

PENGEMBANGAN FLIPBOOK DALAM PENGUATAN LITERASI DIGITAL PADA MATERI IPS KELAS VII MTs

Silfi Ajeng Maharani¹, Puspita Pebri Setiani^{2*}

^{1,2}Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, Universitas Insan Budi Utomo Malang, Indonesia
e-mail: *¹silviajeng7@gmail.com, ²puspitapebrisetiani@budiotomomalang.ac.id

ABSTRAK

Terbatasnya pemahaman siswa didalam mempelajari pelajaran IPS menyebabkan sangat minimnya media pembelajaran yang dipergunakan oleh para guru hal ini mengakibatkan siswa menjadi bosan serta tidak memahami materi pada proses pembelajaran. Studi ini mempunyai tujuan untuk memberi peningkatan literasi digital para siswa di Mts. media pembelajaran flipbook ini untuk mata pelajaran IPS kelas VII materi masuknya agama hindu budha ke indonesia. Studi ini mempergunakan metode *Research and Development* (R&D), yang mempunyai 5 tahapan yakni: 1) Analisa, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Tempat pengamatan dijalankan di MTS Mafatihul Huda desa madiredo kecamatan pujon. Pengumpulan informasi serta data dijalankan dengan cara penilaian angket dari ahli media serta ahli materi serta uji coba kelompok kecil. Hasil pengembangan produk termasuk media pembelajaran flipbook digital IPS materi Masuknya agama hindu budha ke indonesia. Hasil studi validasi ahli media didapat persentase senilai 79% dikatakan "layak", hasil penilaian dari ahli materi didapat persentase senilai 96% dikatakan "sangat layak. Hasil penilaian siswa pada uji kelompok kecil mendapatkan persentase senilai 94% sehingga media tersebut dikatakan "sangat layak". Jadi bisa diambil simpulan dari perolehan nilai media flipbook digital pada mata pelajaran IPS materi Masuknya Agama Hindu Budha ke Indonesia kelas VII sangat layak diterapkan serta dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Pengembangan, Flipbook Digital*

ABSTRACT

The limited understanding of students in studying social studies causes very minimal learning media used by teachers. This leads to students becoming disinterested and failing to grasp the content during the learning process. The objective of this study is to enhance the digital literacy of students at Mts. The developed flipbook learning tool is designed for seventh-grade social studies, focusing on the introduction of Hinduism and Buddhism into Indonesia. This research adopts the Research and Development (R&D) approach, encompassing five stages: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. Data collection involved questionnaire assessments conducted by media and subject matter experts, along with small-scale group trials at MTS Mafatihul Huda in Madiredo village, Pujon subdistrict. The outcome of this development effort is a digital flipbook learning tool tailored for studying the entry of Hinduism and Buddhism into Indonesia within the social studies curriculum. The findings from the validation research by media experts indicated a feasibility rate of 79%, deemed acceptable. Similarly, material experts assessed the media with a 96% feasibility rate, considering it highly suitable. During small group testing, student assessments yielded a 94% feasibility rate, affirming the media's strong suitability. Consequently, based on these outcomes regarding the digital flipbook media used in teaching Social Sciences, specifically on the topic of The Entry of Hinduism and Buddhism to Indonesia in class VII, it is evident that the material is highly appropriate for application as a learning tool.

Keywords: *Learning Media, Development, Digital Flipbook*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai maksud untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi perubahan zaman global saat ini. Oleh karena itu, implementasi pendidikan harus optimal guna menciptakan mutu pendidikan yang tinggi serta memberi peningkatan kapasitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berpengaruh signifikan pada pendidikan, di mana proses pembelajaran tidak hanya

bergantung pada media, metode, serta hasil belajar. Media dipergunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi oleh guru kepada siswa, sementara metode pembelajaran mencakup pengaturan materi ajar serta strategi pengajaran. Hasil belajar dinilai secara efektif serta efisien untuk mengukur kemampuan serta minat siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajari. (Setiani and Novariyanto 2021)

