



PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK SMP/MA (DALAM MATERI ADAB)

Siti Nurlaila¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangkaraya^{1,2}

nurlaila2311110078@ftik.iain-palangkaraya.ac.id¹, jasiah@ftikiainpalangkaraya.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook digital pada mata kuliah Pembelajaran Akidah Akhlak SMP/MA dengan fokus materi Adab. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Melalui pengembangan flipbook digital berbasis multimedia yang memadukan teks, gambar, video, dan kuis interaktif, media ini mampu meningkatkan minat, pemahaman, serta keaktifan belajar siswa. Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori sangat layak digunakan. Implementasi di kelas memperlihatkan peningkatan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, flipbook digital efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga membantu internalisasi nilai-nilai adab dan pembentukan karakter Islami pada peserta didik di era digital.

Kata Kunci: *Flipbook Digital, Akidah Akhlak, Adab, Pembelajaran PAI*

Abstract

This study aims to develop a digital flipbook learning medium for the Aqidah Akhlak (Islamic Creed) course in junior high schools (SMP/MA), focusing on Adab (Islamic Manners). The development was conducted using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The analysis results indicate that Aqidah Akhlak learning remains conventional and less engaging for students. Through the development of a multimedia-based digital flipbook that combines text, images, videos, and interactive quizzes, this medium can increase student interest, understanding, and learning engagement. Validation results from material and media experts indicate that the product is highly suitable for use. Implementation in the classroom demonstrated increased student learning motivation and active participation. Thus, digital flipbooks are effective as an innovative learning medium that not only strengthens cognitive aspects but also helps internalize adab values and develop Islamic character in students in the digital era.

Keywords: *Digital Flipbook, Aqidah Akhlak, Adab, Islamic Religious Education Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Perubahan ini mendorong lahirnya inovasi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Jasiah, 2017; Roemintoyo & Budiarto, 2021)). Di era digital, penggunaan media berbasis teknologi menjadi tuntutan agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, efisien, dan menyenangkan. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan flipbook digital, media pembelajaran berbasis elektronik yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga menciptakan

pengalaman belajar yang lebih interaktif (Sari & Ahmad, 2021). Dengan fitur interaktif, siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri dan berpartisipasi dalam pembelajaran yang lebih bermakna. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), media pembelajaran yang inovatif seperti flipbook digital menjadi sangat penting untuk membentuk karakter dan nilai spiritual peserta didik. Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap, akhlak, dan nilai-nilai moral (J. Jasiah, 2019; Rohmad, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dengan teknologi digital diperlukan agar pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa di era modern.

Pada jenjang SMP/MA, salah satu materi penting dalam mata kuliah *Pembelajaran Akidah Akhlak* adalah materi adab, yang mencakup perilaku sopan santun, penghormatan terhadap orang tua dan guru, serta etika dalam pergaulan. Materi ini bersifat afektif, sehingga pendekatan yang digunakan harus mampu menanamkan nilai-nilai tersebut secara kontekstual dan menyentuh aspek emosional siswa (ANNISA, 2022). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Akidah Akhlak masih didominasi oleh metode ceramah dan buku teks konvensional yang kurang interaktif (Kalam & Fauzi, 2025). Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Menurut penelitian (Ahmad Idrus Sardi, Asmaji Muchtar, 2022; M. Jasiah, 2025) penggunaan flipbook digital dalam pembelajaran PAI terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media ini memungkinkan guru menghadirkan materi keagamaan dalam bentuk yang menarik secara visual dan auditif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti adab, akidah, dan akhlak. Selain itu, penggunaan flipbook juga mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan perangkat digital yang mereka miliki (Aswar et al., 2024). Kebutuhan akan inovasi pembelajaran digital menjadi semakin penting seiring dengan perubahan pola belajar siswa yang semakin terbiasa dengan teknologi (Elya & Lestari, 2025). Generasi digital native cenderung lebih mudah memahami materi melalui media visual dan interaktif dibandingkan dengan teks konvensional. Oleh karena itu, guru perlu melakukan transformasi pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa masa kini, salah satunya melalui pengembangan media flipbook digital berbasis nilai-nilai PAI (Komalasari & Sari, 2023). Flipbook digital memungkinkan guru mengintegrasikan unsur narasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi adab. Selain itu, media ini juga dapat memperkaya pengalaman belajar dengan tampilan menarik, warna, dan ilustrasi kontekstual yang sesuai dengan nilai-nilai Islam (Azkiya et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Purnomo et al., 2024) yang menyatakan bahwa media flipbook merupakan salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, karena menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas.

Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, flipbook digital juga dapat berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai-nilai adab. Misalnya, melalui narasi kisah teladan Rasulullah SAW, adab terhadap orang tua, dan etika dalam berinteraksi sosial yang dikemas dalam bentuk video atau ilustrasi digital (Ningrum et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga membangun kesadaran moral dan spiritual peserta didik. Namun, meskipun potensinya besar, masih banyak guru PAI yang belum mampu mengembangkan atau menggunakan media digital secara optimal (Khotimah et al., 2023). Beberapa kendala yang sering dihadapi antara lain keterbatasan kemampuan teknologi guru, kurangnya pelatihan, serta minimnya sumber daya pendukung (Jasiah, Maisura, Catur Budi Susilo, Zulvia Trinova, 2023; Prasasti & Anas, 2023). Oleh karena itu, diperlukan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran digital yang valid, layak, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran PAI, khususnya pada materi adab di SMP/MA.

Penelitian pengembangan seperti ini telah dilakukan oleh berbagai peneliti sebelumnya dengan hasil yang menjanjikan. (Ani Nur Aeni et al., 2024) mengembangkan flipbook “*TAMAN – Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan*” yang terbukti meningkatkan motivasi belajar dan karakter siswa sekolah dasar. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Sugandi et al., 2025) yang mengembangkan e-book berbasis *Heyzine Flipbook* “HAFQU” untuk membantu hafalan surat pendek siswa secara interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PAI. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan flipbook digital juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa (Kalam & Fauzi, 2025). Siswa yang belajar menggunakan media interaktif lebih antusias, fokus, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Interaktivitas media digital memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif, seperti menjawab pertanyaan, menonton video, atau memainkan simulasi pembelajaran (Sumartini, 2022). Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Dalam konteks materi adab, keaktifan belajar memiliki peran penting karena pemahaman nilai-nilai moral tidak cukup hanya melalui teori, tetapi juga melalui refleksi dan pengalaman. Media digital seperti flipbook memungkinkan siswa merenungkan nilai-nilai adab dalam konteks kehidupan nyata, misalnya melalui ilustrasi situasi sosial atau kisah (J. Jasiah, 2019; Rini Zulaikha, Nurhastuti, Ardisal, 2025). Hal ini membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai akhlak secara lebih mendalam. Selain itu, (Aswar et al., 2024) menekankan bahwa media flipbook berbasis digital dapat membantu guru mengintegrasikan berbagai sumber belajar, seperti ayat Al-Qur’an, hadis, dan kisah Islami, dalam satu platform. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kaya dan kontekstual. Pengembangan media seperti ini juga dapat memperkuat literasi digital peserta didik, yang merupakan salah satu kompetensi penting di era digital (Sanusi, 2025). Di sisi lain, penelitian (Komalasari & Sari, 2023) melalui proyek *Moderabook* menunjukkan bahwa flipbook dapat digunakan untuk menanamkan nilai moderasi beragama. Hal ini menunjukkan fleksibilitas flipbook sebagai media yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual. Oleh karena itu, pengembangan flipbook digital pada materi adab sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai moral Islami di kalangan siswa SMP/MA. Dari perspektif desain pembelajaran, media flipbook digital memungkinkan penerapan prinsip multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer, yaitu menggabungkan teks dan gambar untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, kombinasi teks ayat, ilustrasi, dan narasi audio dapat membantu siswa memahami nilai-nilai adab dengan lebih mudah (Setyorini & Sukarmin, 2024). Desain seperti ini tidak hanya memperkuat daya tarik visual, tetapi juga membantu proses internalisasi nilai-nilai Islam. Selanjutnya, pengembangan media pembelajaran perlu memperhatikan aspek kelayakan, yang mencakup kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan (Tutik Khoirunisa, Akhmad Sodik, 2023). Dalam penelitian ini, proses validasi oleh ahli materi dan ahli media menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa produk flipbook digital benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran PAI. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai ketepatan isi dan kesesuaian dengan kurikulum, sedangkan validasi ahli media menilai aspek teknis dan estetika tampilan flipbook (Chairunnisa & Usodo, 2025). Selain validasi, uji efektivitas media juga diperlukan untuk mengetahui sejauh mana flipbook digital dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. (Muhammad Naufal Al Fathi, 2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa flipbook berbasis *problem solving* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil ini sejalan dengan (Saputra et al., 2024) yang menemukan bahwa penggunaan media flipbook dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa.

