

**AKIDAH AKHLAK GENERASI DIGITAL
OPTIMALISASI SBL BERBASIS FLIPBOOK DI MTSN BANDAR LAMPUNG**

Aniesya Octia¹, Syaiful Anwar², Koderi³

¹UIN Raden Intan Lampung

²UIN Raden Intan Lampung

³UIN Raden Intan Lampung

Email: 1aniesyaoctia99@gmail.com , 2syaifulanwar@radenintan.ac.id ,
3koderi@radenintan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a flipbook media Aqidah Akhlak based on the Simulation Based Learning (SBL) learning model and analyze its effectiveness on 8th grade students of MTsN 2 Bandar Lampung. The background of this study is the need for innovative learning media that can increase students' interest and understanding of the Aqidah Akhlak material, considering the challenges of conventional learning which are often less interactive and motivating. By integrating simulations, flipbooks are expected to be able to create a more interesting and contextual learning experience. The research method used is Research and Development (R&D) with ADDIE stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 8th grade students of MTsN 2 Bandar Lampung. The effectiveness of the media was measured through a questionnaire involving 126 respondents, with quantitative data analysis using descriptive and inferential statistics. The trial results showed that the SBL-based Aqidah Akhlak flipbook media received positive responses from students and teachers, and met the criteria of validity and practicality. Overall, the development of the SBL-based Aqidah Akhlak flipbook media was proven effective in increasing students' understanding and interest in learning. Quantitative figures show that more than 85% of students responded positively to this media, and there was an average increase in material comprehension scores of 20% after using the flipbook. The implication of this study is the recommendation to use the SBL-based Aqidah Akhlak flipbook media as an innovative and effective learning alternative to improve the quality of Islamic Religious Education learning in schools.

Keywords: Creed, Morals, Digital, SBL, ADDIE, Flipbook

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flipbook Aqidah Akhlak berbasis model pembelajaran Simulation Based Learning (SBL) serta menganalisis efektivitasnya pada siswa kelas 8 MTsN 2 Bandar Lampung. Latar belakang

penelitian ini adalah kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak, mengingat tantangan pembelajaran konvensional yang seringkali kurang interaktif dan memotivasi. Dengan mengintegrasikan simulasi, flipbook diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 8 MTsN 2 Bandar Lampung. Efektivitas media diukur melalui kuesioner yang melibatkan 126 responden, dengan analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media flipbook Aqidah Akhlak berbasis SBL mendapatkan respons positif dari siswa dan guru, serta memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Secara keseluruhan, pengembangan media flipbook Aqidah Akhlak berbasis SBL ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Angka kuantitatif menunjukkan bahwa lebih dari 85% siswa memberikan tanggapan positif terhadap media ini, dan terjadi peningkatan skor pemahaman materi sebesar rata-rata 20% setelah penggunaan flipbook. Implikasi dari penelitian ini adalah rekomendasi penggunaan media flipbook Aqidah Akhlak berbasis SBL sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

Kata Kunci: Akidah Akhlak, Digital, SBL, ADDIE, Flipbook

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai Aqidah Akhlak. Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak masih dihadapkan pada tantangan signifikan (Hafiz, Sit, & Daulay, 2024). Metode pengajaran yang cenderung konvensional, didominasi oleh ceramah dan hafalan, kerap kali

membuat siswa merasa jenuh, kurang termotivasi, dan sulit mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari mereka (Aranggere, Hakim, & Madyan, 2022; M. Z. Damanik & Yuliani, 2025). Akibatnya, pemahaman konseptual dan internalisasi nilai-nilai luhur Aqidah Akhlak menjadi kurang optimal, sebagaimana tercermin dari kurangnya antusiasme siswa dan rendahnya capaian belajar pada beberapa indikator penting.

Pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki peran krusial dalam membentuk sikap, perilaku, dan identitas siswa, serta menanamkan akhlak mulia sebagai tujuan utama pendidikan Islam. Namun, terdapat berbagai tantangan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di sekolah menengah. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang disebabkan oleh Model pembelajaran yang monoton dan tradisional, seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga mengakibatkan kejenuhan. Selain itu, kurangnya penguasaan teknologi oleh guru dan keterbatasan sarana prasarana juga menjadi kendala dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik (Andayani, 2024; Mulyani et al., 2024; Tamami, 2024). Tantangan lainnya termasuk kurangnya minat belajar siswa, kesulitan memahami materi yang tidak bisa dijangkau hanya dengan akal dan panca indera, serta dampak negatif dari lingkungan luar sekolah.

