

DEVELOPMENT OF FLIPBOOK MEDIA IN THE MATERIAL OF BASIC CONCEPTS OF HISTORY IN INDONESIA TO INCREASE STUDENT CREATIVITY IN SMK PGRI 2 SIDOARJO

Pengembangan Media Flipbook Dalam Materi Konsep Dasar Sejarah di Indonesia Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMK PGRI 2 Sidoarjo

Kartika Simanjuntak^{1 a}, J. Priyanto Widodo^{2b} Aulia Fitriany^{3c}

¹Universitas PGRI Delta, Sidoarjo

² Universitas PGRI Delta, Sidoarjo

³ Universitas PGRI Delta, Sidoarjo

^a Kartikasimanjuntak2103@gmail.com

^b jpriyantowidodo@universitaspgridelta.ac.id

^c auliafitriany28@gmail.com

(*) Corresponding Author

Kartikasimanjuntak2103@gmail.com

How to Cite: Kartika Simanjuntak. (2026). Development Of Flipbook Media In The Material Of Basic Concepts Of History In Indonesia To Increase Student Creativity In SMK PGRI 2 Sidoarjo. doi: 10.36526/js.v3i2.6061

Received : 12-07-2025
Revised : 21-10-2026
Accepted : 10-01-2026

Keywords:

Flipbook Media,
Creativity,
Interactive Learning,
Digital History Media,
Flipgames

Abstract

This study aims to develop digital learning media in the form of interactive flipbooks (*Flipgames*) to enhance students' creativity in history learning. The background of this study is the minimal use of digital media, which has resulted in low student engagement. *Flipgames* integrate multimedia elements (images, videos, audio, animations) with educational games (quizzes, puzzles, interactive challenges). The research used the R&D method with the Borg and Gall model and a descriptive quantitative approach, involving 10th grade students at SMK PGRI 2 Sidoarjo through observation, interviews, and questionnaires. The results of expert validation of the media (92%) and material (88%) showed high feasibility, while field trials received a positive response from 98.99% of students. The validity test showed that 13 of the 15 items were valid, and Cronbach's Alpha reliability of 0.812 indicated high consistency. The findings confirm that *Flipgames* are effective in increasing student creativity and engagement, with the novelty of integrating game-based learning in a digital flipbook format.

PENDAHULUAN

Kegagalan dalam menanggapi dan mempertimbangkan perkembangan pembelajaran disetiap jenjang pendidikan akan berdampak negatif jika kegiatan belajar mengajar yang monoton dan tidak kondusif akan menjadi penghalang utama bagi keberhasilan dalam pendidikan (Koyimah, Ahmadi, 2022:94). Menurut peneliti, pengembangan pembelajaran adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifitasan pembelajaran di dalam kelas.

Mengembangkan bahan ajar dalam fokus utama seorang guru adalah menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan mencapai kompetensi dasar. Hal ini menuntut guru untuk mampu merancang bahan ajar yang mendukung keberhasilan proses belajar (Yulaika, Harti & Sakti, 2020:68). Untuk itu peneliti menggunakan bahan ajar digital modern untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

Proses pembelajaran teknologi dapat dimanfaatkan melalui buku digital seperti *flipbook* yang memiliki berbagai fitur yang menarik. Bahan ajar ini bisa menjadi acuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, dan memiliki efek untuk mendorong niat belajar siswa (Ulandari, Syawaluddin & Hartoto, 2022:107). Salah satu keuntungan dalam memanfaatkan teknologi di pembelajaran adalah penggunaan buku digital salah satunya adalah *flipbook*. *Flipbook* sendiri mempunyai potensi untuk

meningkatkan kreatifitas siswa dan mampu mendorong niat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran sejarah