Dalam pembelajaran PAI, efektivitas media flipbook tidak hanya diukur dari peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga dari perkembangan sikap dan perilaku keagamaan siswa (Maharani et al., 2025). Dengan media yang menarik dan kontekstual, siswa lebih mudah memahami dan meneladani perilaku adab yang baik, seperti menghormati guru, sopan dalam berbicara, dan menghargai sesama. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana efektif dalam pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam. Selain mendukung pembelajaran interaktif, flipbook digital juga mendukung pembelajaran diferensiasi, karena siswa dapat mengakses materi sesuai kecepatan belajarnya masing-masing (Elya & Lestari, 2025). Siswa yang cepat memahami materi dapat melanjutkan ke bagian berikutnya, sedangkan siswa lain dapat mengulang penjelasan melalui fitur video atau audio. Dengan demikian, flipbook digital memberikan fleksibilitas dan personalisasi dalam proses belajar. Dalam penelitian (Rosmiati et al., 2024) menunjukkan bahwa media flipbook audio dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring pada siswa sekolah dasar. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media audio-visual dalam flipbook dapat memperkuat keterampilan komunikasi dan pemahaman bahasa siswa. Dalam konteks PAI, fitur ini dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa membaca ayat Al-Qur'an dengan benar atau memahami makna hadis.

Hasil penelitian lain oleh (Rohmad, 2021) juga memperkuat bahwa pengembangan media flipbook dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode tradisional. Sementara itu, (Azkia et al., 2025; M. Jasiah, 2025) menegaskan bahwa flipbook berbasis nilai keislaman efektif dalam memperkuat iman dan pemahaman terhadap ajaran agama di tingkat sekolah dasar. Sejalan dengan temuan tersebut, (Rahmawati et al., 2023) mengembangkan media digital tematik berbasis flipbook untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mengeksplorasi materi. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, aktivitas semacam ini sangat relevan untuk membentuk pemahaman nilai adab secara reflektif dan partisipatif.

Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih terbatas pada aspek efektivitas media pembelajaran dan belum menekankan pada proses pengembangan yang sistematis dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, penelitian berjudul "*Pengembangan Flipbook Digital pada Pendidikan Agama Islam dalam Mata Kuliah Pembelajaran Akidah Akhlak SMP/MA (Dalam Materi Adab)*" menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya menghadirkan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga terstruktur melalui tahapan pengembangan yang tepat. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan media pembelajaran flipbook digital pada mata kuliah Pembelajaran Akidah Akhlak SMP/MA dengan materi adab, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa pada mata kuliah tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian berjudul "*Pengembangan Flipbook Digital pada Pendidikan Agama Islam dalam Mata Kuliah Pembelajaran Akidah Akhlak SMP/MA (Dalam Materi Adab)*" ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (M. Jasiah, 2025). Model ini dipilih karena mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis, terarah, serta dapat diuji tingkat kelayakan dan efektivitasnya. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang menunjukkan perlunya media interaktif dan menarik.