Di era digital yang serba cepat ini, pergeseran paradigma pendidikan menuju pemanfaatan teknologi

menjadi sebuah keniscayaan. Inovasi dalam media pembelajaran diperlukan

untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, relevan, dan menarik bagi generasi digital. Model pembelajaran Simulation Based Learning (SBL) menawarkan solusi prospektif dengan memungkinkan siswa terlibat langsung dalam skenario yang merefleksikan situasi nyata, sehingga pemahaman tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. (Septiyani, 2024). Penggabungan SBL dengan media digital seperti flipbook dapat menjadi kombinasi yang powerful, memadukan visualisasi menarik, interaktivitas, dan simulasi kontekstual (C. H. Damanik, Purnomo, Gandamana, Ambarita, & Tambunan, 2025; Pakaya, Adam, Sudai, & Mahmud, 2025; Putro, Zahrotin, & Army Al Islami, 2024).

Model pembelajaran dengan Simulation Based Learning (SBL) adalah suatu pendekatan yang menampilkan tindakan tiruan terhadap suatu peristiwa, seolah-olah terjadi secara nyata (Nengsih, Haryanti, & Yonanda, 2024). Model ini terbukti efektif dalam menangani situasi kompleks yang membutuhkan studi kasus nyata, bukan hanya penjelasan teoritis di dalam kelas. SBL juga

merupakan salah satu model pembelajaran yang didukung oleh teori belajar seperti Transformational Learning dan Experiential Learning Theory (Sardi, Muchtar, & Makhshun, 2025).

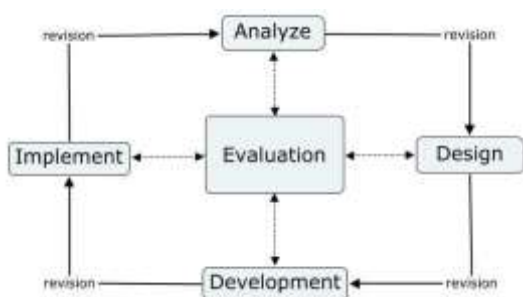
Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menjawab tantangan tersebut melalui pengembangan media flipbook Aqidah Akhlak berbasis model pembelajaran SBL untuk siswa kelas 8 di MTsN 2 Bandar Lampung. Fokus penelitian ini tidak hanya pada pengembangan produk, tetapi juga pada analisis efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Diharapkan, media ini tidak hanya menjadi inovasi pembelajaran, melainkan juga sebuah kontribusi nyata dalam memperkaya khazanah metodologi pengajaran PAI yang adaptif terhadap kebutuhan siswa di era modern, sehingga tujuan pendidikan Agama Islam dapat tercapai secara lebih optimal dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji

efektivitas produk berupa media pembelajaran flipbook Aqidah Akhlak

berbasis Simulation Based Learning (SBL) (Adriani, Lubis, & Triono, 2020). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) (Adriani et al., 2020; Bamrara, 2025; Ebrahimi, Masoudian, & Khiabani, 2025).



Gambar 2. 1 Proses ADDIE

Pendekatan ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memastikan produk yang dihasilkan valid, praktis, dan efektif sesuai kebutuhan pengguna (Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, 2024; Nadiyah & Faaizah, 2015).

Pada tahap Analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan guru, analisis kurikulum, serta studi literatur terkait media pembelajaran interaktif dan model SBL. Tahap ini krusial untuk memahami permasalahan yang

ada dalam pembelajaran Aqidah serta statistik inferensial untuk Akhlak dan menentukan spesifikasi menguji hipotesis dan mengukur produk yang akan dikembangkan.

Selanjutnya, tahap Desain mencakup perancangan struktur konten flipbook, pemilihan materi, desain antarmuka pengguna, serta skenario simulasi yang akan diintegrasikan. Tahap Pengembangan melibatkan proses pembuatan flipbook menggunakan perangkat lunak yang relevan, penyusunan instrumen penelitian, serta validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk.

