

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS FLIPBOOK-
GIMKIT DAN PENGARUHNYA TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA MA AHMAD YANI JABUNG**

SKRIPSI

OLEH

RADISE ZILDA PUTRI DURIGA

NIM: 220102110067



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS FLIPBOOK- GIMKIT
DAN PENGARUHNYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MA**

AHMAD YANI JABUNG

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Radise Zilda Putri Duriga

NIM. 220102110067



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS FLIPBOOK- GIMKIT DAN
PENGARUHNYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MA AHMAD YANI

JABUNG

SKRIPSI

Oleh:

Radise Zilda Putri Duriga

NIM. 220102110067

Telah disetujui dan disahkan Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

Mengetahui Ketua Program

Studi Pendidikan IPS



Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook-Gimkit dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahmad Yani Jabung” oleh Radisc Zilda Putri Duriga ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 21 April 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Dwi Sulistiani, MSA.
NIP. 197910022015032001

Penguji

Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
NIP. 198902072019031012


Sekretaris Sidang

Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

Pembimbing

Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

Tanda Tangan



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 1973082320000

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Saiful Amin, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 07 April 2026

Hal : Skripsi Radise Zilda Putri Duriga

Lamp : 4 (empat) Ekslembar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Radise Zilda Putri Duriga
NIM : 220102110067
Proram Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook*-Gimkit
dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahmad
Yani Jabung

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan.
Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb.

Pembimbing



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Radise Zilda Putri Duriga

NIM : 220102110067

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook-Gimkit dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahmad Yani Jabung

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 7 April 2026

Hormat saya



METERAI
TEMPEL
CSANX316659690

Radise Zilda Putri Duriga

220102110067

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. Atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, panutan mulia yang telah menuntun umat manusia menuju jalan kebenaran. Dengan penuh rasa hormat, terima kasih, dan cinta yang tulus, skripsi ini penulis persembahkan kepada;

Kedua Orang Tua dan Keluarga

Kupersembahkan karya ini kepada dua sosok terhebat dalam hidupku, Ayah Falah dan Ibu Umu Habibah, yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan dukungan tanpa henti di setiap langkahku. Terima kasih atas pengorbanan dan kerja keras yang tulus demi pendidikan anak terakhir kalian, hingga akhirnya bisa sampai pada tahap ini. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dalam hidupku. Tolong hidup lebih lama lagi dan tetap temani aku dalam setiap langkah, dengan doa dan kasih sayang yang tak terhingga. Kakak ku tersayang, Shidqiyah terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, yang sering membantu dalam hal apapun, meski sering kali menyebalkan, justru dari sanalah tawa dan semangat itu datang. Juga kakak iparku, mas fahmi sama-sama menyebalkan nya tetapi sayang dan peduli kepada adik ipar satu-satu nya ini. Dan yang terakhir Farros keponakan ku yang paling ku sayang, yang selalu mampu menjadi pembeda dalam menyeimbangkan emosional ku di sela-sela aktivitasku, anak kecil yang selalu peka dalam lingkungan sekitarnya dan perasaan-perasaan orang terdekat nya. Terima kasih kalian semua telah menjadi alasan terbesarku untuk terus melangkah dan semangat menyelesaikan skripsi ini.

Dosen Pembimbing

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr.Saiful Amin, M.Pd atas bimbingan dan arahan, serta kesabaran yang Bapak berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Dukungan, semangat, dan waktu yang Bapak luangkan sangat berarti menjadi penuntun sekaligus penyemangat yang turut mengantarkan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Bapak Ibu Dosen Jurusan Pendidikan IPS

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan IPS yang telah membimbing dengan ilmu, pengalaman, dan keteladanan selama masa studi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Imam Wahyu Hidayat M.Pd.I, selaku dosen wali, atas perhatian, arahan, dan pendampingan yang berarti selama menempuh perkuliahan. Tak lupa, terima kasih pula kepada Bapak dan Ibu Dosen lainnya yang telah berperan dalam mendukung proses penyusunan skripsi ini.