Bahan ajar seperti buku paket merupakan sumber belajar yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran disekolah tetapi di zaman yang terus berkembang ini, buku paket yang sebelumnya menjadi patokan belajar, sekarang sangat jarang digunakan dan bahkan hanya ada yang menggunakan LKS (lembar kerja siswa) saja. Jika dibandingkan materi buku paket dengan LKS keduanya sama-sama menjelaskan materi pelajaran secara sistematis, dan menjadi referensi utama dalam belajar. Hanya saja LKS dirancang untuk siswa berfikir kritis dan melatih kemampuan. Materi pokok yang akan digunakan oleh penulis dalam pengembangan bahan ajar *flipbook* adalah Konsep Dasar Sejarah. Siswa menyatakan bahwa guru masih sangat jarang dalam menggunakan media digital yang modern dan menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran sejarah. Pengembangan bahan ajar *flipbook* ini didukung dengan fasilitas sekolah yang memadai untuk mengembangkan media *flipbook*, dimana setiap kelas dilengkapi dengan adanya LCD, dan juga Lab Komputer. Undang-undang yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menuliskan bahwa kompetensi seorang guru mencakup dalam pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk pengembangan pembelajaran dan peningkatan kualitas pembelajaran melalui tindakan reflektif.

Konteks media *flipbook* ini menawarkan visualisasi yang menarik, konsep yang rumit dapat disajikan dengan visual yang sederhana dan menarik. Proses pembuatan *flipbook* sendiri dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan materi belajar, *flipbook* juga mendorong peserta didik untuk kreatif dan mengeksplorasi berbagai ide. Peserta didik dapat memilih gaya gambar, warna dan tata letak yang berbeda-beda sehingga siswa mempunyai gaya belajar masing-masing. Pembuatan *flipbook* dilaksanakan secara individu atau kelompok. Ini memungkinkan peserta didik untuk saling belajar dan berbagi ide.

Berdasarkan uraian latar belakang yang ditulis memutuskan untuk mengembangkan media *flipbook* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sejarah. Penulis menggunakan media *flipbook* karena media ini menjadi pilihan yang menarik dalam dunia pendidikan modern karena kemampuannya menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan mudah dipahami. Menurut penulis media *flipbook* ini sejenis dengan buku paket namun dalam versi digital, karena menyajikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan audio.

Kebaruan dari media *flipbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada konsep interaktif berbasis permainan yang disebut *Flipgames*, yaitu penggabungan antara tampilan visual *flipbook* dengan elemen permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan tantangan berbasis materi sejarah, sehingga dapat meningkatkan minat belajar sekaligus mengasah kreatifitas dan daya pikir siswa secara lebih menyenangkan dan aktif.

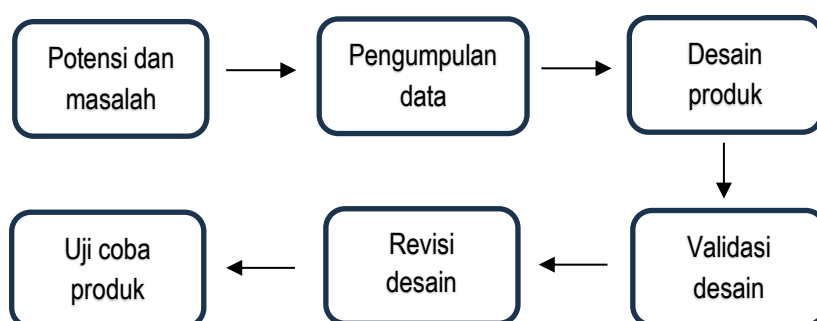
Banyak penelitian menunjukkan efektifitas *flipbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada kreatifitas siswa dalam mata pelajaran sejarah. Selain itu, kebaruan dari media *flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti terletak pada integrasi elemen permainan interaktif yang peneliti sebut sebagai *Flipgames*, yaitu penggabungan antara visualisasi digital *flipbook* dengan fitur edukatif seperti kuis, teka-teki, dan tantangan berbasis materi sejarah. *Flipgames* ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkatkan kreatifitas dan daya pikir peserta didik secara menyenangkan dan aktif

METODE

Penelitian ini dikenal dengan jenis penelitian Research and Development (R&D). Metode penelitian R&D yang sistematis, pengembangan, memperbaiki, dirumuskan dan menghasilkan hal yang valid (Nabila, Adha & Febriandi, 2021:3931). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian ini menerangkan hasil penggunaan kuesioner kepada siswa yang terkait dengan kreatifitas dan respon dari penggunaan *flipbook*. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Tempat penelitian di sekolah SMK 2 PGRI Sidoarjo yang beralamat di Jl. Jenggolo III No.61, Pucang, Kec. Sidoarjo,

Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61219. Penulis mengambil tempat penelitian tersebut karena sekolah ini memiliki siswa dengan berbagai tingkat kemampuan dan latar belakang yang berbeda, dan juga penulis dapat mengamati bagaimana media pembelajaran flipbook ini bekerja dalam berbagai tingkat kemampuan siswa.

