebaran angket, observasi, dan wawancara didapatkan informasi mengenai beberapa potensi yang ada di sekolah SMAN 1 Boyolangu yakni tersedianya fasilitas sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah dalam menunjang bahan ajar seperti LCD proyektor dan *WiFi*, kecenderungan peserta didik kelas X-6 yang lebih suka menggunakan bahan ajar visual dan digital, serta diperbolehkannya penggunaan *smartphone* ketika pembelajaran berlangsung. Sementara masalah yang ditemukan yakni kurangnya keaktifan pendidik dalam membuat bahan ajar yang menarik dan kreatif sesuai dengan materi dan kurang pahamnya peserta didik terhadap materi tokoh lokal daerah mereka sendiri karena kurangnya bahan ajar yang memuat materi tokoh lokal Islam.

2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode, yaitu: (1) observasi, yang dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di kelas X-6 SMAN 1 Boyolangu (2) wawancara dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Wara Pamungkas S,Pd. Sebagai pendidik sejarah kelas X di SMAN Boyolangu (3) sumber data yang digunakan dalam pengembangan materi yang diambil sesuai dengan Capaian Kompetensi (CP) dalam kurikulum merdeka yang digunakan di SMAN 1 Boyolangu untuk kelas X dan XI. Capaian Kompetensi yang diambil adalah Tipe E mengenai tokoh lokal Islam masa Mataram Islam. Materi dalam penelitian dan pengembangan ini disusun dengan menggunakan referensi berupa beberapa sumber buku seperti Geger Pecinan dan Muqaddimah Ngrowo. Selain itu, peneliti juga mengambil referensi materi dari jurnal dan skripsi peneliti terdahulu.

3) Desain Produk

Proses mendesain bahan ajar digital flipbook dilakukan secara online dengan aplikasi Canva. Bagian desain produk terdiri dari kerangka materi dan kerangka bahan ajar, dimana hasilnya akan berupa flipbook yang dapat dibolak balik dan dapat diakses secara *online* dengan *smartphone*. Dalam produk terdapat 2 desain yang harus dibuat yakni (1) kerangka materi bahan ajar digital terdiri dari biografi K.H. Abu Manshur,

peranan dalam Islamisasi di Tulungagung dan peninggalan yang masih ada dan digunakan hingga kini (2) desain produk dalam mengembangkan bahan ajar digital. Produk bahan ajar dibuat menggunakan aplikasi Canva Premium yang terdiri dari beberapa bagian, seperti: cover, daftar isi, petunjuk penggunaan, analisa kurikulum, materi, evaluasi, dan daftar rujukan.

Gambar 2: Desain produk bahan ajar flipbook digital (*cover,* daftar isi dan petunjuk)
Sumber: Rancangan Peneliti (2025)

4) Validasi Desain

Bahan ajar yang berkualitas merupakan hasil dari proses validasi dan penyusunan yang mengacu pada standar pendidikan yang berlaku. Validasi sendiri merupakan tahapan penilaian terhadap suatu produk atau media untuk memastikan kelayakan dan keabsahannya sebelum digunakan dalam pembelajaran (Sidiq et al., 2024). Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi dengan Capaian Pembelajaran (CP) sejarah dan relevansi topik. Data dari uji validasi materi diperoleh melalui angket penilaian yang terdiri dari 18 item pernyataan. Skor total yang didapatkan dari pengisian angket tersebut adalah 84, dengan skor ideal maksimum sebesar 90 (nilai maksimum per item adalah 5). Berdasarkan perhitungan, diperoleh persentase validasi sebesar 93,3 % dan masuk dalam kategori "sangat valid". Hasil validasi bahan ajar menunjukkan skor total sebesar 55, sementara nilai ideal untuk setiap pernyataan adalah 5, yang berarti total nilai ideal untuk semua pernyataan adalah 60. Berdasarkan perhitungan tersebut, persentase validitas yang diperoleh dari ahli bahan ajar adalah 91,6%. Merujuk pada kriteria persentase validitas, skor ini dapat dikategorikan sebagai sangat valid.

