

Pengembangan Flipbook “Fatha” (Flipbook Ali bin Abi Thalib) untuk Meningkatkan Pengetahuan Kepemimpinan pada Kelas 6 SD

Adinda Nurul Annisa¹, Sisca Nurul Julianjani², Taupik Ahmadareksa³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: adinda01@upi.edu

Abstrak

Tuntutan teknologi yang masuk ke dunia pendidikan menjadi hal yang wajib diperhatikan. Guru perlu meningkatkan kualitas profesionalisme mereka dengan menggali potensi-potensi baru, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran digital seperti Flipbook Fatha (Flipbook Ali bin Abi Thalib). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan inovasi dalam bentuk media pembelajaran berbasis digital. Metode yang digunakan adalah metode penelitian D&D (Desain and Development). Penelitian ini menggunakan instrumen lembar pengesahan dari ahli materi dan ahli media, serta angket untuk menilai respons siswa. Data yang diperoleh dianalisis melalui teknik observasi di SDN Sukaraja II dengan partisipasi 27 siswa. Hasil validasi menunjukkan persentase yang cukup tinggi, yaitu 88,5% dari ahli materi, 95,3% dari ahli media, dan respon siswa sebesar 81%. Dapat disimpulkan bahwa media Flipbook Fatha memenuhi kriteria kelayakan dengan predikat "sangat baik" untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, memberikan dorongan bagi guru untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar.

Kata kunci: *Flipbook, Al-Khulafa Ar-Rasyidun, Ali bin Abi Thalib.*

Abstract

The demand for technology in education is something that must be carefully considered. Teachers need to enhance their professionalism by exploring new potentials, one of which is through the development of digital learning media such as Flipbook Fatha (Flipbook of Ali bin Abi Thalib). This research aims to innovate in the form of digital-based learning media. The method used is the D&D (Design and Development) research method. This study employs validation instruments from content and media experts, as well as questionnaires to assess student responses. Data obtained are analyzed through observation techniques at SDN Sukaraja II with the participation of 27 students. Validation results show a relatively high percentage: 88.5% from content experts, 95.3% from media experts, and 81% student responses. It can be concluded that Flipbook Fatha meets the feasibility criteria with a "very good" predicate for implementation in the learning process, providing encouragement for

teachers to continue developing and utilizing technology to support the teaching-learning process.

Keywords : *Flipbook, Al-Khulafa Ar-Rasyidun, Ali bin Abi Thalib.*

PENDAHULUAN

Salah satu elemen yang menjadi hal terpenting dalam jalannya pendidikan yaitu proses pembelajaran dan elemen yang menjadi kunci dalam pelaksanaan proses pendidikan yang bermutu yakni penyampaian suatu informasi kepada peserta didik (Gunawan & Sujarwo, 2022). Penyampaian materi pada peserta didik dalam pembelajaran di Sekolah Dasar harus dirancang dengan semenarik mungkin supaya siswa tidak merasa bosan ketika belajar dan mencapai makna dari pembelajaran yang di sekolah. Dalam proses pembelajaran supaya lebih menarik perlu adanya penggunaan media pembelajaran. Menurut (Rahmawati et al., 2022) Penggunaan media dalam pembelajaran SD membantu siswa memahami konten abstrak dengan cara yang lebih konkret. Penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik agar siswa tetap tertarik belajar. Imam Al-Ghazali menekankan bahwa tujuan utama pendidikan adalah membentuk akhlak yang baik dan mendekatkan diri kepada Allah. Oleh karena itu, pembelajaran bagi siswa SD harus aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut.

Di era teknologi digital, berbagai media pembelajaran seperti PowerPoint, proyektor, buku elektronik, dan film digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Salah satu yang mengikuti kemajuan teknologi adalah flipbook digital. Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Susilana dan Riyana, 2008: 88-89).

Media pembelajaran yang menarik akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, nyaman, dan juga mudah diimplementasikan. Hal ini diharapkan bisa mengembangkan terlibatnya mental peserta didik pada saat proses belajar mengajar, peserta didik pada aspek emosional, spiritual, dan intelektual nya (Budiyantri, Rizal, and Sumarna, 2016). Teknologi memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Hal ini membantu siswa memahami konsep-konsep secara visual, membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman mereka sendiri dan siswa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, inovasi dalam media pembelajaran menjadi penting, dan teknologi menjadi sarana utama untuk mencapai hal tersebut.