Penelitian R&D mempunyai dua tahapan utama yaitu yang pertama adalah riset mendasar untuk memahami kebutuhan pengguna dan yang kedua yaitu penggunaan produk berdasarkan informasi dan pengujian melalui dampaknya (Ilham Eka Putra, 2013:20). Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil kuisioner melalui perhitungan statistik sederhana yaitu rata-rata (mean), sedangkan metode R&D bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa flipbook interaktif berbasis permainan edukatif yang disebut Fkipgames. Desain penelitian menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah peneliti sederhanakan dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan

Populasi dari penelitian ini sendiri adalah seluruh siswa pada kelas X di SMK PGRI 2 Sidoarjo dan yang menjadi sampel nya adalah kelas X.RPL dan X.DKV. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan kuisioner. Dalam penelitian ini akan mencari rata-rata dalam kuesioner yang diberikan. Hasil dari rata-rata tersebut akan menentukan tingkat kelayakan media flipbook yang dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah.

a. Observasi

Observasi yang termasuk dalam kategori instrumen penelitian berbentuk catatan, dicirikan dengan mengamati dan pencatatan yang terstruktur, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai situasi (Damayanti, Huda, Hermina 2024:265). Observasi yang dilakukan akan mengetahui bagaimana respon guru serta siswa saat penggunaan media belajar flipbook diterapkan dengan materi *sejarah sebagai ilmu*. Observasi akan dilakukan oleh peneliti yang juga sebagai observer (yang melakukan pengamatan) saat media digunakan.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan atau suatu proses interaksi antara pewawancara (interviewer) dan sumber informasi melalui komunikasi secara langsung (Fadilla, Wulandari 2023:38). Wawancara ini akan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan, kritik, dan saran guru serta siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan materi sejarah sebagai ilmu. Metode wawancara ini dipilih karena informasi dapat lebih jelas dari narasumber sehingga informasi yang diperoleh lebih luas. Wawancara akan dilakukan dengan Guru Sejarah dan siswa kelas X.RPL dan X.DKV di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

c. Kuisioner

Kuisisioner adalah daftar pertanyaan yang sudah tertulis secara sistematis untuk mengumpulkan data dari hasil jawaban responden yang kemudian diolah dan dianalisis kembali untuk disimpulkan (Ikram, Umar, Haikal 2022:131). Jadi kuisisioner menurut penulis sendiri adalah alat untuk mendapatkan data atau jawaban dari responden dan data yang diperoleh dari kuisisioner ini dapat di analisis untuk mencapai tujuan.

Teknik utama yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah teknik penyebaran kuisisioner. Fleksibilitas kuisisioner memungkinkan penulis untuk menyesuaikan dengan penelitian ini, dan melalui penyebaran kuisisioner, penulis membuat dua macam kuisisioner yang ditujukan kepada guru dan siswa. Penyebaran kuisisioner ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data penelitian yang nanti dianalisis sehingga tingkat kelayakan penerapan media pembelajaran sejarah flipbook pada subjek penelitian akan diketahui. Kuisisioner disusun dalam bentuk skala Likert (1-5) yang mencakup indikator keterlibatan, minat belajar, dan kreativitas siswa. Skor dari setiap pernyataan akan dihitung untuk memperoleh rata-rata nilai dari seluruh responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Desain Dan Pengembangan Media Flipbook Sejarah

Pengembangan media flipbook sejarah dilakukan sebagai inovasi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam memahami materi Konsep Dasar Sejarah di Indonesia. Di SMK PGRI 2 Sidoarjo, pembelajaran sejarah sering kali dianggap monoton dan kurang menarik, terutama ketika disampaikan secara tekstual dan verbal. Oleh karena itu, flipbook dirancang sebagai media digital yang menggabungkan teks naratif, ilustrasi visual, audio, dan elemen interaktif seperti kuis dan trivia sejarah. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang memberikan kerangka kerja sistematis dalam merancang media pembelajaran yang efektif (Branch, 2009).