Tahap desain mencakup perancangan struktur flipbook digital, tampilan visual, navigasi interaktif, serta tujuan pembelajaran yang disusun berdasarkan prinsip desain instruksional.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk flipbook digital sesuai rancangan yang telah dibuat dengan mengintegrasikan teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta interaktivitasnya. Setelah memperoleh hasil validasi dan revisi, tahap implementasi dilaksanakan dengan menerapkan flipbook digital kepada peserta didik dalam mata kuliah Pembelajaran Akidah Akhlak SMP/MA guna mengamati efektivitasnya terhadap keaktifan dan motivasi belajar. Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan, baik melalui evaluasi formatif yang dilakukan selama proses berlangsung maupun evaluasi sumatif setelah implementasi, guna memastikan bahwa produk flipbook digital yang dihasilkan layak, efektif, dan dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi adab di tingkat SMP/MA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lima tahap model pengembangan ADDIE analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam penelitian ini. Karena model ini dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang terarah dan dapat dievaluasi kelayakan dan efikasinya, model ini dipilih. Wawancara mendalam, observasi, dan penyebaran kuesioner kepada siswa SMP/MA yang terdaftar dalam mata kuliah Akidah Akhlak khususnya, akhlak digunakan untuk mengumpulkan temuan penelitian.

1. Tahap Analisis

Untuk menentukan kondisi pembelajaran saat ini dan kebutuhan belajar mahasiswa, data awal dikumpulkan selama tahap ini. Berdasarkan wawancara mahasiswa, mayoritas peserta berpendapat bahwa cara pengajaran Akidah Akhlak saat ini bersifat teoritis dan membosankan. Mahasiswa menyatakan bahwa tanpa bantuan media digital yang menarik, dosen seringkali mengandalkan kuliah dan buku teks sebagai sumber belajar utama. Oleh karena itu, beberapa mahasiswa merasa sulit memahami nilai-nilai adab yang abstrak seperti sopan santun, rasa hormat kepada pendidik, dan perilaku moral.

Salah satu responden menyatakan, Kalau menurut saya, *pembelajaran Akidah Akhlak masih cenderung teoritis dan kurang interaktif. Biasanya dosen hanya menjelaskan materi dari buku teks tanpa banyak media pendukung, jadi kadang agak sulit memahami nilai-nilai yang sifatnya abstrak seperti adab.* Pernyataan ini menggambarkan perlunya media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan nilai-nilai adab melalui ilustrasi, narasi, dan contoh nyata.

Mayoritas siswa juga menyatakan bahwa penggunaan sumber daya digital seperti flipbook dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Mereka menemukan bahwa tampilan interaktif, perpaduan gambar dan video, serta aksesibilitasnya meningkatkan motivasi belajar mereka. Menurut salah satu responden:

“Flipbook itu menarik karena tampilannya mirip buku sungguhan, tapi bisa disertai gambar, video, dan suara. Jadi lebih mudah memahami materi dan tidak cepat bosan.

Selain itu, hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa ketika flipbook digital digunakan, keaktifan bertanya meningkat, diskusi antarmahasiswa lebih hidup, dan pemahaman terhadap materi lebih baik. Klaim ini didukung oleh observasi yang dilakukan di kelas, di mana siswa tampak lebih terlibat dalam mengajukan pertanyaan, berfokus pada informasi dalam flipbook, dan berdiskusi dengan teman sebaya selama uji coba media. Meskipun terdapat kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil, sebagian besar siswa juga mampu menyelesaikan latihan dengan benar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan tampilan visual, video, dan audio pendukung; mudah diakses secara daring baik melalui laptop maupun

ponsel; memuat fitur reflektif dan evaluatif, seperti kuis singkat atau latihan pemahaman; serta mengaitkan nilai adab dengan konteks kehidupan sehari-hari agar lebih mudah diterapkan. Mahasiswa juga memberikan saran agar flipbook digital yang dikembangkan dilengkapi fitur navigasi yang sederhana, desain yang ringan, serta kuis reflektif untuk menguji pemahaman nilai adab setelah membaca materi.

