

PENGEMBANGAN FLIPBOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII DI MTSN 4 BANJARMASIN

M. Abdul Karim Amrullah¹, Qomario², Mastur³

Universitas Lambung Mangkurat,

Banjarmasin

2110130110001@mhs.ulm.ac.id, qomario@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Article History

Received: 24 November 2025, Accepted: 26 Januari 2026, **Published: 1 April 2026**

Abstrak

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sering dianggap sebagai pelajaran yang bersifat hafalan dan monoton, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan serta efektivitas media pembelajaran *flipbook* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTsN 4 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTsN 4 Banjarmasin. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon motivasi belajar yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan media. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 98.57% (Sangat Layak) dan validasi ahli materi sebesar 92.35% (Sangat Layak). Efektivitas media dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan pada skor motivasi belajar siswa, di mana nilai rata-rata *pre-test* motivasi sebesar 36,08 meningkat menjadi 41,92 pada *post-test*. Hasil uji N-Gain juga menunjukkan peningkatan motivasi dengan kategori "Sedang". Dengan demikian, disimpulkan bahwa *flipbook* interaktif yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran SKI.

Kata Kunci: Flipbook Interaktif, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Model 4D

Abstract

The subject of Islamic Cultural History (SKI) is often considered to be a rote and monotonous subject, which has a negative impact on student motivation. This study aims to develop and determine the feasibility and effectiveness of interactive *flipbook* learning media to increase student motivation in learning SKI for eighth graders at MTsN 4 Banjarmasin. This study is a research and development (R&D) study using the 4D model (*Define, Design, Develop, Disseminate*) introduced by Thiagarajan. The research subjects were eighth-grade students at MTsN 4 Banjarmasin. Data collection instruments included media and material expert validation sheets and learning motivation response questionnaires administered before (*pre-test*) and after (*post-test*) the use of the media. The media expert validation results obtained a feasibility percentage of 98.57% (Very Feasible) and the material expert validation was 92.35% (Very Feasible). The effectiveness of the media was proven by a significant increase in students' learning motivation scores, where the average *pre-test* motivation score of 36.08 increased to 41.92 in the *post-test*. The N-Gain test results also showed an increase in motivation in the "Moderate" category. Thus, it can be concluded that the interactive *flipbook* developed is highly feasible and effective as an alternative medium to enhance students' learning motivation in SKI lessons.

Keyword: Interactive Flipbook, Learning Motivation, Islamic Cultural History (SKI), 4D Model

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan kontemporer mengalami transformasi fundamental akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) global, yang menjadikan penguasaan IPTEK sebagai prioritas strategis. Inovasi ini mendorong pergeseran dari pembelajaran tradisional ke model modern, seperti pembelajaran daring, *Learning Management System* (LMS), kecerdasan buatan (AI), dan *virtual reality* (VR), yang memfasilitasi pembelajaran berpusat pada peserta didik (student-centered learning) dengan akses informasi tanpa batas dan umpan balik adaptif (Septian et al., 2021). Adopsi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pun menjadi kebutuhan wajib untuk mendukung proses pendidikan (Qomario & Putry Agung, 2018).

Proses pembelajaran efektif bergantung pada komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator. Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menjembatani pesan edukatif, memperkaya aktivitas belajar, mempermudah pemahaman materi kompleks, serta meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa. Media ini mengubah konsep abstrak menjadi pengetahuan konkret, menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan menyenangkan.

Namun, berdasarkan wawancara dan observasi di MTsN 4 Kota Banjarmasin pada 13 Februari 2025, pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih didominasi metode ceramah, yang menyebabkan rendahnya partisipasi siswa, motivasi, dan pemahaman dalam pembelajaran. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) membatasi kesempatan siswa untuk berpikir kritis, dan aktif sehingga diperlukan media inovatif untuk menumbuhkan motivasi dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