Literasi digital termasuk kemampuan esensial untuk mengakses, memahami, serta mempergunakan informasi dari berbagai sumber digital. Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak hanya memberi peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu serta memperluas ruang untuk berkreaitivitas. Di era teknologi yang berkembang pesat, mahasiswa dituntut untuk mempunyai kemampuan mengolah informasi agar bisa memahami serta memanfaatkannya secara efektif. (Naufal 2021)

Teknologi terbaru di bidang pendidikan, seperti Flipbook, memberikan alternatif menarik dalam memberi peningkatan minat belajar siswa. Berbeda dengan e-book konvensional, Flipbook hadir sebagai evolusi yang lebih interaktif untuk memfasilitasi proses pembelajaran. (Searmadi and Harimurti 2016). Pada masa kini, salah satu tantangan dalam dunia pendidikan ialah mengembangkan keterampilan yang relevan dengan zaman sekarang, seperti kemahiran dalam mempergunakan teknologi informasi serta komunikasi (*information & communication technology literacy*). (Abadi 2020)

Pemanfaatan flipbook digital pada proses pembelajaran menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung siswa di era revolusi industri 4.0. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pengalaman belajar akan lebih variatif serta menarik, baik dari segi visual ataupun audio-visual. Hal ini tidak hanya menciptakan suasana kelas yang lebih menarik serta interaktif, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. (Amanullah 2020)

Hasil studi ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis FlipBook. Pengembangan modul ini menggabungkan elemen media pembelajaran dengan materi mengenai kedatangan agama Hindu-Buddha ke Indonesia. Media interaktif ini difokuskan pada visualisasi yang berkelanjutan, memungkinkan siswa untuk memahami serta menjelaskan perkembangan kehidupan masyarakat pada periode Hindu-Buddha secara lebih baik. (Amalia 2020)

Hasil pengamatan pada tanggal 13 Maret 2024 memperlihatkan jika banyak siswa kelas VII MTS Mafatihul Huda yang kurang aktif pada proses pembelajaran di kelas. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari siswa sendiri ataupun dari metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Termasuk di dalamnya ialah mata pelajaran IPS, di mana metode pengajaran yang masih berpusat pada ceramah cenderung membuat siswa cepat merasa bosan serta kesulitan memahami materi yang diajarkan. Dampaknya sangat

terasa pada prestasi belajar siswa di kelas VII MTS Mafatihul Huda Pujon. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti mencoba pendekatan alternatif dengan mempergunakan media FlipBook sebagai alat pembelajaran interaktif, diharapkan bisa memberi peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII MTS Mafatihul Huda Pujon.

Dari penjelasan di atas bisa diketahui jika literasi digital siswa Mts masih belumm maksimal serta media pembelajaran yang dipergunakan masih berupa buku Lks serta *power point*. apabila dibiarkan maka akan sangat berdampak pada berbagai aspek terutama dalam hal pemahaman para siswa. Sehingga diperlukan upaya untuk memberi peningkatan literasi digital siswa. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* diharapkan bisa memberi peningkatan literasi digital siswa. Pada studi ini peneliti mempunyai alasan memilih tempat di MTS Mafatihul Huda sebagai lokasi studi karena di MTS Mafatihul Huda masih mempergunakan media pembelajaran terdahulu seperti ceramah, buku cetak, globe serta dengan adanya metode pembelajaran mempergunakan literasi digital flipbook diharapkan bisa membuat siswa tidak jenuh serta lebih termotivasi. Oleh sebab itu Peneliti tertarik untuk menjalankan studi tentang “Pengembangan Flipbook dalam penguatan literasi digital pada Materi Mauknya agama hindu-budha ke indonesia kelas VII Di MTS Mafatihul Huda Madiredo”

METODE

Studi yang sedang dijalankan ialah studi *Research and Development*, yang termasuk metode untuk mengembangkan serta menguji produk dalam konteks pendidikan. Metode ini fokus pada pengembangan produk yang akan diimplementasikan dalam bidang pendidikan sesudah melalui tahap pengujian yang cermat (Maydiantoro, 2021).