Ditinjau dari observasi yang telah dilakukan di kelas VI SD Negeri Sukaraja II, tingkat konsentrasi atau capaian pemahaman materi siswa sangatlah rendah. Peneliti menemukan adanya faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media yang digunakan selama pembelajaran cenderung standar dan kurang bervariasi, menyebabkan siswa kurang tertarik. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang antusias dan lebih suka

berbincang dengan teman mereka daripada fokus pada penjelasan guru. Setelah ditelusuri, siswa banyak mengeluhkan pembelajaran yang hanya seperti itu saja dan juga tidak ada pembaharuan dalam setiap pembelajarannya. Hal ini dapat berdampak negatif pada kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran PAI. Efek dari masalah tersebut juga terjadi pada saat kita menanyakan beberapa materi yang seharusnya mereka sudah pahami dan mengerti, namun pada kenyataan masih banyak siswa masih tidak paham dan tidak mengetahui materi yang ditanyakan.

Untuk mengatasi masalah yang ditemukan, guru perlu berinovasi dan meningkatkan kreativitas mereka sebagai fasilitator dan rekan belajar siswa. Mereka dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media tersebut harus memikat perhatian siswa dan memungkinkan adanya interaksi dengan siswa. Integrasi teknologi, seperti penggunaan flipbook digital di SDN Sukaraja II dapat menjadi solusi. Flipbook memungkinkan pembuatan media pembelajaran elektronik dengan desain kreatif menggunakan Canva dan konversi ke flipbook menggunakan Heyzine.

Berdasarkan pertimbangan ini, kami memutuskan untuk mendekatkan siswa dengan pelajaran mereka melalui pengembangan Flipbook Digital yang disebut Fatha (Flipbook Ali bin Abi Thalib) sebagai sarana pembelajaran yang menarik. Flipbook ini akan membahas tentang kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA, yang dianggap sebagai suatu hubungan dan pengaruh antara pemimpin dan yang dipimpin. Kepemimpinan ini juga dapat dijadikan contoh atau model perilaku bagi siswa, karena setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kepemimpinan. Diharapkan, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan merasa lebih tertarik dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak lagi membosankan. Biasanya, siswa merasa penasaran dan lebih mudah menyerap materi pelajaran jika pembelajaran diadakan dengan variasi yang lebih asik dan menggunakan sebuah media yang menarik. Dengan demikian, apa yang menjadi capaian pembelajaran akan lebih cepat tercapai dengan efektivitas yang tinggi. Didasarkan dari latar belakang tersebut, peneliti mengklasifikasi adanya masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang flipbook yang menarik untuk pembelajaran PAI tentang kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA di kelas VI SD?
2. Bagaimana pengaruh flipbook terhadap proses pembelajaran PAI tentang kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA di kelas VI SD?

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media flipbook "Fatha" yang menggambarkan kepemimpinan Al-Khulafa Ar-Rasyidun dalam pembelajaran PAI untuk siswa kelas 6 SD. Design and Development (D&D) merupakan metode yang kami gunakan dalam penelitian ini, Metode ini merupakan suatu pendekatan yang bertahap untuk mempelajari proses-proses desain, pengembangan, serta evaluasi yang dimana bertujuan menciptakan dasar empiris bagi pembuatan sebuah produk dan alat instruksional maupun non-instruksional, serta model-model baru atau yang ditingkatkan yang mengatur pengembangannya Richey dan Klein (2007).

Richey dan Klein (2007) memandang model D&D sebagai suatu studi yang sistematis terhadap langkah-langkah yang dilakukan dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi, dengan maksud untuk memberikan landasan empiris bagi pembuatan produk dan alat instruksional maupun non-instruksional, serta model-model baru atau yang ditingkatkan yang mengatur pengembangannya. Dalam penelitian ini, model D&D dipilih karena kemampuannya untuk memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif.

Selanjutnya, Peffers dkk (dalam Ellis & Levy, 2010) menunjukkan bahwa model D&D terdiri dari enam tahapan yang merupakan pengembangan lebih lanjut dari riset sebelumnya oleh Nunamaker dan Hevner dkk yang telah mengidentifikasi langkah-langkah dari model D&D sebelumnya. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Identify the problem (a)	Describe the objectives (b)	Design & develop the artifact (c)	Test the artifact (d)	Evaluate testing result (e)	Communicate the testing result (f)
-----------------------------	--------------------------------	--------------------------------------	--------------------------	--------------------------------	---------------------------------------

Gambar 1. Prosedur penelitian model D&D menurut Peffers dkk.