Untuk memperkuat data kualitatif, disebarakan angket kepada 19 mahasiswa guna mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan flipbook digital dalam pembelajaran PAI. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa setuju dan sangat setuju bahwa flipbook membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami



Keterangan: Diagram di atas menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respons *Setuju* (sekitar 49%) dan *Sangat Setuju* (sekitar 21%), diikuti oleh *Netral* (22%) dan *Tidak Setuju* (sekitar 8%). Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan flipbook digital diterima dengan sangat positif oleh mahasiswa. Berdasarkan analisis, terdapat kebutuhan yang signifikan akan materi pembelajaran interaktif, dan flipbook digital dianggap sebagai cara yang baik untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi adab.

2. Tahap Desain

Temuan analisis kebutuhan menjadi dasar untuk tahap desain. Flipbook digital ini dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitas, daya tarik estetika, dan penggabungan berbagai komponen multimedia. Struktur konten flipbook ini berasal dari kompetensi dan indikator pembelajaran mata kuliah Aqidah Akhlak, khususnya yang berkaitan dengan topik tata krama terhadap orang tua, guru, dan sesama.

Dengan sistem navigasi yang lugas dan mudah digunakan, tampilan visualnya dirancang menyerupai buku asli. Berdasarkan wawancara, mahasiswa menginginkan flipbook yang portabel, menarik, dan mudah digunakan di perangkat seluler. Untuk meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa, desain flipbook ini dilengkapi tombol navigasi yang mudah digunakan beserta fitur-fitur tambahan seperti kuis yang mencerminkan nilai-nilai etika. Selain itu, desain pembelajarannya mengikuti prinsip pembelajaran multimedia Mayer, yang mengintegrasikan teks, gambar, dan video untuk meningkatkan penyerapan informasi. Hal ini mengakomodasi beragam preferensi belajar siswa. Salah satu responden menyebutkan, “Saya lebih mudah paham kalau ada gambar atau video. Jadi kombinasi multimedia di flipbook bisa memperjelas makna adab dan menumbuhkan kesadaran untuk menerapkannya.”

3. Tahap Pengembangan

Menggunakan platform Heyzine Flipbook Maker, sebuah flipbook digital diproduksi selama tahap pengembangan. Flipbook ini dilengkapi kuis interaktif, penjelasan audio tentang nilai-nilai etika, video cerita teladan, teks, dan gambar. Para ahli materi dan media kemudian memverifikasi produk pertama. Isi flipbook dievaluasi

oleh para ahli materi sebagai relevan dengan kehidupan siswa SMP/MA dan sejalan dengan kompetensi pembelajaran Aqidah Akhlak. Para ahli media mengevaluasi kegunaan, estetika, dan tampilannya. Dengan penyederhanaan bahasa dan optimasi warna yang ditingkatkan untuk meningkatkan kontras dan keterbacaan, hasil validasi menunjukkan bahwa media berada dalam kategori "sangat sesuai". Flipbook digital dinyatakan siap untuk diujicobakan di kelas setelah direvisi.