Tabel 4: Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahan Ajar

Aspek Validasi	Jumlah Item	Skor Total Diperoleh	Skor Ideal Maksimum	Persentase Validasi (%)	Kategori Validasi
Validasi Materi	18	84	90	93,3%	Sangat Valid
Validasi Bahan Ajar	12 (asumsi)	55	60	91,6%	Sangat Valid

Sumber: Data Hasil Pengolahan Peneliti (2025)

5) Revisi Desain

Hasil validasi yang mendapatkan banyak masukan dari ahli bahan ajar dan materi itulah yang akan diperbaiki kelayakannya. Dalam pengembangan bahan ajar flipbook digital, terdapat beberapa revisi yang harus diperbaiki yaitu (1) halaman yang terdiri dari tulisan BAB dihapus saja dan diganti menjadi sub-bab; (2) ditambahkan evaluasi pada akhir produk bahan ajar flipbook seperti Quizizz; (3) bisa ditambahkan *background* musik agar flipbook tidak monoton.

6) Uji Coba Produk

Produk diuji coba terlebih dahulu pada kelompok kecil yang terdiri atas 10 peserta didik kelas X-6 SMAN 1 Boyolangu. Pemilihan sampel didasarkan pada variasi tingkat motivasi belajar peserta didik, mulai dari kategori rendah, sedang, hingga tinggi. Proses penilaian dilakukan dengan cara meminta peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan yang terdapat di Google Form. Berdasarkan hasil perhitungan, persentase yang diperoleh dari uji coba produk kelompok kecil adalah 79,0 dan masuk dalam kategori sangat layak.

7) Revisi Produk

Revisi ini bertujuan untuk menilai apakah masih terdapat kekurangan atau kelemahan yang muncul selama proses uji coba berlangsung. Apabila ditemukan kendala, baik dari aspek isi, tampilan, maupun teknis penggunaan, maka perlu dilakukan perbaikan terhadap produk tersebut agar lebih optimal. Penyempurnaan ini penting dilakukan sebelum bahan ajar diuji kembali pada kelompok yang lebih besar, guna memastikan bahwa produk bahan ajar sudah memenuhi standar, efektif, dan relevan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

8) Uji Coba Pemakaian

Tahap berikutnya yaitu pengujian produk pada kelompok yang lebih besar. Kegiatan ini melibatkan 28 peserta didik dari kelas X-6 SMAN 1 Boyolangu Tulungagung. Untuk menilai efektivitas penggunaan bahan ajar tersebut, siswa diminta mengisi angket berisi 10 pernyataan yang disediakan melalui Google Form. Hasilnya yakni diperoleh persentase sebesar 89,4%, yang tergolong dalam kategori "sangat layak".

Setelah bahan ajar flipbook digital memperoleh kategori yang layak. Dilanjutkan pengukuran untuk mengetahui keefektifan bahan ajar dengan menggunakan angket yang berisi pernyataan berupa motivasi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar flipbook digital. Hasil dari pengukuran didapatkan persentase motivasi belajar siswa sebelum memakai bahan ajar adalah 46,6% atau dalam kategori rendah. Sedangkan, untuk motivasi belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar mendapatkan persentase 80,5% atau termasuk dalam kategori sangat efektif/tinggi. Hal ini membuktikan bahwa bahan ajar flipbook digital dinilai efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa karena mampu menaikkan persentase secara signifikan.

Tabel 5: Hasil Motivasi Sebelum dan Sesudah Penggunaan Bahan Ajar

Kondisi	Persentase (%)	Kategori Motivasi
Sebelum menggunakan bahan ajar	46,6	Rendah
Setelah menggunakan bahan ajar	80,5	Tinggi (Sangat Efektif)

Sumber: Data Hasil Pengolahan Peneliti (2025)

9) Revisi Produk

Proses revisi ini dilakukan dengan menggunakan sampel yang telah ditentukan sebelumnya, di mana masukan, kritik, maupun saran dari pengguna digunakan sebagai dasar dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk. Revisi mencakup berbagai aspek, baik dari segi isi materi, tampilan antarmuka, maupun efektivitas penyampaian informasi. Dengan adanya tahapan ini, bahan ajar digital yang dikembangkan diharapkan menjadi lebih optimal, lebih tepat sasaran, dan efektif untuk memanfaatkan secara luas dalam proses pembelajaran sejarah.