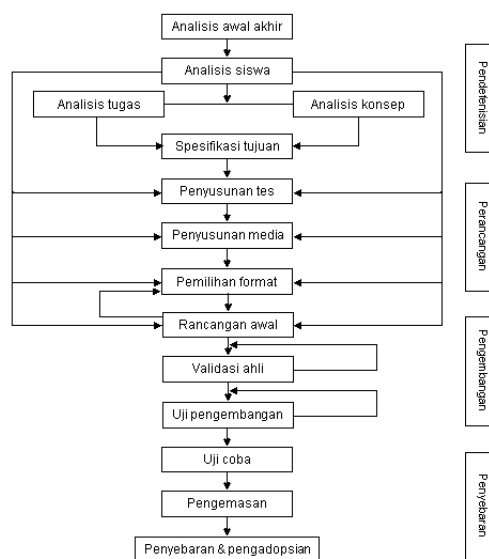
Salah satu alternatif potensial adalah flipbook interaktif, media multimedia yang memadukan teks, gambar, video, animasi, audio, dan elemen interaktif. Berdasarkan teori kognitif multimedia Mayer (2009), penyajian informasi melalui kata-kata dan gambar secara simultan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian terdahulu, seperti Putri (2020), Arisandhi et al. (2023), Sundari (2023), Winda dan Jasiah (2025), Rahman et al. (2025), Pribowo et al. (2024), serta Pitaloka & Napitupulu (2023), menunjukkan bahwa flipbook interaktif efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi, terutama pada mata pelajaran eksakta dan jenjang sekolah dasar. Media ini dinilai sangat relevan untuk meningkatkan motivasi belajar. Menurut Keller (dalam Uno, 2017), motivasi dapat ditingkatkan melalui empat komponen *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (Kepercayaan Diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan). *Flipbook* interaktif dapat menarik *attention* melalui visual dan audio, menunjukkan *relevance* materi melalui video kontekstual, membangun *confidence* melalui kuis formatif, dan memberikan *satisfaction* melalui umpan balik instan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan *flipbook* interaktif untuk melihat kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTsN 4 Banjarmasin.

Meskipun demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) karena belum banyak studi yang menelaah pengembangan dan efektivitas *flipbook interaktif* khusus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada SKI di jenjang Madrasah Tsanawiyah, dengan fokus lebih pada aspek afektif daripada kognitif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan flipbook interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 4 Kota Banjarmasin.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk flipbook interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di MTsN 4 Kota Banjarmasin. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk mengembangkan produk baru melalui analisis kebutuhan dan pengujian efektivitas secara bertahap, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2009, 2015). Model

pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four-D Model*) oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel, yang terdiri dari empat tahapan berurutan *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Prosedur pengembangan mengikuti tahapan tersebut, dimulai dari tahap *Define* yang meliputi analisis awal (identifikasi masalah rendahnya motivasi belajar dan keterbatasan media), analisis peserta didik (karakteristik siswa Kelas VIII), analisis tugas (keterampilan terkait materi Daulah Ayyubiyah), analisis konsep (struktur materi), dan perumusan tujuan pembelajaran SMART dilanjutkan tahap *Design* dengan penyusunan tes acuan patokan (instrumen penilaian), pemilihan media (flipbook interaktif), pemilihan format (integrasi multimedia), dan desain awal (storyboard), kemudian tahap *Develop* yang mencakup validasi ahli (penilaian oleh ahli materi, media, dan bahasa) serta uji coba produk (*pilot testing* pada siswa untuk mendapatkan umpan balik dan revisi) dan akhirnya tahap *Disseminate* yang melibatkan penyebaran produk kepada guru SKI Kelas VIII di MTsN 4 Kota Banjarmasin melalui distribusi, pelatihan, dan pemantauan dampak.



Model Pengembangan 4 D

Subjek penelitian adalah flipbook interaktif sebagai produk yang dikembangkan, sedangkan objek penelitian adalah siswa Kelas VIII MTsN 4 Kota Banjarmasin, dengan validasi produk juga melibatkan guru SKI sebagai ahli materi. Penelitian dilakukan di MTsN 4 Kota Banjarmasin, Jl. Laksana Intan No. 21 Rt. 12, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, dengan jadwal pelaksanaan selama tiga bulan: Bulan 1 (Pendefinisian), Bulan 2 (Perencanaan dan Pengembangan), Bulan 3 (Penyebaran). Teknik pengumpulan data meliputi observasi (pengamatan proses pembelajaran dan motivasi siswa), wawancara (tanya jawab dengan guru SKI untuk mengidentifikasi masalah), dan kuesioner (angket tertutup untuk validasi ahli dan motivasi siswa), serta dokumentasi (data sekolah terkait). Instrumen pengumpulan data terdiri dari observasi dengan kisi-kisi untuk mengamati suasana belajar, bahan ajar, karakteristik siswa, dan kondisi belajar; wawancara dengan panduan pertanyaan terstruktur kepada guru SKI; serta kuesioner validasi ahli materi (30 item, aspek kesesuaian materi, kemutakhiran konsep, kebenaran konsep, sistematika, bahasa, istilah, struktur bahasa, dan kemampuan memotivasi), validasi ahli media (31 item, aspek teknik penyajian, pendukung materi, huruf, layout, warna, gambar, video, dan interaktivitas), dan angket motivasi belajar siswa (12 item, aspek ketekunan, keterlibatan, keinginan mencari informasi, kepercayaan diri, kepuasan, dan antusiasme terhadap media). Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif, dengan validasi ahli dihitung persentase kelayakan menggunakan rumus