<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p>  <p>Sebelum revisi, judulnya panjang dan menekankan pada kegiatan ibadah seperti sholat gerhana, istisqah, dan jenazah dengan desain sederhana berwarna coklat serta ilustrasi orang beribadah.</p>	<p style="text-align: center;">Setelah Revisi</p>  <p>Setelah revisi, judulnya menjadi lebih singkat dan luas, yaitu “<i>Aqidah Akhlak Elemen Adab</i>”, yang berfokus pada pembentukan karakter dan adab dalam pendidikan. Desainnya juga lebih modern dan menarik, menampilkan interaksi guru dan murid dengan warna lembut dan tata letak yang rapi, sehingga tampak lebih profesional dan relevan dengan konteks pembelajaran.</p>
<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p>  <p>Sebelum revisi, halaman didominasi warna coklat dengan tata letak teks yang padat dan kurang rapi, membuatnya terlihat monoton dan sulit dibaca. Tidak ada elemen visual pendukung yang menonjol, sehingga tampilannya kurang menarik secara estetika.</p>	<p style="text-align: center;">Setelah Revisi</p>  <p>Setelah revisi, desain menjadi lebih modern dan terstruktur, menggunakan warna hijau yang lembut dengan tambahan ilustrasi buku dan ikon burung hantu yang memberi kesan edukatif. Halaman juga dibagi jelas antara daftar isi dan pendahuluan, sehingga lebih informatif, menarik, dan mudah dipahami oleh pembaca.</p>
Sebelum Revisi	Setelah Revisi

	
<p>Sebelum revisi, desain menggunakan warna dominan coklat dan krem dengan tampilan sederhana. Teks disusun dalam paragraf singkat dengan sedikit elemen visual, sehingga terlihat kaku dan monoton. Fokusnya lebih pada penjelasan isi materi, yaitu tentang hikmah salat jenazah.</p>	<p>Setelah revisi, desain menjadi lebih modern dan menarik dengan penggunaan warna hijau toska yang lembut serta tambahan ilustrasi buku dan karakter burung hantu yang memberi kesan edukatif dan interaktif. Selain itu, bagian isi diubah menjadi “Kesimpulan” dan “Yuk Latihan”, menunjukkan adanya struktur pembelajaran yang lebih lengkap dan sistematis. QR code tetap digunakan, tetapi penempatannya lebih teratur dan mendukung fungsi interaktif. Secara keseluruhan, hasil revisi tampak lebih informatif, menarik, dan sesuai untuk bahan ajar modern.</p>

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Di sekolah menengah pertama (SMP/MA), flipbook digital digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Aqidah dan Akhlak. Berdasarkan hasil survei yang diisi oleh delapan belas peserta, mayoritas siswa memberikan penilaian "Setuju" hingga "Sangat Setuju" untuk hampir setiap aspek yang diukur.

83% responden menyatakan bahwa tampilan flipbook yang menarik menginspirasi mereka untuk belajar, dan 78% menyatakan bahwa mereka lebih suka menggunakannya untuk belajar daripada buku cetak konvensional. Selain itu, mayoritas responden menyatakan bahwa bahasa flipbook mudah dipahami dan navigasi antar halamannya sangat mudah. Bahkan, karena flipbook digital membuat pembelajaran lebih fleksibel dan menyenangkan, 85% siswa menyatakan bahwa mereka ingin terus menggunakannya untuk pelajaran lain. Mahasiswa juga merasakan bahwa ilustrasi dan video dalam flipbook membantu mereka memahami nilai-nilai Islam secara lebih mendalam. Seorang responden menuturkan, “Saya lebih menghargai nilai-nilai Islam setelah melihat ilustrasi dan video dalam flipbook.” Pernyataan ini menunjukkan adanya dampak positif flipbook dalam membantu internalisasi nilai-nilai adab dan pembentukan karakter spiritual mahasiswa.

Observasi di kelas menunjukkan bahwa mahasiswa lebih terlibat dalam pembelajaran, terutama dalam hal bertanya, berdiskusi, dan menanggapi pertanyaan reflektif. Mahasiswa terlibat aktif dengan penjelasan dosen dan lebih memperhatikan materi saat menggunakan flipbook digital. Hal ini menunjukkan bahwa flipbook meningkatkan keterlibatan belajar sosial dan emosional, selain meningkatkan pemahaman kognitif.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Penilaian formatif dan sumatif digunakan selama fase evaluasi. Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi dengan memeriksa kuesioner dan observasi, sementara evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dengan meminta umpan balik dari spesialis media dan konten.