Model pengembangan yang diterapkan untuk mengembangkan media ini ialah model ADDIE. Menurut prosedur studi pengembangan ADDIE, siklus R&D terdiri dari berbagai tahapan studi yang meliputi: analisa, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi (Nababan, 2020)

Studi ini ialah sebuah jenis studi R&D yang mempergunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi. Fokus utama studi ini ialah pada pengelolaan serta seleksi konten pembelajaran, perencanaan strategi pembelajaran, serta pemilihan serta pengembangan media yang dipergunakan, dengan tujuan mengevaluasi

pencapaian dari setiap tujuan yang ditetapkan. (Hayati, Budi, and Handoko 2015)

Tahapan-tahapan alur dari pengembangan R&D pada model ADDIE yakni

1. Menganalisa Kebutuhan
2. Membuat perencanaan Flipbook Digital
3. Membuat Desain serta membuat Flipbook Digital
4. Validasi Produk media Flipbook digital dijalankan oleh ahli Media serta ahli materi
5. Menjalankan Uji coba kelompok kecil
6. Menjalankan Evaluasi hasil Uji Coba
7. Produk jadi : media pembelajaran Flipbook Digital

Pengembangan *software* flipbook maker pada materi masuknya agama hindu budha ke indonesia mengacu pada Studi R&D mempergunakan pendekatan ADDIE mengalami kendala pada tahap implementasi serta evaluasi karena terbatasnya waktu serta biaya. Uji coba produk hanya dijalankan secara terbatas, melibatkan Guru mata pelajaran IPS serta Siswa kelas VII MTS Mafatihul Huda sebagai partisipan uji coba. Dengan ini, tahapan pengembangan multimedia interaktif flipbook maker hanya melalui tiga tahapan pengembangan, yakni *Analysis, Desain, and Development*.

Hasil penilaian validitas media dalam studi pengembangan flipbook digital didapat dari pengisian kuesioner oleh para ahli, yang mencakup validasi dari ahli media serta ahli materi. Berikut ialah rincian kriteria penilaian yang dipergunakan:

Tabel 1. Penskoran kualifikasi Penelitian

Skor	Kualifikasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat tidak Baik

Sesudah menjalankan analisa hasil dari analisa data pada media pembelajaran flipbook digital akan dihitung dengan rumus berikut;

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase Kelayakan
- $\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)
- $\sum x^i$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)
- 100% : Konstanta

Hasil evaluasi data dari validasi oleh para ahli serta penilaian oleh siswa terhadap

media pembelajaran flipbook digital diukur dengan mempergunakan skala Likert, sebagaimana tercantum dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria perumusan dengan Skala Likert

Hasil Pencapaian	Kualifikasi
85% - 100 %	Sangat layak
75% - 84 %	Layak
65% - 74%	Cukup layak
55 % - 64%	Tidak layak
0 % - 54%	Sangat Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap analisa (*analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini mempunyai maksud untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di MTS Mafatihul Huda Pujon dalam mata pelajaran IPS, fokus pada masuknya agama Hindu-Buddha ke Indonesia untuk siswa kelas VII. Proses ini dimulai dengan analisa mendalam terhadap kebutuhan pembelajaran, yang mencakup: (a) analisa karakteri siswa serta masalahnya dalam kegiatan belajar, (b) analisa kompetensi

a. Analisis Karakter Siswa serta Masalah dalam kegiatan belajar

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang sudah peneliti laksanakan di MTS Mafatihul Huda Desa Madiredo Kecamatan Pujon, memperoleh informasi jika pembelajaran IPS di kelas VII Mts cenderung formal, Dalam lingkungan pembelajaran di Mts, metode pengajaran masih dominan dalam bentuk ceramah serta sesi tanya jawab tanpa variasi model pembelajaran lain yang signifikan. Selain itu, penggunaan bahan ajar inovatif oleh guru jarang terlihat, karena mereka cenderung mengandalkan buku paket sebagai sumber utama, sementara beberapa materi langsung dibagikan melalui platform *Youtube* ke dalam grup *WhatsApp* para siswa.