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{total skor seluruh validator}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

dan dikategorikan dari sangat tidak layak hingga sangat layak, sedangkan motivasi belajar dianalisis dengan uji *N-gain* menggunakan rumus

Tabel 3. 1 Skor Skala Likert

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Arieekunto dalam Latifah (2021:41-41).

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretst}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Tabel 1. Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *flipbook interaktif* untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di MTsN 4 Kota Banjarmasin, dengan materi fokus pada Pemimpin Besar dan Ilmuwan Islam Masa Daulah Ayyubiyah. Pengembangan didasarkan pada masalah rendahnya motivasi belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran, dan kebutuhan media interaktif berbasis teknologi yang mudah diakses. Proses pengembangan menggunakan model 4D (Thiagarajan et al., 1974), yang terdiri dari empat tahapan utama, dengan hasil sebagai berikut.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Analisis awal (*front-end analysis*) mengidentifikasi masalah utama berdasarkan wawancara dengan guru SKI Kelas VIII, yaitu penyampaian materi yang belum optimal akibat penyesuaian kurikulum baru, kurangnya variasi media, kompetensi guru dalam pengembangan media, dan preferensi siswa terhadap media menarik. Analisis peserta didik (*learner analysis*) menunjukkan siswa kurang responsif terhadap pertanyaan guru, minimnya minat belajar, dan media yang tidak maksimal dalam memberikan pemahaman. Analisis tugas (*task analysis*) mengacu pada silabus, dengan indikator pencapaian seperti pemahaman semangat juang pemimpin dan sumbangsih ilmuwan. Analisis konsep (*concept analysis*) menyusun materi berdasarkan silabus, modul, dan buku pelajaran untuk sesuai tingkat pemahaman siswa. Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) mencakup 8 tujuan spesifik, seperti menyakini semangat juang pemimpin sebagai spirit Islam dan merumuskan karakter tokoh.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini meliputi penyusunan topik pembelajaran (materi Pemimpin Besar dan Ilmuwan Islam Masa Daulah Ayyubiyah), pemilihan media (*flipbook interaktif* sebagai solusi interaktif, mudah diakses tanpa kuota tinggi), pemilihan format (desain menarik, tata letak rapi, font jelas, ikon relevan), dan desain awal (*flowchart* dan *storyboard* dengan 29 halaman, termasuk sampul, daftar isi, materi utama, tugas, evaluasi, glosarium, dan daftar pustaka). Berikut adalah *storyboard* ringkas yang digunakan sebagai panduan desain:

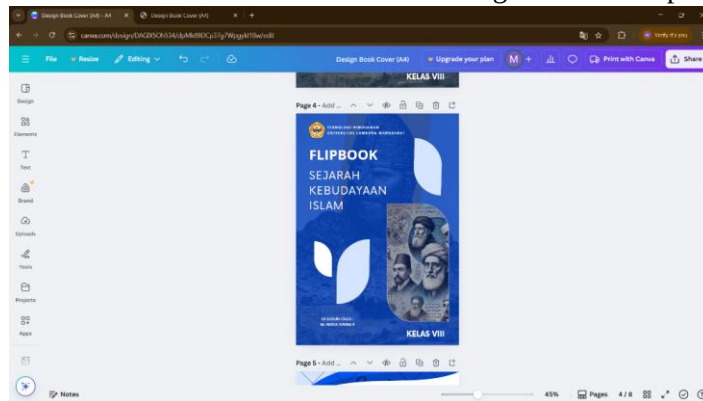
Tabel 2. Storyboard Flipbook

No	Halaman	Deskripsi Visual	Keterangan
----	---------	------------------	------------