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa dan guru. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, serta lebih tertarik pada materi yang disajikan secara interaktif. Tahap desain kemudian merumuskan struktur konten flipbook yang terdiri dari lima bab utama: Zaman Praaksara, Zaman Sejarah Awal, Kerajaan Hindu-Buddha, Kerajaan Islam, dan Masa Kolonial serta Pergerakan Nasional. Setiap bab dilengkapi dengan ilustrasi tokoh sejarah, artefak, peta, dan narasi yang komunikatif. Dalam tahap pengembangan, flipbook dibuat menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*, yang memungkinkan integrasi fitur navigasi otomatis, animasi halaman, audio narasi, dan kuis interaktif. Flipbook ini dirancang agar responsif dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk laptop dan smartphone.

Implementasi media flipbook dilakukan selama empat minggu dalam pembelajaran sejarah kelas X DKV dan X RPL di SMK PGRI 2 Sidoarjo. Guru menggunakan flipbook sebagai alat bantu penyampaian materi, sementara siswa mengakses dan menganalisis isi flipbook secara mandiri maupun berkelompok. Evaluasi melalui angket, observasi, dan wawancara menunjukkan bahwa 85% siswa merasa flipbook membantu mereka memahami materi lebih cepat dan lebih menyenangkan. Guru juga mencatat peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi serta munculnya inisiatif untuk membuat flipbook versi mereka sendiri. Flipbook terbukti tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong kreativitas dan ekspresi personal siswa. Efektivitasnya didukung oleh pendekatan konstruktivisme (Santrock, 2011), di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, serta teori multimedia learning (Mayer, 2009) yang menekankan pentingnya kombinasi teks dan gambar dalam meningkatkan pemahaman. Dengan demikian, flipbook menjadi media pembelajaran yang relevan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di tingkat SMK.

Efektifitas Media Flipbook Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Di SMK PGRI 2 Sidoarjo

Efektivitas media flipbook dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMK PGRI 2 Sidoarjo dapat dilihat dari cara media ini mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif, visual, dan menarik. Flipbook adalah media digital yang menyerupai buku nyata, di mana siswa dapat membalik halaman secara virtual dan menikmati tampilan visual seperti gambar, animasi, dan teks yang dikemas secara dinamis. Dalam konteks pembelajaran di SMK, yang cenderung menekankan aspek praktik dan keterampilan, flipbook dapat merangsang imajinasi siswa, memperluas cara mereka memahami konsep, serta mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat diajak untuk membuat atau mengembangkan flipbook sendiri sebagai proyek pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi aktif, rasa ingin tahu, serta kemampuan mereka dalam mengekspresikan ide secara visual dan tertulis. Berdasarkan penerapan di SMK PGRI 2 Sidoarjo, penggunaan flipbook terbukti membantu siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, lebih mudah memahami materi, serta menunjukkan peningkatan dalam menghasilkan karya-karya kreatif, terutama pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman visual dan konsep desain.

Penggunaan media flipbook juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang sangat relevan dengan perkembangan zaman. Dalam dunia yang semakin digital, keterampilan mengelola dan menghasilkan konten berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang harus dikuasai oleh siswa SMK. Dengan menggunakan flipbook, siswa tidak hanya belajar melalui materi yang telah disiapkan guru, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan merancang dan menyajikan informasi dalam format yang lebih menarik dan mudah dipahami. Keterampilan ini sangat penting dalam persiapan siswa untuk memasuki dunia kerja yang penuh dengan tuntutan kreativitas dan penggunaan teknologi. Flipbook memungkinkan siswa untuk lebih fleksibel dalam mengekspresikan ide mereka melalui berbagai format media, sehingga mereka dapat lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan di dunia profesional Nurhadi, D. (2018).

Pengumpulan Data

Peneliti mewawancarai guru sejarah dan peserta didik untuk menggali pandangan, kritik, dan saran terkait penggunaan media flipbook dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, peneliti menyebarkan kuisioner kepada siswa guna memperoleh data kuantitatif tentang kreativitas dan respons mereka terhadap media tersebut. Validasi materi dilakukan oleh guru sejarah untuk menilai kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam flipbook. Data dari kuisioner dan validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) sebagai dasar penilaian kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.

Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi dengan presentase rata-rata skor mencapai 98,99%, sehingga dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar. Masukan dari ahli media dan ahli materi telah digunakan untuk menyempurnakan produk. Untung menghitung nilai data validasi dan kuisioner presentasenya dianalisis menggunakan rumus untuk mencari besarnya presentase menurut (Anas Sudijono 2012:43), dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh skor
 $\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam sebuah item
 100 = Konstanta

Tabel 1. Tabel Hasil Uji Ahli Media

No	Indikator	Skor	Keterangan
1.	Tampilan Flipbook menarik, tidak membosankan dan mampu meningkatkan minat siswa.	5	Sangat layak
2.	Gambar, dan ilustrasi yang digunakan jelas dan relevan	5	Sangat layak
3.	Tombol navigasi mudah ditemukan dan berfungsi dengan baik	5	Sangat layak
4.	Petunjuk penggunaan yang jelas jika dibutuhkan	4	Layak
5.	Flipbook mudah dioperasikan oleh siswa	4	layak
Total Skor		23	
Skor Maksimal		5 indikator x 5 (skala)	25
Persentase		$(23 \div 25) \times 100\%$	92% Sangat Layak

Membandingkan rata-rata total validitas dengan kriteria kevalidan media flipbook interaktif berbasis game edukatif (*Flipgames*) yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan Media Interaksi Flipbook Berbasis Game Edukatif (*Flipgames*)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
85% – 100%	Sangat Layak
70% - 84%	Layak
55% - 69%	Cukup Layak
<55%	Tidak Layak

Pengujian terhadap media dilakukan pada materi yang seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum	4	Layak
2	Materi disampaikan secara sistematis dan logis	4	Layak
3	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah	5	Sangat Layak
4	Materi mampu menstimulasi pemikiran kritis dan kreatif siswa	4	Layak
5	Materi mendukung pengembangan kreatifitas melalui tugas atau aktifitas reflektif	5	Sangat Layak
Total Skor		22	
Skor Maksimal		5 indikator x 5 (skala)	25
Persentase		$(22 \div 25) \times 100\%$	88% Sangat Layak

Pengujian lainnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Statistik Deskriptif

No	Ukuran Deskriptif	Nilai
1	Modus	5
2	Median	4
3	Mean	3,96
4	Simpangan Baku	0,58
5	Varians	0,34

Pembahasan

Desain Dan Pengembangan Media Flipbook

Desain dan pengembangan media flipbook untuk sejarah adalah cara baru dalam menyajikan materi pelajaran sejarah secara digital, mirip dengan buku fisik yang bisa dibuka dan dibalik halamannya, namun dalam bentuk interaktif. Flipbook ini memanfaatkan elemen multimedia seperti gambar, video, dan teks, yang bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, saat mempelajari peristiwa sejarah seperti Perang Dunia II, siswa bisa melihat foto-foto asli, peta pertempuran, dan bahkan menonton video wawancara atau rekonstruksi peristiwa. Untuk mengembangkan flipbook sejarah, langkah pertama adalah memilih topik yang relevan dan menyusunnya dalam bentuk yang mudah diikuti, dengan desain yang sederhana namun menarik. Halaman flipbook bisa mencakup teks, gambar, dan link interaktif untuk informasi tambahan. Tujuan utamanya adalah membuat siswa lebih terlibat dengan materi, serta memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel, baik melalui teks atau visual, Widodo, J. P. (2020). Teknologi yang digunakan memungkinkan media ini diakses di berbagai perangkat seperti komputer atau ponsel.

Manfaat utama dari flipbook sejarah adalah meningkatkan minat belajar siswa karena media ini lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan buku teks biasa, Mayer, R. E. (2005). Selain itu, flipbook dapat mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual atau audio, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Namun, tantangannya adalah masalah aksesibilitas teknologi, karena tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai. Meskipun begitu, flipbook tetap menjadi alat yang sangat berguna dalam pendidikan modern untuk memperkaya pembelajaran sejarah.