b. Analisis Kompetensi

Analisa ini dijalankan berdasarkan keterampilan yang wajib dimiliki oleh siswa. Materi pembelajaran tentang sejarah masuknya Agama Hindu-Budha ke Indonesia dipilih untuk disusun dalam media pembelajaran ini.

2. Tahap desain (*design*)

Dalam proses mendesain ataupun merancang media pembelajaran, ada tiga tahapan yang harus dilalui.

a. Memilih serta Menentukan Media pembelajaran. Media pembelajaran flipbook diharapkan bisa memberi peningkatan motivasi belajar siswa serta memperkuat literasi digital di MTS Mafatihul Huda.

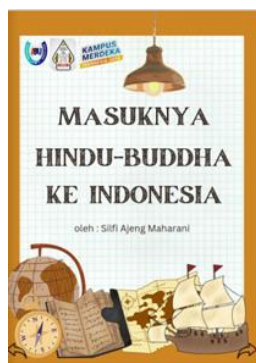
- b. Merancang Media Pembelajaran. Media pembelajaran pada proses belajar mengajar mempunyai potensi untuk memunculkan minat baru, memberi peningkatan motivasi, serta merangsang aktifitas belajar, bahkan bisa mempengaruhi psikologi siswa secara positif. Salah satu contoh media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran IPS di kelas ialah mempergunakan media flipbook.
- c. Menyusun Instrumen untuk Penilaian Media. Instrumen diciptakan untuk mengevaluasi produk ataupun media pembelajaran yang sudah dirancang. Instrumen ini mempunyai maksud untuk menilai keabsahan produk yang sudah dikembangkan. Kuesioner yang sudah diuji untuk keabsahannya mencakup (a) instrumen validasi oleh ahli materi, (b) instrumen validasi oleh ahli media, serta (c) instrumen uji coba dengan kelompok kecil.

3. Tahap pengembangan (Develop)

Tahap ini melibatkan transformasi desain awal sebuah media pembelajaran menjadi produk akhir berupa flipbook digital. Proses dimulai dengan pengumpulan berbagai bahan ajar, termasuk materi dari modul pembelajaran tentang Masuknya Hindu-Buddha ke Indonesia serta informasi yang relevan dari sumber-sumber internet.

Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan lebih lanjut menuju produk akhir yang siap dipergunakan. Langkah awal pada tahap ini ialah mengumpulkan berbagai data yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran, seperti gambar-gambar yang terkait dengan materi serta video dari *platform Youtube*. Berikut ialah produk dari pengembangan media untuk proses pembelajaran.

- a. Tampilan Awal Media Pembelajaran. Tampilan pertama dari bahan pembelajaran menampilkan judul serta nama pengarang, serta bisa disajikan seperti ini:



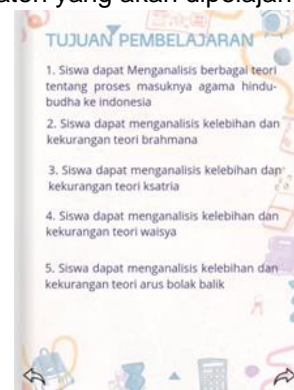
Gambar 1. Tampilan Awal Media Flipbook

- b. Tampilan Kompetensi Dasar serta Indikator Pencapaian. Di dalam ringkasan kemampuan dasar serta indikator pencapaian, akan disajikan kompetensi dasar beserta indikator pencapaiannya yang relevan dengan materi yang dibahas.