10) Produksi Massal

Proses penutup dalam pengembangan ini adalah tahap produksi massal. Setelah melalui tahap sebelumnya, akan didapatkan produk bahan ajar digital yang sudah layak dan siap digunakan dengan mengirim link kepada seluruh peserta didik kelas X-6 SMAN

1 Boyolangu dengan materi peranan K.H. Abu Mansur dalam penyebaran agama islam di Tulungagung. Dengan penggunaan bahan ajar tersebut dalam pembelajaran sejarah, diharapkan akan menjadi bahan ajar yang layak dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis flipbook yang dikembangkan memiliki keunggulan signifikan dalam menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ningsi et al. (2025) yang menegaskan bahwa bahan ajar merupakan komponen esensial dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan serta memahami materi pelajaran. Syafii (2017) juga menambahkan bahwa bahan ajar yang baik mencakup informasi, alat bantu, dan teks yang disusun secara runtut sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan pendidik. Sebagaimana dijelaskan oleh Lestariningsih dan Suardiman dalam Gustiawati et al. (2020), bahan ajar memiliki fungsi strategis sebagai alat bantu penyampaian materi, media untuk menarik perhatian siswa, penyesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, serta referensi evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar harus memperhatikan isi, tampilan, jenis media, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik secara holistik.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di era digital, inovasi dalam pengembangan bahan ajar menjadi semakin relevan. Nasrul (2018) menyatakan bahwa bahan ajar adalah konten materi yang disusun secara terstruktur untuk mendukung interaksi belajar mengajar. Dalam penelitian ini, flipbook digital digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi. Fitur-fitur tersebut tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran serta mengakomodasi berbagai gaya belajar (Wibowo & Pratiwi, 2018).

Kelebihan flipbook digital juga terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara visual dan kontekstual melalui infografis yang memadukan teks, gambar, dan warna sehingga materi lebih mudah dipahami (Yani & Marlin, n.d.; Amani et al., 2024). Namun demikian, penggunaan flipbook tidak luput dari tantangan. Aprilia et

al. (2017) mencatat beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet yang stabil, kebutuhan kemampuan teknis pendidik dan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat lunak flipbook, serta keterbatasan sarana teknologi di beberapa sekolah. Kondisi ini menuntut penyesuaian penerapan media flipbook sesuai dengan kesiapan dan konteks masing-masing sekolah agar optimal.

Lebih jauh, dalam konteks pembelajaran sejarah, pendekatan kontekstual dan lokal sangat penting. Penelitian ini mengangkat materi peranan K.H. Abu Mansur, tokoh lokal dalam penyebaran Islam di Kabupaten Tulungagung. Dengan memuat materi sejarah lokal yang relevan dan bernilai budaya, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi faktual, melainkan juga memahami nilai-nilai keagamaan dan budaya yang tumbuh di lingkungan mereka (Akhyar, 2015). Pendekatan ini mendukung teori pembelajaran visual yang menekankan pentingnya konteks dan daya tarik visual dalam proses pembelajaran agar siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman nyata (Mayer, 2009).

Kelemahan dan Keterbatasan

Walaupun produk bahan ajar flipbook ini memiliki banyak keunggulan, penelitian ini juga menyadari adanya keterbatasan. Pertama, penggunaan flipbook sangat bergantung pada ketersediaan akses internet dan perangkat teknologi yang memadai. Di beberapa daerah, keterbatasan ini dapat menghambat penggunaan bahan ajar secara maksimal. Kedua, kemampuan teknis pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media digital perlu ditingkatkan melalui pelatihan khusus agar media dapat dimanfaatkan secara optimal. Ketiga, materi lokal yang diangkat meskipun kaya nilai, masih terbatas pada satu tokoh sehingga pengembangan materi lebih luas dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Dengan mempertimbangkan kelebihan dan keterbatasan ini, pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan adaptasi kontekstual, pelatihan pengguna, serta pengayaan konten agar dapat memberikan kontribusi signifikan dalam proses pembelajaran sejarah.