Identify the Problem (Identifikasi Masalah)

Mengenali permasalahan adalah tahap penting dalam penelitian, dimana peneliti harus memahami permasalahan yang ingin diatasi melalui pengembangan produk atau alat. Seringkali, dalam berbagai situasi, susah sekali menemukan jalan keluar yang efektif untuk bisa memecahkan permasalahan tersebut. Oleh karena itu, pengembangan produk dan alat diharapkan dapat membantu mengurangi dampak permasalahan yang dihadapi di lapangan.

Describe The Objective (Mendeskripsikan Tujuan)

Dalam rangka menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran, peneliti telah merancang serta mengembangkan sebuah alat pembelajaran inovatif, yaitu Flipbook. Flipbook ini memiliki tujuan untuk mempermudah siswa dalam memperoleh akses dan memahami materi pembelajaran secara lebih efektif, sekaligus memberikan kemudahan akses di berbagai lokasi.

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bernama Flipbook Fatha. Media pembelajaran ini dirancang dengan tujuan khusus untuk memfasilitasi pembelajaran mengenai Kepemimpinan Al-Khulafa Ar-Rasyidun di lingkungan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sukaraja II. Melalui pendekatan yang inovatif ini, diharapkan bisa memberikan dampak yang positif bagi siswa seperti, siswa lebih mampu dan lebih mudah untuk mempelajari konsep-konsep penting seputar kepemimpinan tersebut. Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis beberapa aspek berikut:

- 1) Bagaimana desain media pembelajaran Flipbook Fatha diterapkan pada pokok bahasan Kepemimpinan Al-Khulafa Ar-Rasyidun.
- 2) Penilaian para ahli terhadap konten dan media dari media pembelajaran Flipbook Fatha di SDN Sukaraja II.

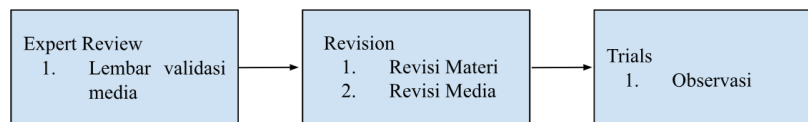
- 3) Respons siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran Flipbook Fatha di SDN Sukaraja II.

Design & Develop the Artifact (Desain dan Pengembangan)

Flipbook Fatha merupakan sebuah media pembelajaran yang dihasilkan sebagai solusi atas permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu kekurangan media pembelajaran yang menarik dan keberlangsungan proses pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Flipbook Fatha sebagai alternatif. Penilaian oleh ahli media terhadap tahapan pengembangan media yang digunakan oleh peneliti rata-rata mencapai 95,3%, yang masih masuk dalam kategori "Sangat Layak".

Test the Artifact (Uji Coba Produk)

Setelah proses pembuatan produk selesai, langkah berikutnya yang diambil adalah melakukan uji coba terhadap produk tersebut. Uji coba produk dilakukan setelah Flipbook dinilai oleh para ahli, yang meliputi dosen sebagai ahli dalam bidang materi dan guru yang merupakan pengguna potensial dari produk tersebut. Pada tahap ini, terdapat dua prosedur yang dilakukan, yakni satu kali review dan revisi oleh tim pengembang produk, kemudian produk Flipbook akan diujicobakan di SDN Sukaraja II, yang terletak di Sumedang, Jawa Barat.



Gambar 2. Prosedur Uji Coba

Evaluate Testing Result (Evaluasi Hasil Uji Coba)

Evaluasi pada tahap ini sangat bergantung pada hasil pengujian produk. Jika setelah produk dinilai oleh para ahli masih ditemukan kekurangan atau masukan untuk perbaikan, maka perlu dilakukan revisi sesuai dengan tinjauan yang diberikan oleh para ahli tersebut. Setelah proses revisi selesai, data yang terkumpul selama evaluasi, termasuk hasil dari pengujian dan masukan dari para ahli, akan dianalisis secara mendalam. Analisis ini bertujuan untuk menarik kesimpulan apakah produk yang telah dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan atau masih memerlukan revisi lebih lanjut.