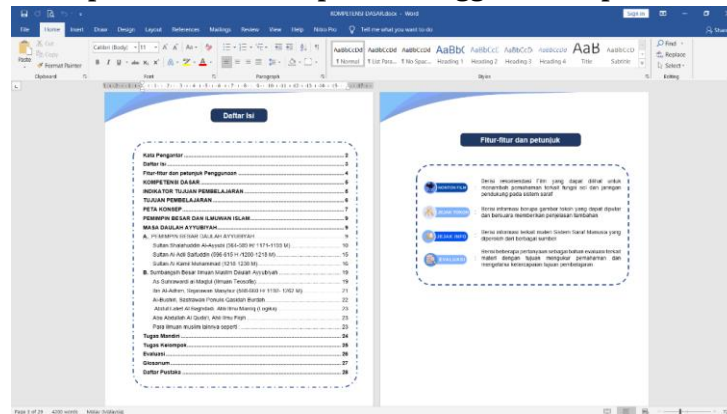
1	Sampul Depan	Ilustrasi tokoh sejarah	Halaman pembuka menarik dengan judul dan identitas.
2-7	Kata Pengantar hingga Peta Konsep	Gambar motivasi, daftar isi, diagram	Navigasi dan pengantar materi.
8-23	Materi Utama	Gambar tokoh, ilustrasi ilmuwan	Penyajian inti dengan fitur interaktif.
24-26	Tugas dan Evaluasi	Formulir tugas, kuis	Aktivitas siswa dan penilaian.
27-29	Glosarium hingga Tentang Penulis	Daftar istilah, referensi	Referensi dan informasi tambahan.

Tahap Pengembangan (Develop)

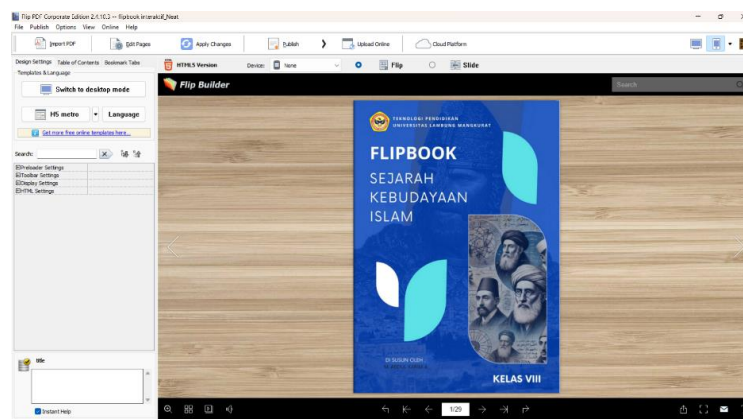
Tahap produksi menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*, meliputi pembuatan bahan (teks, gambar, audio, video menggunakan *Canva* dan *Ms. Word*), integrasi fitur interaktif (*hyperlink*, video, kuis), dan publikasi untuk akses mudah. Berikut adalah gambar utama proses produksi:



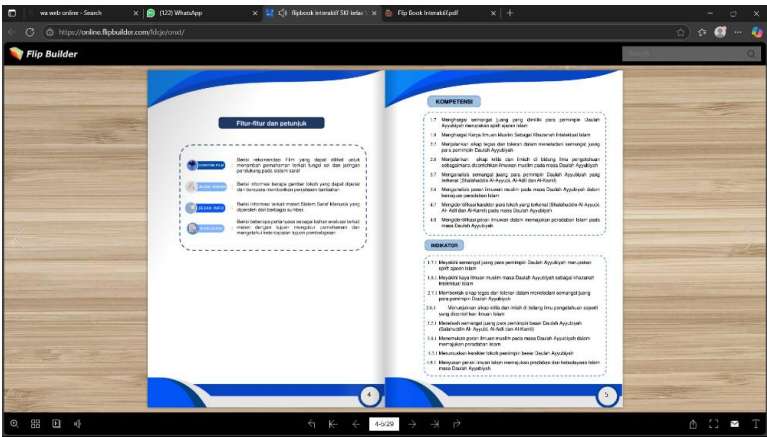
Gambar 1. proses desain komponen menggunakan aplikasi canva