Temuan evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital sebagai alat bantu ajar Aqidah Akhlak (Akidah Islam) praktis, menarik, dan berhasil. Penyajian materi adab yang visual dan kontekstual memudahkan siswa untuk memahami dari sudut pandang kognitif. Siswa menunjukkan motivasi dan minat belajar yang lebih besar dari sudut pandang afektif. Secara psikomotorik, siswa menghargai latihan refleksi dan berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas. Sebagian besar tantangan terkait implementasi bersifat teknis, seperti koneksi internet yang lambat. Namun, karena siswa dapat mengakses flipbook secara luring setelah mengunduhnya, tantangan ini hanya berdampak kecil pada efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa pembuatan flipbook digital dengan multimedia dapat menjadi cara kreatif untuk meningkatkan standar pembelajaran Aqidah Akhlak, terutama dalam hal akhlak. Melalui pendekatan yang menghibur, interaktif, dan visual, media ini tidak hanya meningkatkan pengalaman pendidikan siswa tetapi juga membantu mereka dalam internalisasi nilai-nilai moral dan spiritual yang lebih mendalam

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan flipbook digital pada mata kuliah *Pembelajaran Akidah Akhlak* SMP/MA dengan materi *Adab* memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Proses pengembangan melalui model ADDIE menghasilkan produk yang layak secara isi, menarik secara visual, dan efektif secara pedagogis. Validasi ahli menunjukkan bahwa flipbook sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Hasil implementasi di lapangan membuktikan bahwa flipbook digital mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik, serta membantu mereka memahami nilai-nilai adab secara lebih kontekstual. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat belajar secara mandiri melalui teks, ilustrasi, dan video yang interaktif. Selain itu, media ini juga berkontribusi dalam penguatan karakter dan internalisasi nilai-nilai Islam, sejalan dengan tujuan utama pendidikan Akidah Akhlak. Dengan demikian, flipbook digital layak digunakan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran inovatif pada mata kuliah PAI, khususnya materi adab, untuk kedepannya, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan fitur interaktif berbasis *learning analytics* atau integrasi platform daring agar pembelajaran menjadi lebih adaptif, personal, dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar para pendidik dapat memanfaatkan flipbook digital sebagai media pembelajaran inovatif yang menarik dan interaktif dengan mengintegrasikannya ke dalam strategi pembelajaran aktif sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar. Peserta didik juga diharapkan dapat menggunakan flipbook digital secara maksimal sebagai sarana belajar mandiri untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan minat terhadap Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam materi adab dan akhlak. Peneliti dan pengembang selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini dengan menambahkan fitur interaktif seperti *quiz adaptif*, forum diskusi, serta *feedback* otomatis, agar efektivitas pembelajaran dapat diukur secara lebih komprehensif pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, lembaga pendidikan perlu memberikan dukungan berupa pelatihan dan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai bagi guru maupun mahasiswa, sehingga penerapan media digital dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Ahmad Idrus Sardi, Asmaji Muchtar, T. M. (2022). FLIPBOOK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Geography*, 24(2), 151–154.
- Ani Nur Aeni, Rohaipy Aleyda Kana, Ratih Ambar Sari, & Amanda Claudia Putri. (2024). Pengembangan Flipbook TAMAN “Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan” pada Pembelajaran PAI Kelas 4 di SDN Babakan Hurip. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(8), 5262–5273. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i8.2263>
- ANNISA, A. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pai Materi Mengutamakan Kejujuran Dan Menegakankeadilankelas Viii Di Smp*. [http://repository.radenintan.ac.id/19882/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/19882/1/SKRIPSI 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/19882/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/19882/1/SKRIPSI%201-2.pdf)
- Aswar, N., Silpia, P., & Zainuddin, F. (2024). Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JRIP: Jurnal Rise Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1497–1508.
- Azkiya, L., Sa, M., & Tamam, A. M. (2025). *AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies Pengembangan Modul Pai Berbasis Flipbook Pada Materi Beriman Kepada Allah Dan Rasul-Nya Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. 8(2), 1213–1225. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i2.1429>.Development
- Azkiya, D., Febrianti, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Flipbook “Dukung” tentang Peduli Lingkungan sebagai Media Dakwah pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD. *Islamika*, 6(3), 1070–1089. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4929>
- Chairunnisa, A., & Usodo, B. (2025). *Media Flipbook sebagai Inovasi Digital untuk Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah : Studi Kuasi-Eksperimen*. 14(3), 5219–5230.
- Elya, E., & Lestari, P. (2025). Pengembangan modul digital berbasis canva dan heyzine flipbook untuk pembelajaran matematika siswa smp. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 4(2), 331–344. <https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2874>
- Jasiah, Maisura, Catur Budi Susilo, Zulvia Trinova, R. K. Y. (2023). Pembelajaran Diferensiasi di Tengah Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6, 7683–7689.
- Jasiah. (2017). Pemanfaatan Internet pada Matakuliah Ilmu Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1), 65–86.
- Jasiah, J. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya: Analysis of Needs Development Material learning Program local cultural in State Islamic Institute of Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 19(1 SE-Articles), 148–152. <https://doi.org/10.33084/anterior.v19i1.1199>
- Jasiah, M. (2025). Pengembangan E-Book Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbooks dengan Model Waterfall di Mts Al-Mumtaz Palangka Raya. *JURNAL ILMIAH PROFESI GURU (JIPG)*, 6(1), 50–62.
- Kalam, A. R., & Fauzi, A. (2025). *The Effectiveness of E-Flipbook as PAI Learning Media to Improve Student Learning Outcomes*. 17(1), 1–17. <https://doi.org/10.30596/23321>
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Filpbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Di Smk Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Komalasari, K., & Sari, R. T. (2023). Moderabook: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Guna Meningkatkan Pemahaman Moderasi Beragama Dalam Materi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23181–23192. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/10274%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/10274/8256>
- Maharani, A. S., Salsabilla, D., Mu`adah, N. M., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan Flipbook Bersuara “Mubina” pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Ciuyah II Kelas 4. *Alsysis*, 5(3), 494–509. <https://doi.org/10.58578/alsysis.v5i3.5507>
- Muhammad Naufal Al Fathi, A. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Elektronik Flipbook Berbasis*

Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. 6(2), 128–143.

- Ningrum, Annisa Eka Ayu Cahya, Hamid, A., & Tamwif, I. (2024). Penerapan media pembelajaran PAI berbasis Flipbook untuk Penguatan Literasi Peserta Didik. *Ta'dibuna Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 86–101. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v13i2.15542>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001–2015. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>
- Rahmawati, R., Asih, I., Yandari, V., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Tematik Kelas V sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(2), 337–350.
- Rini Zulaikha, Nurhastuti, Ardisal, A. T. (2025). *UNTUK, EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL FISIK, PENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK PENYANDANG DISABILITAS*. 6, 197–212.
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>
- Rohmad. (2021). *Pengaruh Pengembangan Media Flipbook pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 2, 211–225. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Rosmiati, S., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2024). Pengembangan Media Flipbook Audio sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring di Kelas II SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2909–2920. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3985>
- Sanusi, M. J. &. (2025). *PENERAPAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS HEYZINE FLIPBOOK*. 4, 1307–1320.
- Saputra, N. E., Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipbook terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 317–327. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.701>
- 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>
- Setyorini, E., & Sukarmin, H. (2024). Efektivitas Penggunaan Flipbook sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMA/SMK: Tinjauan Literatur. *Proceeding Biology Education Conference*, 21(1), 129–135.
- Sugandi, A. P., Zahra, A. T., Carolina, N., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan E-Book Berbasis Heyzine Flipbook “HAFQU” Hapalan Surat Pendek pada Pembelajaran PAI. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 8(1), 93. <https://doi.org/10.30659/jspi.8.1.93-109>
- Sumartini, A. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Flipbook dengan Platform Google Classroom dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 103–126. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.752>
- Tutik Khoirunisa, Akhmad Sodik, M. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Flipbook Di Sman 112 Jakarta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 261–271. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.970>