Gambar 2. Tampilan KD serta Indikator Pencapaian Dasar

- c. Tampilan Tujuan Pembelajaran. Pada bagian tujuan pembelajaran, disajikan informasi mengenai konsep-konsep yang harus dipahami serta pencapaian yang diharapkan oleh siswa dalam materi yang akan dipelajari.



Gambar 3. Tampilan Tujuan Pembelajaran

- d. Tampilan Isi Materi. Pada bagian ini, pengguna akan menemukan materi mengenai masuknya agama Hindu serta Buddha ke Indonesia, lengkap dengan video *Youtube* yang relevan dengan topik tersebut.



Gambar 4. Tampilan Isi Materi

Tabel 3. Hasil Data Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran flipbook ini dirancang khusus agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII di MTS.				✓	
2.	Judul yang dipergunakan sesuai dengan media pembelajaran flipbook				✓	
3.	Flipbook ini ditujukan khusus untuk siswa kelas VII MTS.				✓	
4.	Materi dalam flipbook disajikan dengan cara yang jelas serta mudah dipahami.	✓				
5.	Tujuan pembelajaran yang ditetapkan sudah diselaraskan dengan indikator pencapaian yang diharapkan.					✓
6.	Tujuan pembelajaran sudah disesuaikan dengan indikator pembelajaran.					✓
7.	Persepsi ataupun ilustrasi yang disajikan dalam flipbook ini sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang ada.			✓		
8.	media pembelajaran Flipbook sudah sesuai dengan Topik Pembelajaran				✓	
9.	Materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang efektif.			✓		
10.	Penggunaan media flipbook mempermudah siswa untuk memahami materi.				✓	
11.	Media flipbook bisa memberi peningkatan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran.				✓	
12.	Video bisa mempermudah peserta didik memahami materi plajaran				✓	
13.	Kesesuaian video dengan materi yang dibahas				✓	
14.	Penampilan multimedia flipbook menarik peserta didik			✓		
15.	Penggunaan multimedia flipbook bisa mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru.					✓
16.	Penggunaan multimedia flipbook bisa meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik				✓	
17.	Multimedia flipbook mudah dioperasikan/dipergunakan					✓
18.	Warna unsur tata letak harmonis da memperjelas fungsi			✓		
19.	Media Flipbook memotivasi belajar siswa				✓	
20.	Soal yang diberiakn sesuai dengan materi				✓	
				15	44	20
Perolehan Skor		79				
Skor Maksimal		100				
Presentase Kelayakan		79%				
Kriteria		layak				

Berdasarkan tabel 3 termasuk hasil dari evaluasi kelayakan yang dijalankan oleh para ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran dalam bentuk flipbook digital untuk mata pelajaran IPS, khususnya pada materi mengenai masuknya agama Hindu serta Buddha ke Indonesia.

Dari hasil validasi ahli media dari media pembelajaran flipbook materi Masuknya Agama Hindu-Budha Ke Indonesia diketahui

jika kelayakan dari media ini mendapatkan nilai dengan presentase 79% dengan jumlah skor validator 79 serta skor maksimal senilai 100. Perolehan skor tersebut termasuk kedalam kategori baik serta layak. Uji validasi ahli media memperlihatkan jika Media Pembelajaran berbasis flipbook maker sangat layak ataupun bisa dipergunakan dengan sedikit revisi.

Tabel 4. Hasil Data Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media flipbook menarik					✓
2.	Tujuan pembelajaran pada media flipbook sudah jelas					✓
3.	Materi pembelajaran pada media flipbook mudah dipahami				✓	
4.	Keruntutan Materi pada media flipbook sudah jelas.					✓
5.	Bahasa yang dipergunakan dalam media flipbook sudah sesuai dengan aturan yang berlaku.					✓
6.	Kalimat-kalimat yang dipergunakan dalam media flipbook mudah dimengerti.					✓
7.	Bahasa yang dipergunakan dalam media flipbook sudah komunikatif.					✓