Gambar 2. Proses membuat materi menggunakan aplikasi Ms. Word



Gambar 3. Halaman Dashboard yang Sudah dibuat di *Flip PDF Corporate*



Gambar 4. Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Siap Diakses

Validasi ahli materi oleh dua guru SKI menunjukkan rata-rata skor 92,35% (sangat baik), dengan aspek kesesuaian materi, kemutakhiran konsep, dan kemampuan memotivasi mencapai 100%. Validasi ahli media oleh dua dosen teknologi pendidikan menghasilkan rata-rata 98,57% (sangat baik), dengan aspek teknik penyajian dan kualitas interaktif unggul. Berikut tabel hasil validasi ahli :

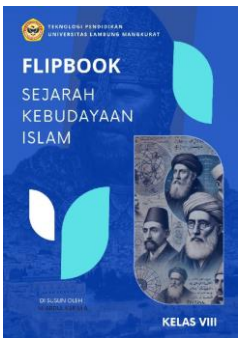
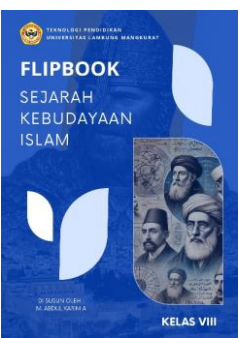
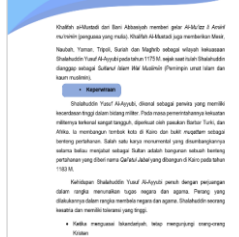
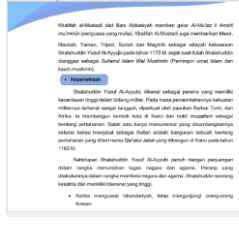
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Aspek Penilaian	Skor Ahli Materi (%)	Skor Ahli Media (%)	Rata-rata (%)	Kategori
Kesesuaian materi/Teknik penyajian	100.0%	100.0%	100.0	Sangat Baik
Kemutakhiran konsep/Pendukung materi	87.5%	100.0%	93.75	Sangat Baik
Kebenaran konsep/Kualitas gambar	100.0%	95.83%	97.92	Sangat Baik
Sistematika/Kualitas interaktif	84.62%	100.0%	92,31	Sangat Baik
Bahasa/Layout	95.83%	95.83%	95,83	Sangat Baik
Istilah/Warna	91.67%	100.0%	95.83	Sangat Baik
Struktur/Huruf	79.17%	100.0%	89.58	Sangat Baik
Motivasi/Video	100.0%	96.88%	98.44	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	92.35%	98.57%	95.46	Sangat Baik

Tahap Revisi Produk Revisi berdasarkan umpan balik validator untuk meningkatkan kualitas media, memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.Revisi dilakukan berdasarkan saran, seperti perbaikan penulisan teks, desain tulisan, dan penambahan nomor halaman. Berikut tabel revisi produk

Tabel 4. Hasil Revisi Produk

Revisi Ahli Media		
Revisi	Sebelum	Sesudah

Memperbaiki desain tulisan yang kurang jelas		
Penambahan nomer halaman		
Perbaikan pada penulisan teks materi		

Uji coba produk dilakukan dalam tiga tahap perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Uji coba kelompok besar pada 25 siswa Kelas VIII menunjukkan peningkatan motivasi belajar dengan rata-rata N-Gain 0,47 (kategori sedang), berdasarkan *pretest* (rata-rata 36,08) dan *posttest* (rata-rata 41,92). Berikut tabel hasil uji N-Gain Perbandingan Skor Rata-Rata Motivasi Belajar (*Pre-test & Post-test*)

Tabel 5. Uji N-Gain

Indikator Statistik	Nilai	Keterangan
Rata-Rata Skor Pre-test	36,08	-
Rata-Rata Skor Post-test	41,92	-
Rata-Rata N-Gain Klasikal	0.47	Sedang