Teman-temanku

Teruntuk H, terima kasih atas segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan dalam banyak hal selama ini. Terima kasih telah memberi masukan-masukan dalam beberapa hal yang dapat membuka sudut pandang baru dalam perjalanan baru dan telah menjadi pengingat dalam setiap langkah perjuangan ini. Dan juga teman-teman Qana'ah ku (Karina, Karisma, Asril, Kurnia, Tika, Bela, Sopia) terima kasih telah menjadi penghibur di kala hati tak baik-baik saja, berbagi tawa, keluh kesah, dan semangat yang saling menguatkan. Dira, terima kasih atas kebaikan hati dan ketulusanmu yang tak pernah berubah. Terima kasih kalian semua, telah menjadi bagian dari perjalanan panjang perkuliahanku, mewarnai hari-hari dengan cerita, makna, dan kenangan yang akan selalu hidup dalam ingatan.

LEMBAR MOTTO

*Kesuksesan bukanlah karena keberuntungan, tetapi hasil dari kerja keras
dan ketekunan*

(Najwa Shihab)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook-Gimkit* dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahmad Yani Jabung” dengan lancar. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa umat manusia menuju jalan kebenaran.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam prosesnya, peneliti menyadari bahwa penyelesaian karya ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd., selaku dosen pembimbing sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah memberikan arahan, masukan, serta kesabaran dalam membimbing peneliti hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Kepala Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung Malang beserta para guru dan siswa yang telah berkenan memberikan izin dan membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
5. Kedua orang tua tercinta, Bapak Falah dan Ibu Habibah, dan seluruh keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan tanpa henti selama masa studi di universitas ini
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial serta seluruh sahabat di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi tambahan referensi dalam penguatan pendidikan karakter peduli lingkungan di lingkungan madrasah.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
LEMBAR MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xvii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Keterbatasan Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Orisinalitas Pengembangan	12
H. Definisi Istilah	16
I. Sistematika Penulisan	17
BAB II.....	19
TINJAUAN PUSTAKA	19
A. Kajian Teori	19
B. Perspektif Teori Dalam Islam	33
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Model Pengembangan.....	40
C. Prosedur Pengembangan	41
D. Uji Produk	43
E. Jenis Data.....	47