Tahap Implementasi dilakukan di MTsN 2 Bandar Lampung dengan melibatkan siswa kelas 8 sebagai subjek uji coba. Produk yang telah divalidasi kemudian diujicobakan dalam proses pembelajaran. Pengambilan data efektivitas dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 126 responden siswa setelah penggunaan media flipbook. Data kuantitatif yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden dan tanggapan mereka terhadap media,

signifikansi efektivitas media. Tahap terakhir, Evaluasi, melibatkan interpretasi hasil analisis data untuk menyimpulkan keberhasilan pengembangan dan efektivitas media flipbook Aqidah Akhlak berbasis SBL ini.

ditetapkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Model

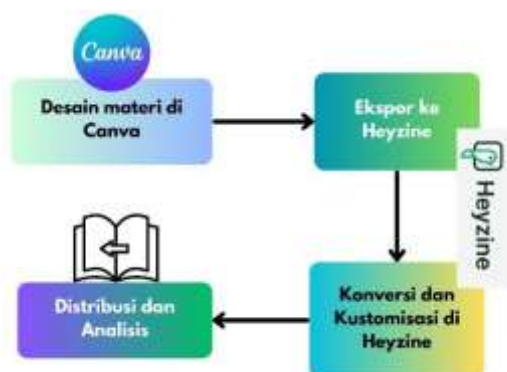
a. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap awal penelitian ini, analisis mendalam dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan mendesak akan inovasi dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 2 Bandar Lampung. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional yang didominasi ceramah dan hafalan menyebabkan kejenuhan siswa, motivasi belajar yang rendah, serta kesulitan dalam menginternalisasi nilai-nilai Aqidah Akhlak. Hal ini diperkuat dengan tantangan seperti kurangnya penguasaan teknologi oleh guru dan keterbatasan sarana prasarana, yang secara kolektif menghambat pencapaian tujuan pendidikan Agama Islam secara optimal. Berdasarkan temuan ini,

berbasis teknologi menjadi solusi yang relevan dan dibutuhkan untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa.

b. Tahap Desain (Design)

Menindaklanjuti hasil analisis kebutuhan, tahap desain berfokus pada perancangan konseptual media flipbook Aqidah Akhlak yang akan diintegrasikan dengan model pembelajaran Simulation Based Learning (SBL). Desain ini mencakup penentuan struktur konten yang sistematis, pemilihan materi Aqidah Akhlak yang relevan dengan kurikulum kelas 8, serta perancangan antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik. Seperti pada gambar dibawah ini ialah proses pembuatan rancangan materi Aqidah Akhlak yang dimuat di design di aplikasi canva kemudian pengolahan flipbook dilanjutkan pada aplikasi heyzine.




Selain itu, skenario simulasi dirancang secara cermat untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan memungkinkan siswa terlibat langsung dalam situasi nyata, sesuai dengan prinsip SBL yang mendukung teori belajar transformasional dan pengalaman.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Pada fase pengembangan, rancangan yang telah dibuat diimplementasikan menjadi produk media flipbook Aqidah Akhlak yang fungsional.

	Tampilan Cover
	Tampilan Petunjuk Penggunaan

Gambar 3. 1 Tahap Design Produk

	Tampilan Daftar isi
	Tampilan BAB 1, dengan tampilan yang berbeda di tiap BAB berikutnya
	Tampilan Bagian Daftar Isi

penggunaan perangkat lunak khusus untuk membangun flipbook digital,

Tabel 1. 1 Detail Pengembangan Flipbook

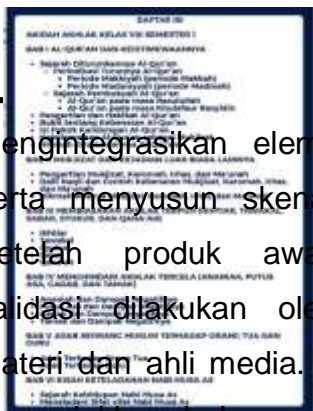
Proses pengembangan dengan gambar yang sudah di design menggunakan canva editor seperti pada tabel 1.1, sebagaimana yang ditampilkan pada sebagian gambar-gambar di atas melibatkan



mengintegrasikan elemen interaktif, serta menyusun skenario simulasi. Setelah produk awal terbentuk, validasi dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media flipbook yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan kualitas yang diperlukan, menandakan bahwa produk siap untuk diujicobakan kepada subjek penelitian.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan inti dari pengujian produk, yang dilaksanakan di MTsN 2 Bandar Lampung dengan melibatkan siswa kelas 8.