Communicate the Testing Results (Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba)

Hasil evaluasi dari tahap uji coba media Flipbook Fatha kemudian dijadikan bahan untuk menyusun sebuah laporan penelitian dalam bentuk artikel ilmiah. Laporan ini tidak hanya memuat hasil-hasil dari penelitian, tetapi juga menganalisis keseluruhan proses pengembangan media pembelajaran digital tersebut. Dalam artikel ini, akan diuraikan secara rinci proses desain dan pengembangan media, hasil evaluasi dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa, serta implikasi dari temuan-temuan tersebut bagi pengembangan pembelajaran berbasis digital di masa depan. Selain disampaikan dalam bentuk artikel, hasil analisis juga akan dijelaskan dan dibahas lebih lanjut dalam presentasi Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAI).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi Pemanfaatan Flipbook Fatha (Flipbook Ali bin Abi Thalib) yang bertujuan untuk lebih meningkatkan wawasan anak SD kelas 6 dengan cara dilihat langsung oleh guru PAI SDN Sukaraja II sebagai ahli media yang memuat 10 pertanyaan dan pengesahan pada siswa kelas VI dilakukan secara langsung yang dimana siswa diminta untuk mengisi angket yang memuat 5 pertanyaan. Dalam penelitian ini, digunakan sebuah skala penilaian yang bertujuan untuk menilai variabel-variabel yang relevan dengan penelitian:

Tabel 1. Skala penilaian	
Kategori	Skala Penilaian
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Kurang Layak	21% - 40%
Tidak Layak	0% - 20%

Validasi oleh ahli media

Validasi oleh ahli media dilakukan melalui penilaian secara langsung dengan dosen SPAI. Berikut hasil penilaian mengenai Flipbook Fatha (Flipbook Ali bin Abi Thalib):

Tabel 2. Validasi Ahli Media		
No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
1	Kegunaan	100%
2	Tampilan	96%
3	Bahasa	90%
Rata-Rata		95,3%

Kesimpulan ahli media: Sangat Layak

Validasi oleh ahli materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan melalui penilaian secara langsung dengan guru PAI SDN Sukaraja II. Berikut hasil penilaian mengenai Flipbook Fatha (Flipbook Ali bin Abi Thalib):

Tabel 3. Validasi Ahli Materi		
No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
1	Kualitas Media	100%
2	Konten (Isi)	91,6%
3	Bahasa	87,5%
4	Penyampaian Materi	75%
Rata-Rata		88,5%

Kesimpulan ahli materi: Sangat Layak

Respon oleh siswa kelas 6

Respon terhadap flipbook Fatha juga dilakukan oleh siswa kelas 6 SDN Sukaraja II yang berjumlah 28 orang dengan melalui penyebaran angket secara langsung setelah uji coba media. Berikut data yang diperoleh :

Tabel 4. Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
1	Flipbook Fatha mudah dipahami	80%
2	Flipbook Fatha membuat siswa merasa lebih termotivasi	81%
3	Flipbook Fatha membantu memahami materi	81%
4	Flipbook Fatha membuat siswa menjadi semangat belajar	78%
5	Tampilan flipbook Fatha menarik	85%
Rata-Rata		81%

Bersumber pada di atas, respon oleh siswa sekolah dasar kelas 6 didapat rata-rata dari hasil angket mengenai Flipbook Fatha (Flipbook Ali bin Abi Thalib) adalah 81 % termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Berhubungan dengan media yang kami pilih yaitu flipbook. Hasil penelitian (Aminoto, 2014) menyatakan, kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang menyatakan, kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang menarik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Rasiman (2014) aktivitas belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran flipbook mengalami peningkatan. Beberapa penelitian lain yang juga relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa oleh Hayati (2015). Penelitian oleh Mulyadi et al (2016) menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran flipbook. Disamping itu, menurut Sugianto et al (2013) motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran flipbook mengalami peningkatan.