F. Instrumen Pengumpulan Data	47
G. Teknik Pengumpulan Data.....	52
H. Analisis Data.....	54
BAB IV	59
HASIL PENGEMBANGAN.....	59
A. Hasil Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook-Gimkit</i>	59
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	59
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	61
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	62
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	73
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	75
B. Penyajian Uji Produk	77
C. Revisi Produk.....	79
BAB V.....	84
PEMBAHASAN	84
A. Proses Pengembangan Bahan Ajar Flipbook-Gimkit.....	84
B. Kelayakan Produk Pengembangan Bahan Ajar Flipbook-Gimkit.....	85
C. Efektifitas Produk Pengembangan Bahan Ajar Flipbook-Gimkit Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	88
BAB VI.....	92
PENUTUP	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan	15
Tabel 3.1 Indikator Aspek Validasi Materi	44
Tabel 3.2 Indikator Aspek Validasi Ahli Media	45
Tabel 3.3 Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest</i>	46
Tabel 3.4 Minat Belajar Model Suzanne Hidi dan K. Ann Renninger	48
Tabel 3.5 Instrumen Kelayakan Materi Pembelajaran	50
Tabel 3.6 Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran	51
Tabel 3.7 Instrumen Angket Respon Guru	51
Tabel 3.8 Instrumen Angket Respon Siswa	52
Tabel 3.9 Skala likert	55
Tabel 3.10 Interpretasi Presentase Kelayakan Bahan Ajar	56
Tabel 3.11 Skala likert	57
Tabel 3.12 Interpretasi Presentase Respon Terhadap Bahan Ajar	57
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	73
Tabel 4.3 Hasil Respon Peserta Didik Flipbook	76
Tabel 4.4 Hasil Respon Guru Kelayakan Flipbook	77
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest-Posttest</i>	78
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i>	79
Tabel 4.7 Hasil Masukan dan Perbaikan Validator Materi	80
Tabel 4.8 Hasil Revisi Produk Validasi Ahli Media	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE	41
Gambar 4.1 Proses Penyusunan Soal	84
Gambar 4.2 Konfigurasi Mode Permainan	63
Gambar 4.3 Pengaturan Parameter Permainan.....	64
Gambar 4.4 Generasi Barcode dan Link Akses.....	64
Gambar 4.5 Memilih Desain dan Ukuran	65
Gambar 4.6 Desain Cover dan Pengaturan Elemen	65
Gambar 4.7 Menyantumkan Barcode.....	66
Gambar 4.8 Proses Penyimpanan Desain Format PDF	67
Gambar 4.9 Pengaturan Margin di Microsoft Word.....	67
Gambar 4.10 Penyusunan Materi di Microsoft Word	68
Gambar 4.11 Proses Mengimpor File PDF ke dalam Heyzine	69
Gambar 4.12 Proses Menambahkan Background	69
Gambar 4.13 Proses Menambahkan Video Pembelajaran.....	70
Gambar 4.14 Tahap Akhir Penyimpanan Flipbook	70
Gambar 4.15 Siswa mengakses <i>flipbook</i> dan mengerjakan <i>pretest-posttest</i>	74
Gambar 4.16 Sampul Depan	82
Gambar 4.17 Sampul Halaman	82
Gambar 4.18 Daftar Pustaka	82
Gambar 4.19 Tujuan Pembelajaran	83
Gambar 4.20 Materi Pembelajaran.....	83
Gambar 4.21 Video Youtube dan Barcode Gimkit.....	83
Gambar 4.22 Evaluasi Formatif	83
Gambar 4.23 Cover Sampul Belakang	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian.....	104
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian.....	106
Lampiran 4 Modul Ajar.....	107
Lampiran 5 Angket Validasi Materi	122
Lampiran 6 Angket Validasi Media.....	125
Lampiran 7 Angket Penilaian Guru IPS.....	127
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	130
Lampiran 9 Data Respon Siswa	131
Lampiran 10 Angket <i>Pretest-Posttest</i>	131
Lampiran 11 Data <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa	135
Lampiran 12 Data <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa	136
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Realibilitas Pretest.....	136
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Reliabilitas Posttest	137
Lampiran 15 Arahan Guru IPS.....	138
Lampiran 16 Implementasi Produk di Kelas XI IPS 1 MA Ahmad Yani Jabung	138
Lampiran 17 Presentase Turnitin.....	138
Lampiran 18 Sertifikat Bebas Plagiasi	139

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

ABSTRAK

Duriga, Radise. 2026. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook-Gimkit dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahmad Yani Jabung*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Saiful Amin, M.Pd.

Kata Kunci: Flipbook, Gamifikasi, Bahan Ajar Digital

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Geografi berbasis *flipbook* yang terintegrasi dengan platform Gimkit serta mengkaji tingkat kelayakan dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa di MA Ahmad Yani Jabung. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan kurang memanfaatkan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu mengakomodasi karakteristik pembelajaran abad ke-21 dengan memadukan teknologi, multimedia, dan unsur gamifikasi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital berbentuk *flipbook* yang dilengkapi dengan teks, gambar, video, serta kuis interaktif berbasis Gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta diperkuat oleh respon positif dari guru dan siswa yang menunjukkan tingkat kepraktisan tinggi dalam penggunaannya.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji *pretest dan posttest* dengan nilai N-gain sebesar 77% yang termasuk dalam kategori efektif, serta peningkatan pada indikator minat belajar seperti perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui integrasi teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran Geografi.