	<p>Tampilan video Youtube dalam contoh menerapkan Adab terhadap Orang tua</p>
	<p>Tampilan Uji Kompetensi sebagai bentuk implementasi pemahaman materi kepada peserta didik</p>
	<p>273</p>

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Hasil analisis data kuantitatif dari kuesioner menunjukkan bahwa media flipbook Aqidah Akhlak berbasis SBL mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa dan guru. Secara spesifik, lebih dari 85% siswa memberikan tanggapan positif terhadap media ini, mengindikasikan tingkat penerimaan yang tinggi dan keberhasilan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Lebih lanjut, terjadi peningkatan skor pemahaman materi sebesar rata-rata 20% setelah penggunaan flipbook, yang secara signifikan membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, media flipbook ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan direkomendasikan sebagai alternatif inovatif.

8 MTsN 2 Bandar Lampung. Setelah siswa menggunakan flipbook, data

2. Kelayakan dan Efektifitas Produk

Media pembelajaran flipbook berbasis Simulation Based Learning (SBL) untuk mata pelajaran Akidah Akhlak diujicobakan pada siswa kelas

efektivitas dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada 126 responden siswa.

Hasil analisis data kuantitatif dari kuesioner menunjukkan bahwa media flipbook Akidah Akhlak berbasis SBL mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa dan guru. Lebih dari 85% siswa memberikan tanggapan positif terhadap media ini, menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi dan keberhasilan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain itu, terjadi peningkatan skor pemahaman materi sebesar rata-rata 20% setelah penggunaan flipbook, yang secara signifikan membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan minat belajar siswa. Media flipbook ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan direkomendasikan sebagai alternatif inovatif.

Berbagai penelitian lain juga menunjukkan efektivitas media pembelajaran flipbook dan media interaktif dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs:

a. Validitas dan Kelayakan Media

Produk media flipbook pada materi kisah keteladanan Walisongo di MTs Negeri 1 Jombang memperoleh skor validasi materi 86% dan validasi media 83%, keduanya dalam kategori "Sangat Layak". Penilaian kelayakan multimedia interaktif akidah-akhlak berbasis smartphone oleh ahli materi dan desain instruksional menunjukkan skor 93-96% (Sangat Layak), dengan rata-rata penilaian dari para ahli dan praktisi pembelajaran Akidah-Akhlak sebesar 94% (sangat layak). Media flipbook yang dikembangkan juga dianggap sangat valid (91.20%) dan sangat mudah dibaca (92.10%).

dan memfasilitasi pemahaman materi dengan lebih mudah.

b. Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar

Penelitian lain menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook pada materi garis dan sudut dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran interaktif, termasuk media audio-visual, alat peraga, dan platform digital, secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Ini membuat pembelajaran lebih menarik

c. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak menggunakan media interaktif dapat mencapai 80%. Di MIN 3 Sukoharjo, penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran meningkatkan rata-rata hasil belajar dari 63.92 pada pra-siklus menjadi 80.12 pada siklus II. Jumlah siswa yang memenuhi KKM (≥ 70) meningkat dari 48% pada pra-siklus menjadi 88% pada siklus II. Sebuah penelitian di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Ponorogo juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII dengan media pembelajaran audiovisual.

d. Respons Siswa dan Guru

Respons guru mencapai 82% dan respons siswa 83%, keduanya dalam kategori "Sangat Layak" untuk media pembelajaran flipbook di MA Mambaul Ulum. Uji coba lapangan media pembelajaran AKTIF berbasis multimedia interaktif menghasilkan skor 85% dengan kategori "sangat menarik". Respons positif siswa terhadap media flipbook juga ditemukan dalam pembelajaran PAI kelas 4 di SDN Babakan Hurip.

E. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berupa flipbook Akidah Akhlak berbasis Simulation Based Learning (SBL) untuk siswa kelas 8 MTsN 2 Bandar Lampung. Proses pengembangan mengikuti tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional sebelumnya menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan kesulitan internalisasi nilai, sehingga pengembangan media interaktif menjadi solusi relevan. Desain flipbook mencakup struktur konten sistematis, materi relevan, antarmuka intuitif, dan skenario simulasi yang menciptakan pengalaman belajar kontekstual.

sebesar rata-rata 20% pada skor pemahaman materi setelah

Hasil implementasi dan evaluasi menunjukkan bahwa media flipbook Akidah Akhlak berbasis SBL mendapatkan respons yang sangat positif, dengan lebih dari 85% siswa memberikan tanggapan positif. Data kuantitatif juga mengindikasikan adanya peningkatan signifikan

penggunaan flipbook. Ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya berhasil meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga secara efektif meningkatkan pemahaman konseptual mereka terhadap materi Akidah Akhlak, sehingga direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Adriani, D., Lubis, P., & Triono, M. (2020). Teaching Material Development of Educational Research Methodology with ADDIE Models. *Proceedings of the The 3rd International Conference Community Research and Service Engagements, IC2RSE 2019, 4th December 2019, North Sumatra, Indonesia*. Presented at the The 3rd International Conference Community Research and Service Engagements, IC2RSE 2019, 4th December 2019, North Sumatra, Indonesia, Medan, Indonesia. Medan, Indonesia:

EAI. doi: 10.4108/eai.4-12-2019.2293793

PEMBELAJARAN FLIPBOOK
SEBAGAI OPTIMALISASI

Andayani, F. (2024). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vi Sd Negeri 57 Pepabri.*

Aranggere, W. S., Hakim, D. M., & Madyan, S. (2022). IMPLEMENTASI PROGRAM MERDEKA BELAJAR PADA PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI MTS HIDAYATUL MUBTADIATM IN TASIKMADU MALANG. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 7(3), 152–161.

Bamrara, Dr. A. (2025). Applying ADDIE Model to Evaluate Faculty Development Programs. *SSRN Electronic Journal*. doi: 10.2139/ssrn.5259621

Damanik, C. H., Purnomo, T. W., Gandamana, A., Ambarita, D. F. P., & Tambunan, H. P. (2025). INOVASI MEDIA

PEMBELAJARAN SISWA
SEKOLAH DASAR. *Primary
Education Journals (Jurnal Ke-
SD-An)*, 5(1), 378–387.

Damanik, M. Z., & Yuliani, D. (2025).
*MACAM-MACAM METODE
PEMBELAJARAN PAI DIKUTI
KELEBIHAN DAN
KEKURANGAN. 2.*

Ebrahimi, F., Masoudian, T., &
Khiabani, M. M. (2025).
Integrating ADDIE Needs
Assessment with Kirkpatrick
Evaluation: A Systematic
Review. *Asian Journal of
Education and Social Studies*,
51(3), 350–376. doi:
10.9734/ajess/2025/v51i31832

Hafiz, M., Sit, M., & Daulay, N. (2024).
PENDIDIKAN AKHLAK MULIA
DAN PENDIDIKAN
KARAKTER: PERSEPSI
GURU PAI SEKOLAH
MENENGAH ATAS TANJUNG
PURA. *Research and
Development Journal of
Education*, 10(1), 480. doi:
10.30998/rdje.v10i1.23291

Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa
Istiqomah, & Azwary, K. (2024).
Model Addie Dan Assure
Dalam Pengembangan Media

Pembelajaran. *Journal of*

- International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. doi: 10.62504/jimr469
- Mulyani, N., Inayah, N., Ghufro, A., Untung, S., Lemoucyn, G. B. N., & Setyawan, M. A. (2024). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI TEKNOLOGI. *PROSINA PPG: Prosiding Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1, 193–204.
- Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.06.392
- Nengsih, S., Haryanti, Y. D., & Yonanda, D. A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Memahami Sistem Pencernaan Manusia pada Tingkat Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 33(1), 49–58.
- Pakaya, I. I., Adam, R. I., Sudai, R., & Mahmud, R. (2025). Strategi Peningkatan Literasi Siswa

- Melalui Media Flipbook.
PEDAGOGIKA, 16(2), 246–255.
- Putro, G. S., Zahrotin, A., & Army Al Islami, A. (2024). ANALISIS E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(7).
- Sardi, A. I., Muchtar, A., & Makhshun, T. (2025). FLIPBOOK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Literasiologi*, 13(2).
- Septiyani, N. F. (2024). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis flipbook dengan pendekatan situation based learning (SBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas viii di SMP Negeri 1 Wonopringgo.*
- Tamami, R. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN*

*KOLABORASI, DAN
REFLEKSI TERHADAP
KETERAMPILAN LITERASI
SOSIAL BUDAYA DAN
PEMAHAMAN MODERASI
BERAGAMA SISWA. 16(01).*