Peneliti mengumpulkan informasi dari studi di SDN Sukaraja II yang menunjukkan bahwa pembelajaran PAI biasanya menggunakan tiga metode, yaitu ceramah, diskusi, dan penggunaan media. Dalam metode ceramah, guru biasanya menyampaikan materi di depan kelas yang kemudian disimak oleh siswa, sehingga siswa hanya mendengarkan. Namun, metode ini seringkali dianggap kurang efektif karena cenderung monoton dan membosankan bagi siswa, terutama saat materi yang diajarkan berkaitan dengan agama, sehingga siswa mudah kehilangan fokus. Metode diskusi, di sisi lain, melibatkan pembagian siswa menjadi beberapa kelompok, tetapi terkadang sulit bagi guru untuk mengelola kebisingan di kelas dan menjaga siswa tetap fokus. Dalam penelitian ini, guru PAI di SDN Sukaraja II umumnya menggunakan media audio visual seperti video dari YouTube untuk disampaikan kepada siswa. Dengan diperkenalkannya Flipbook Fatha tentang kepemimpinan Ali bin Abi Thalib sebagai produk baru yang diuji oleh peneliti, menunjukkan bahwa media tersebut sesuai

untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI karena desainnya menarik dan elemennya mendukung proses pembelajaran bagi siswa kelas 6.

Cara Pembuatan Media

Proses pembuatan flipbook ini sebagai media edukasi pengetahuan kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA pada SD kelas 6 sebagai berikut:

1) Persiapan Materi

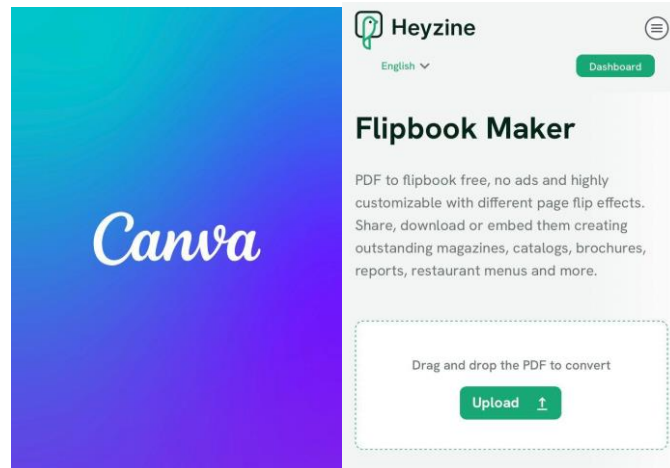
Langkah awal dalam proses pembuatan flipbook adalah persiapan materi yang matang. Dalam persiapan materi ini harus melibatkan berbagai sumber yang menceritakan kisah Ali bin Abi Thalib dengan beragam sudut pandang. Dalam memilih materi, harus dipastikan bahwa setiap cerita atau informasi yang disertakan relevan dengan pesan yang ingin disampaikan kepada siswa. Selain itu, perlu juga dilakukan penyesuaian materi dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa kelas 6 agar flipbook dapat memberikan manfaat edukatif yang maksimal.



Gambar 3. Persiapan materi

2) Pilih Platform Flipbook

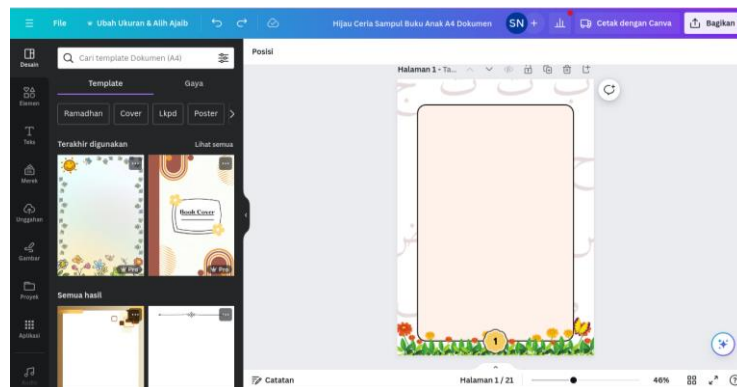
Tahap berikutnya adalah memilih platform atau aplikasi yang sesuai untuk membuat flipbook digital. Proses pemilihan ini tidak boleh dilakukan secara asal, melainkan perlu mempertimbangkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh platform tersebut. Penggunaan Canva untuk mendesain flipbook agar terlihat menarik, sementara Heyzine sebagai alat konversi memastikan bahwa flipbook dapat diakses dengan mudah dan lancar.