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
8.	Bahasa dalam media flipbook sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas VII MTS.				✓	
9.	Kejelasan topik serta kebenaran konsep ditinjau dari aspek keilmuan					✓
10.	Kesesuaian materi pada media flipbook dengan kurikulum yang berlaku					✓
11.	Ketepatan istilah serta kemudahan memahami alur materi					✓
12.	Kesesuaian konten ajar dengan karakteristik siswa				✓	
13.	Materi pd media Flipbook bisa dipergunakan untuk pembelajaran kelas terbatas					✓
14.	Materi pada media Flipbook bisa dipelajari kapanpun serta dimanapun.					✓
15.	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pada media Flipbook					✓
16.	Soal evaluasi mendukung pembelajaran materi masuknya agama hindu-budha keindonesia					✓
17.	Soal pada evaluasi menimbulkan daya tarik					✓
18.	Materi pada media mendorong peserta didik memperoleh konsep serta jawaban yang benar				✓	
19.	Menciptakan sistem belajar menyenangkan berbasis edutainment					✓
20.	Memberikan pengetahuan baru mengenai teknologi, IPTEK serta penguatan digital literasi					✓
					16	80
Perolehan Skor		96				
Skor Maksimal		100				
Presentase Kelayakan		96%				
Kriteria		Sangat layak				

Berikut ialah hasil penghitungan penilaian kelayakan media pembelajaran dari para ahli materi dalam mengembangkan media flipbook digital untuk mata pelajaran IPS dari hasil validasi ahli materi dari media pembelajaran flipbook materi Masuknya Agama Hindu-Budha Ke Indonesia diketahui jika kelayakan dari media ini mendapatkan nilai dengan presentase 96% dengan jumlah skor validator 96 serta skor maksimal senilai 100. Perolehan skor tersebut termasuk kedalam kategori baik serta sangat layak. Uji validasi ahli materi memperlihatkan jika Media Pembelajaran berbasis flipbook maker sangat

layak ataupun bisa dipergunakan dengan sedikit revalidasi ahli materi dari media pembelajaran flipbook materi Masuknya Agama Hindu-Budha Ke Indonesia diketahui jika kelayakan dari media ini mendapatkan nilai dengan presentase 96% dengan jumlah skor validator 96 serta skor maksimal senilai 100. Perolehan skor tersebut termasuk kedalam kategori baik serta sangat layak. Uji validasi ahli materi memperlihatkan jika Media Pembelajaran berbasis flipbook maker sangat layak ataupun bisa dipergunakan dengan sedikit revisi.

Tabel 5 Uji coba Kelompok kecil

No	Responden	Kriteria					Skor Maks	Skor Respon	Persen
		1	2	3	4	5			
1.	RA				7	3	100	93	93%
2.	SNA				4	6	100	96	96%
3.	EO				6	4	100	94	96%
4.	CAK				5	5	100	95	95%
5.	AN				7	3	100	93	93%
6.	WM				5	5	100	95	95%
7.	MR				5	5	100	95	95%
8.	SS				5	5	100	95	95%
9.	AA		1		4	5	100	94	94%
10	MAR				5	5	100	95	95%
Total							1000	945	
Presentase Kriteria		sangat baik							94%

Berdasarkan tabel 5 diketahui peneliti melakukan Percobaan dalam kelompok kecil yang dijalankan pada siswa di MTs mempunyai maksud untuk mengevaluasi kelayakan

pengembangan pada media pembelajaran berupa flipbook digital. Penilaian yang didapat dari respon siswa pada produk yang sudah dilakukan pengembangan memperlihatkan

hasil yang sangat baik. Adapun Data dari uji coba kelompok kecil ini dikumpulkan melalui kuesioner berupa angket yang diajukan kepada 10 siswa, serta melibatkan pendapat praktisi serta didapatkan kesimpulan jika rata-rata respon ataupun tanggapan siswa terhadap media pembelajaran flipbook maker yang sudah diujikan dalam skala kecil mendapatkan respon positif. Multimedia flipbook maker memperoleh persentase senilai 94% dengan kriteria sangat baik.