Efektifitas Media Flipbook Sebagai Konsep Dasar Pembelajaran Sejarah Di SMK PGRI 2 Sidoarjo

Pengembangan media flipbook dalam pembelajaran "Konsep Dasar Pembelajaran Sejarah" di SMK PGRI 2 Sidoarjo bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan visual dan interaktif. Flipbook menyajikan materi sejarah secara menarik dengan kombinasi teks, gambar, dan animasi ringan, sehingga memudahkan pemahaman kronologi dan konteks sejarah. Menurut Heinich et al. (2002), media visual dapat meningkatkan motivasi belajar, dan Arsyad (2011) menekankan bahwa media pembelajaran memperjelas pesan dan memperkuat efektivitas. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya eksplorasi aktif dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Mayer (2009) juga menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar dalam pembelajaran multimedia meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Hasil implementasi menunjukkan bahwa 85% siswa mengalami peningkatan kreativitas dan pemahaman sejarah, terlihat dari kemampuan menyusun narasi, membuat proyek multimedia, dan berpikir kritis. Munandar (2009) menegaskan bahwa kreativitas tumbuh optimal jika siswa diberi ruang untuk berekspresi melalui media yang mendukung imajinasi.

Adapun proses yang dilakukan oleh peneliti yaitu melaksanakan penyebaran kuisioner kepada peserta didik guna memperoleh data empiris mengenai perspepsi dan respons mereka terhadap pemanfaatan media pembelajaran *Flipgames*. Kuisioner berisikan 15 pernyataan dengan

skala likert 1-5 dan telah diisi oleh 51 responden. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan proses rekapitulasi dan analisis kuantitatif untuk mengetahui kecenderungan hasil. Skor total yang telah diperoleh dari hasil kuisioner adalah 742,4 dari skor maksimal 750, yang jika dikonversikan ke dalam bentuk persentasi adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{742,4}{750} \times 100\% = 98,99\%$$

Selanjutnya dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi koefisien. Berdasarkan hasil perhitungan, 15 pernyataan dalam kuisioner dinyatakan valid, karena memiliki nilai r hitung $> r$ tabel yaitu 0,279.

Berdasarkan tabel diatas, seluruh item kuisioner memiliki nilai r hitung $> r$ tabel, sehingga seluruh pernyataan dinyatakan valid. Hal ini terbukti bahwa semua pernyataan dalam kuisioner pernyataan layak untuk digunakan dalam mengukur variabel penelitian dan memenuhi asumsi uji validitas dengan metode Pearson Product Momen. Data statistik deskriptif dari 1 pernyataan menunjukkan nilai modus = 5, median = 4, dan mean = 3,96, dengan simpangan baku = 0,58 dan varians = 0,34, yang menyatakan bahwa mayoritas siswa memberi respon yang positif terhadap implementasi media *Flipgames*.

Dari hasil yang telah di jabarkan pengembangan media Flipbook pada materi Konsep Dasar Sejarah menunjukkan hasil 98,99% , dengan hasil tersebut media flipbook memenuhi kriteria kelayakan media. Banyak siswa menyatakan media flipbook ini belum diterapkan oleh guru, perbedaan dari buku sejarah dengan flipbook dinyatakan lebih sulit dimengerti jika menggunakan metode ceramah, dengan adanya flipbook ini memberikan keefektifan dalam pembelajaran sejarah. Dari flipbook yang diterapkan siswa lebih tertarik dengan adanya games edukatif dan juga vidio pendek, penilaian siswa tentang sejarah dari yang tidak tertarik untuk belajar sejarah menjadi lebih tertarik dengan penggunaan media ini. Siswa juga ingin penerapan flipbok ini bisa digunakan di setiap materi ajar sejarah yang lainnya.

Guru menyampaikan bahwa flipbook bisa dikemas sendiri oleh siswa dengan awalan penyampaian langkah-langkah terlebih dahulu lalu setelah itu dikemas semenarik mungkin sesuai dengan kriteria masing-masing. Kelebihan dalam flipbook ini lebih bervariasi seperti buku seperti rangkuman jadi siswa tidak terlalu banyak membaca buku paket karena rangkuman di flipbook lebih efisien. Perkembangan flipbook terhadap kreatifitas siswa sangat bagus dan siswa sangat antusias. Tetapi penerapan flipbook ini tidak diterapkan di semua materi sejarah. Guru masih belajar tentang media flipbook ini dikarenakan banyak fitur yang harus dipelajari.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat kriteria kelayakan pada pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi dengan skor kelayakan 885 dan ahli media mempresentasikan bahwa media ajar flipbook tergolong dalam kategori sangat layak dengan skor 92%. Selain itu, tanggapan siswa terhadap media yang digunakan juga menunjukkan kategori sangat layak, yang berarti media dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan skor kelayakan 98,99%.