KESIMPULAN

Hasil pengembangan bahan ajar flipbook digital tentang peranan K.H. Abu Mansur dalam penyebaran Islam di Tulungagung memperoleh validasi bahan ajar 91,6% dan validasi materi 93,3%, keduanya masuk kategori sangat valid. Uji coba produk pada 10

siswa menghasilkan 79% (layak/efektif), dan pada 28 siswa mencapai 89,4% (sangat layak/sangat efektif). Keefektifan juga terlihat dari peningkatan motivasi belajar siswa kelas X-6 SMAN 1 Boyolangu dari 46% menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis flipbook efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah karena bersifat audio visual, praktis, dan terjangkau. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan di SMAN 1 Boyolangu dan materi masih terfokus ke satu tokoh. Penelitian berikutnya disarankan memperluas uji coba ke sekolah lainnya dan menambahkan fitur atau materi tokoh baru dalam bahan ajar flipbook digital. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu cakupan yang hanya terbatas di SMAN 1 Boyolangu dan fokus materi yang hanya pada satu tokoh sejarah lokal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas uji coba ke berbagai sekolah serta menambah fitur dan materi tokoh lain dalam bahan ajar flipbook digital guna meningkatkan keberagaman dan daya tarik produk.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, D. A. G. (2021). Pembelajaran sejarah di era revolusi industri 4.0: Sebuah alternatif. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 1–8. http://dx.doi.org/10.17977/um0330v4i1p1-8

Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Akhyar, A. A. I. (2015). *Muqoddimah Ngrowo: Tutur lisan hingga tulisan*. Yogyakarta: Deepublish.

Amani, F. I., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Kontekstual pada Materi Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(3), 1631–1636. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2429

Aprilia, T., Sunardi, S., & Djono, D. (2017). Penggunaan media sains dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(2), 74–82. https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34749

Asmara, Y. (2019). Pembelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105–120. https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940

Aspi STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal Of Education*, *2*(1), 64–73.

Faisal, M. (n.d.). *Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa*. *10*, 2020. http://ojs.unm.ac.id/index.php/

Farhana, F., Suryani, A., & Widodo, D. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok. *Jurnal Instruksional*, 3(1), 1–17. https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17

Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan bahan ajar membaca permulaan dengan menggunakan cerita fabel pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339

Hana, S. I. (2022). Kelayakan bahan ajar "Booktoon" (e-buklet kartun sejarah) pada materi arti lukisan dinding "Burung Enggang" di Gua Liang Bangkai. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1), 24–36. http://dx.doi.org/10.17977/um0330v5i1p24-36

Herawati, S., Arafat, Y., & Puspita, Y. (2020). Manajemen Pemanfaatan Sarana Dan Prasarana Pembelajaran. *Attractive : Innovative Education Journal*, *2*(3), 21. https://doi.org/10.51278/aj.v2i3.68

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Nasrul, S. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. 2(1), 81-92. https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491.

Ningsi, W. A., Ahmal, A., & Asril, A. (2025). Pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 306–318. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6764

Pamungkas. (2025, Februari 03). *Wawancara langsung di SMAN Boyolangu*.

Putriani, D. (2021). Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 123–130. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407

Shalsabila, A., Maryuni, Y., & Fadillah, M. A. (2025). Pengembangan bahan ajar sejarah digital flipbook pada materi Ruwatan Bumi masyarakat Desa Kepuren, Kecamatan Walantaka, Kota Serang siswa kelas X IPS di SMAN 8 Kota Serang sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal. *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 4(2), 93–107. https://doi.org/10.22437/jejak.v4i2.36582

Sidiq, A. P., Maslani, M., Abdi, A. S., & NUralim, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Media Non Cetak. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *6*(4), 3621–3628. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7218

Sukardi, S., & Sepriady, J. (2020). PERAN PENDIDIKAN SEJARAH DALAM MEMBENTUK KARAKTER BANGSA. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, *6*(2), 114–117. https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i2.5256

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, L. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Software FlipBook maker Materi Peninggalan Megalitik Di Pasemah Dalam Mata Kuliah Sejarah Indonesia Kuno Di FKIP Universitas Sriwijaya. *El Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies*, *3*(1), 11-20. https://doi.org/10.21093/el-buhuth.v3i1.2790

Syafii. (2017). Pengembangan bahan ajar ornamen berbasis candi di Jawa Tengah: Studi identifikasi Candi Gedongsanga. *Jurnal Imajinasi*, 11(2), 117–124. https://doi.org/10.15294/imajinasi.v11i2.12813

Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi & pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yani. (2015). Kelayakan flipbook inventarisasi tumbuhan obat di Desa Amboyo Inti pada submateri biodiversitas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(1). 1-15. https://doi.org/10.26418/jppk.v5i1.13334

Yudho, B., & Budiarto, R. A. (2020). *Pengembangan Media Flipbook Digital Sebagai Alat Bantu Pembelajaran*. Deepublish.

Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, *1*(2), 147. https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279