Dari hasil uji kelompok kecil kelas VII MTS Mafatihul Huda dengan mempergunakan media flipbook peneliti mendapati para siswa lebih bersemangat, dan Para siswa lebih menikmati pembelajaran IPS, terutama pada materi tentang masuknya agama Hindu-Buddha di Indonesia, karena hal ini mampu memberi peningkatan motivasi belajar mereka serta literasi digital. Pada saat uji coba, kelompok siswa memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Peningkatan ini juga diakui oleh guru IPS kelas VII yang melihat perbedaan yang mencolok dibanding dengan teknik ceramah tanpa memakai media pembelajaran. Metode ceramah yang dijalankan tanpa media menyebabkan siswa mudah bosan serta sulit memahami materi. Oleh karena itu, diharapkan dengan mempergunakan variasi baru berupa media flipbook digital, pendidik bisa terbantu serta murid kelas VII MTS Mafatihul Huda bisa mendapatkan manfaat dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi masuknya agama Hindu-Buddha ke Indonesia.

KESIMPULAN

Dari hasil Studi yang sudah disampaikan peneliti, pengembangan media pembelajaran flipbook pada mata pelajaran IPS materi masuknya agama hindu budha ke indonesia mempergunakan pengembangan R&D (Reserch and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang telah di uji coba di siswa kelas VII MTs. hasil akhir dari produk yakni media pembelajaran flipbook digital pada mata pelajaran IPS materi masuknya agama hindu budha ke indonesia. Media pembelajaran Flipbook yang sudah dikembangkan mempunyai kualitas yang baik serta layak diuji dari hasil penilaian oleh validator, yakni Validasi ahli media mendapatkan persentase senilai 79% serta Validasi ahli materi mendapatkan persentase senilai 96%. media pembelajaran flipbook sudah di dijalankan pengujian kepada guru serta siswa Mts . Dari penjabaran yang dilakukan peneliti maka mendapat kesimpulan jika studi pengembangan menghasilkan media belajar flipbook digital mata pelajaran IPS materi

masuknya agama hindu budha di indonesia pada kelas VII MTS Mafatihul Huda untuk dipergunakan sebagai bahan ajar serta media pembelajaran di proses belajar mengajar di Mts Mafatihul Huda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Abadi. 2020. "Pengembangan Modul *E-Learning* Berbasis Web Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Pada Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang." *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan* 4 (2): 1–15. <https://doi.org/10.51836/je.v4i2.92>
- Amalia, Siti Lailun Fitri. 2020. "Pengembangan Media Flip Book Berbasis Peninggalan Megalitikum Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X PM SMK Trunojoyo Jember Ajaran 2018/2019." *Jurnal Pendidikan Sejarah, sosial dan Budaya* 1 (1), 2020. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v1i1.268>
- Amanullah, Muhammad Abror. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8 (1): 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Hayati, Sri, Agus Setyo Budi, and Erfan Handoko. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 4, SNF2015–II.
- Maydiantoro, Albet. n.d. "Model-Model Penelitian Pengembangan."
- Nababan, Netty. n.d. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan" *Jurnal Inspiratif*, 6 (1): 37-50
- Naufal, Haickal Attallah. 2021. "Literasi Digital." *Perspektif* 1 (2): 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Searmadi, Bagus Putra Hari, and Rina Harimurti. 2016. "Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Php Kelas XI RPL DI SMK Negeri 2 Mojokerto" 01. *Jurnal IT-Edu*. 1 (2), 2016: 42-48
- Setiani, Puspita Pebri, and Rizki Agung Novariyanto. 2021. "Pengembangan

Blended Learning Interaktif Pada Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Sejarah Dan Sosiologi.” *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* 7 (2): 252–57.
<https://doi.org/10.30653/003.202172.197>