Desain media flipbook adalah pendekatan digital yang menggabungkan teks, gambar, video, dan interaktivitas untuk menyajikan materi pembelajaran. Dalam konteks sejarah, flipbook membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami dengan elemen visual yang mendukung pemahaman peristiwa sejarah, tokoh, dan budaya. Desain yang baik harus memudahkan pembaca dengan tata letak yang jelas dan elemen multimedia yang relevan.

Efektivitas flipbook terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan fitur interaktif, seperti pencarian topik dan navigasi antar halaman, siswa dapat belajar sesuai kecepatan mereka dan lebih mandiri. Penggunaan gambar dan multimedia membuat materi sejarah lebih hidup dan mudah diingat. Meskipun demikian, efektivitasnya tergantung pada akses teknologi yang

tersedia bagi siswa. Secara keseluruhan, flipbook adalah alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam mempelajari sejarah.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk fokus pada peningkatan aksesibilitas media flipbook, dengan mengembangkan versi yang lebih ramah perangkat dengan spesifikasi rendah dan mendukung penggunaan offline, agar dapat diakses oleh lebih banyak siswa. Selain itu, menambahkan fitur interaktif seperti gamifikasi, kuis, atau forum diskusi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih mendalam. Peneliti juga sebaiknya melakukan studi perbandingan dengan media pembelajaran lainnya, seperti e-book atau video, untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan flipbook. Untuk memperluas cakupan, flipbook dapat dikembangkan untuk berbagai mata pelajaran selain sejarah, serta diukur efektivitasnya dalam jangka panjang, guna melihat dampak terhadap pemahaman dan retensi informasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Rizky Fadilla, P. A. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 38.
- Atmaja, I. W. W., & Widodo, J. P. (2022). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6805-6813.
- Ginasti Aprilia, D. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Dongeng Karakter Pancasila Untuk Keeterampilan Menyimak di SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 1-11.
- Ginasti Aprilia, D. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook dongeng Karakter Pancasila Untuk Keterampilan Menyimak di SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 1-11.
- Hanpalam, T., Prasetyo, Y., & Wartoyo, F. X. Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas X IPS 1 SMA Senopati Sidoarjo 2017/2018. *Repository STKIP PGRI Sidoarjo*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). Pearson Education.
- Ilham Eka Putra, S. M. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 20.
- Indonesia, P. M. (2007, Mei 24). *Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Diambil kembali dari Database Peraturan: <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendiknas16-2007KompetensiGuru.pdf>
- Indonesia, P. M. (2007, Mei 24). *Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru* Retrieved from Database Peraturan: <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendiknas16-2007KompetensiGuru.pdf>
- Khusnul Khotimah, A. (2022). Pengembangan Pembelajaran Agama Islam (Studi Pendidikan Kualitatif Tentang Mutu Pembelajaran PAI di SMPN 1 Jetis Ponorogo. *Edumanagerial*, 94.
- Kuntowijoyo, P. D. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: BENTANG (PT Bentang Pustaka.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cognitive Theory of Multimedia Learning*. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 31-48). Cambridge University Press.
- Muhammad Ikram, M. U. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Berbantu Media Catur Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA 1 Ingin Jaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 131.
- Nina Fitriya Yulaika, H. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 68.

- Nurhadi, D. (2018). *Penerapan Media Flipbook Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, 12(2), 150-160.
- Rima Damayanti, N. H. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 265.
- Rini Ulandari, A. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto. *Pinisi Journal Of Education*, 107.
- Rizki Fauzan, J. Y. (2019). Pengembangan Media Flash Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Sejarah SMA Materi Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 di SMA Negeri 1 Cisaruas. *Bihari Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 1-9.
- Ruru Brenda Silalahi, H. B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Web Pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Journal Of Education Research*, 1342.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 471.
- Satrio Wibowo, E. N. (2022). Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (MISITAYA) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1094.
- Shella Nabila, I. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3931.
- Susanti, L. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Kuno Dengan Materi Kebudayaan Megalitik Pasemah. *Journal Uinsi*, 1-10.
- Wijayanti, R. D., Fajriyah, I., Aziz, M. F. A., & Widodo, J. P. (2024). Inquiry Learning on History Materials to Improve Critical Thinking of Grade XI Students. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 12754-12760.