Gambar 4. Pemilihan platform flipbook

3) Pengaturan Layout

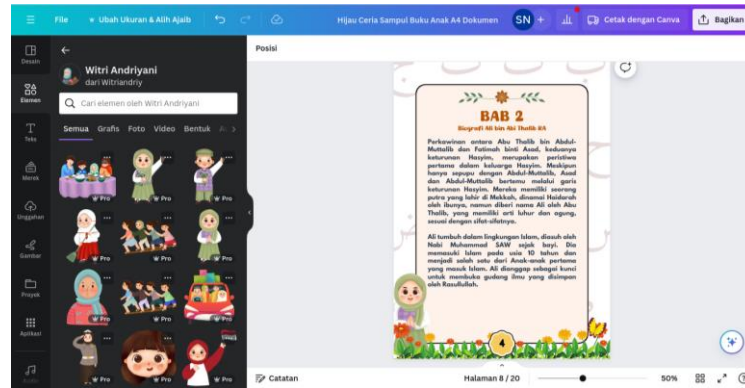
Setelah platform dipilih, tahap selanjutnya adalah pengaturan layout halaman. Di sini, kreativitas dan keahlian dalam desain grafis menjadi kunci utama. Harus dipastikan bahwa setiap halaman memiliki tata letak yang menarik dan sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Selain itu, perhatian khusus juga diberikan pada urutan cerita agar alur pengajaran terjalin dengan baik.



Gambar 5. Pengaturan layout

4) Tambahkan Elemen Pendukung dan Tekstual

Elemen-elemen visual dan teks narasi menjadi bahan tambahan yang sangat penting dalam membuat flipbook yang menarik. Dalam tahap ini, diperlukan pemilihan elemen-elemen yang mendukung cerita serta penyusunan teks narasi yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik flipbook dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 6. Penambahan elemen pendukung dan tesktual

5) Review dan Edit

Setelah semua elemen telah ditambahkan, langkah berikutnya adalah melakukan review menyeluruh terhadap seluruh isi flipbook. Periksa setiap halaman dengan teliti untuk memastikan tidak ada kesalahan ejaan, kesalahan teknis, atau kesalahan konsep. Jika ditemukan ketidaksesuaian atau kekurangan, lakukan pengeditan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 7. Review dan edit

6) Publikasi atau Konversi

Setelah flipbook selesai di review dan diedit dengan baik, saatnya untuk mempublikasikannya. Konversi flipbook digital ke dalam format yang dapat diakses secara online melalui Heyzine memungkinkan pembagian link kepada siswa dengan mudah. Dengan demikian, siswa dapat mengakses flipbook kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka.



Gambar 8. Publikasi atau konversi

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis, Flipbook Fatha dinilai "Sangat Layak" oleh ahli materi dan media. Ahli materi memberikan skor 88,5% untuk kualitas media, isi, bahasa, dan penyajian, memenuhi kriteria "Sangat Layak". Ahli media memberi skor 95,3%, sesuai standar evaluasi. Respons siswa terhadap penggunaannya juga positif, dengan 81% menyatakan "Sangat Layak". Analisis menunjukkan bahwa Flipbook Fatha mengenai kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA berkontribusi meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Dengan Flipbook Fatha, pembelajaran lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan mendukung pembelajaran inovatif, menghindari kebosanan, serta membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., & Fauzi, I. A. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.ipti.183>
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sd Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58.
- Alamsyah, N., Ibrahim Ahmad, I., Susilawati, A., & Nur Aeni, A. (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 1249-1272.

- Aminoto, T., & Pathoni, H. (2014). Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 221-167.
- Anwar, A. (2017). Tipe Kepemimpinan Profetik Konsep dan Implementasinya dalam Kepemimpinan di Perpustakaan. *Pustakaloka*, 9(1), 69. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v9i1.920>
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Budiyaniti, N., & Ruswandi, U. (2020). Pembelajaran pendidikan agama Islam (pai) di sekolah dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18 (2), 131-146.
- Hayati, S., Setyo Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan media pembelajaran flipbook fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, (Vol. 4, pp. SNF2015-II). <http://snf-unj.ac.id/kumpulan-prosiding/snf2015/>
- Mulyadi, D. U., & Wahyuni, S. (2016). Pengembangan media flash flipbook untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi gerak benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326-332.
- Rasiman. (2014). Efektivitas Resource- Based Learning Berbantuan Flip Book Maker dalam Pembelajaran Matematika SMA. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 1(2), 34-41.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Invotec*, 9(2).