Hasil pada tabel 5 menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek motivasi. Skor rata-rata motivasi total siswa meningkat dari 36,08 menjadi 41,92. Perhitungan *N-Gain Score* menghasilkan nilai 0,47, yang masuk dalam kategori "Peningkatan Sedang" (mendekati tinggi), mengindikasikan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif memberikan dampak positif yang efektif terhadap motivasi belajar siswa.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Produk disebarluaskan melalui salinan link media via WhatsApp dan Google Drive kepada guru SKI Kelas VIII MTsN 4 Kota Banjarmasin, memungkinkan penggunaan sebagai media pembelajaran alternatif untuk siswa lainnya. Secara keseluruhan, *flipbook interaktif* terbukti valid, praktis, dan

efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi SKI, mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada mata pelajaran eksakta.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan media flipbook interaktif. Skor motivasi rata-rata naik dari 36,08 menjadi 41,92, dengan nilai *Normalized Gain* (*N-Gain*) sebesar 0,47, yang dikategorikan sebagai sedang (*moderate*) berdasarkan skala $0,3 < g \leq 0,7$. Peningkatan ini penting karena motivasi awal siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tergolong rendah. Observasi kualitatif memperkuat temuan ini, di mana siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap elemen visual seperti gambar, warna, desain, dan video dalam flipbook yang saling terkait satu sama lain, elemen visual dalam flipbook mampu memberikan peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Nilai *N-Gain* 0,47 sejalan dengan studi teknologi pendidikan lainnya, seperti implementasi *Game-Based Learning* (GBL) dengan *Kahoot!* yang mencapai *N-Gain* 0,65 (65%), yang juga diklasifikasikan sebagai sedang. Literatur konsisten mendukung efektivitas flipbook digital dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa di berbagai jenjang, termasuk aspek afektif (Ali et al., 2025). Dalam konteks SKI yang sering membosankan, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat membangkitkan minat, mengurangi kebosanan, dan memotivasi siswa melalui penyampaian materi interaktif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *Mobile Learning Flipbook Interaktif* khusus untuk mengatasi motivasi rendah di SKI di MTSN 4 Banjarmasin. Produk ini merupakan media *mobile learning* murni, disebarluaskan melalui link dan barcode via WhatsApp serta Google Drive, menawarkan fleksibilitas akses di era digital. Kontribusi metodologisnya adalah validasi model pengembangan 4D dengan skor tinggi (92% dan 98,5%), memastikan kualitas akademik dan kesiapan replikasi.

Berdasarkan analisis model 4D dan *N-Gain* 0,47, penelitian ini menghasilkan produk yang layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Implikasinya, media ini dapat menjadi alternatif solusi bagi guru mata pelajaran historis yang menghadapi tantangan serupa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, pengembangan *flipbook interaktif* untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 4 Kota Banjarmasin berhasil dilakukan menggunakan model 4D Thiagarajan yang meliputi tahapan Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Produk akhir berupa media *flipbook interaktif* yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan validasi dari ahli materi mencapai rata-rata skor 92% dan ahli media 98,5%, sehingga total rata-rata skor keseluruhan sebesar 95,2% dan tergolong kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan *flipbook* ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan hasil uji *N-Gain* sebesar 0,47 yang menunjukkan kategori peningkatan sedang, sehingga media ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi masalah motivasi belajar pada mata pelajaran serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariekunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arisandhi, A., Wibawa, B., & Yudiana, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif flipbook untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 120-135.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-66.
- Latifah, S. (2021). Validasi kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 45-58.

- Mansur, H. (2019). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Pustaka Pelajar.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nawawi, H., & Martin, K. (1992). *Penelitian Terapan*. Gadjah Mada University Press.
- Pera Agustiyani Rahayu. (2013). Pengembangan media flipbook interaktif untuk pembelajaran sejarah. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pitaloka, R., & Napitupulu, E. (2023). Efektivitas flipbook bergambar dan beranimasi dalam meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 78-92.
- Prasetyo, A. D., & Jannah, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Edukasi Sejarah*, 5(2), 78-89.
- Pribowo, A., et al. (2024). Pengembangan flipbook PAI untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 16(2), 201-215.
- Putri, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif flipbook materi aritmetika sosial dengan model 4D. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 34-49.
- Qomario, D., & Putry Agung, I. E. (2018). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(2), 112-125.
- Rahman, A., et al. (2025). Flipbook sebagai media pembelajaran interaktif: Studi efektivitas pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(1), 56-70.
- Rizaldi, F., & Jauhari, M. I. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Peradaban Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 112-125.
- Septian, A., et al. (2021). Transformasi pembelajaran kontemporer melalui teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 13(3), 89-104.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, L. (2023). Penggunaan flipbook secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(4), 301-315.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Wahyuni, S. (2021). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Tarbawi*, 8(1), 45-59
- Winda, R., & Jasiah, S. (2025). Penerapan flipbook ekspositori pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Sejarah Pendidikan*, 17(1), 22-36.