ABSTRACT

Duriga, Radise. 2026. *Development of Flipbook-Gimkit Based Teaching Materials and Its Influence on Students' Learning Interest MA Ahmad Yani Jabung*, Thesis, Department of Social Science Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Thesis Supervisor: Dr. Saiful Amin, M.Pd.

Keyword: Flipbooks, Gamification, Digital Teaching Materials

This study aims to develop Geography teaching materials based on a flipbook integrated with the Gimkit platform and to examine their feasibility and impact on students' learning interest at MA Ahmad Yani Jabung. The study is grounded in the issue of low student learning interest caused by conventional teaching methods that tend to be less interactive and minimally utilize digital technology. Therefore, an innovative teaching material is needed to accommodate 21st-century learning characteristics by integrating technology, multimedia, and gamification elements to create a more engaging and meaningful learning experience.

This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The resulting product is a digital flipbook-based teaching material enriched with text, images, videos, and interactive quizzes integrated through Gimkit as an evaluation tool. The feasibility test results indicate that the product is categorized as highly feasible based on evaluations from material and media experts, supported by positive responses from teachers and students, reflecting a high level of practicality in its use.

The implementation results demonstrate that the use of flipbook-based teaching materials integrated with Gimkit has a positive effect on improving students' learning interest. This is evidenced by the pretest and posttest results with an N-gain score of 77%, categorized as effective, along with improvements in learning interest indicators such as attention, engagement, interest, and enjoyment. Therefore, the developed teaching material is not only valid and practical but also effective in enhancing students' learning interest through the integration of technology and gamification in Geography learning.

الملخص البحث

دوريغا، راديسي. ٢٠٢٦. تطوير مواد تعليمية قائمة على الفليب بوك وتأثيرها على دافعية التعلّم لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية أحمد ياني جابونغ، البحث الجامعي، قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ. المشرف: الدكتور سيف الأمين، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الفليب بوك، التلعيب، المواد التعليمية الرقمية

يهدف هذا البحث إلى تطوير مواد تعليمية في مادة الجغرافيا قائمة على الفليب بوك ومتكاملة مع منصة ، وكذلك دراسة مستوى صلاحيتها وتأثيرها على دافعية التعلّم لدى الطلاب في المدرسة الثانوية الإسلامية أحمد ياني جابونغ. يستند هذا البحث إلى مشكلة انخفاض دافعية التعلّم لدى الطلاب نتيجة هيمنة أساليب التدريس التقليدية التي تفتقر إلى التفاعل ولا تستفيد بشكل كافٍ من التكنولوجيا الرقمية. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكار مواد تعليمية قادرة على استيعاب خصائص التعلّم في القرن الحادي والعشرين من خلال دمج التكنولوجيا والوسائط المتعددة وعناصر التلعيب، بهدف خلق تجربة تعلم أكثر جذبًا ومعنى.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير وفق نموذج الذي يشمل مراحل تحليل الاحتياجات، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. وقد تمثّل المنتج الناتج في مواد تعليمية رقمية على شكل فليب بوك مزودة بنصوص وصور ومقاطع فيديو، إضافة إلى اختبارات تفاعلية قائمة على كوسيلة لتقويم التعلّم. وأظهرت نتائج اختبار الصلاحية أن المواد التعليمية تقع ضمن فئة “صالحة جدًا” استنادًا إلى تقييم خبراء المحتوى وخبراء الوسائط، كما تدعمت هذه النتائج باستجابات إيجابية من المعلمين والطلاب، مما يدل على مستوى عالٍ من العملية في استخدامها.

وأظهرت نتائج التطبيق أن استخدام المواد التعليمية القائمة على الفليب بوك والمدعومة بـ له تأثير إيجابي في زيادة دافعية التعلّم لدى الطلاب. ويتضح ذلك من خلال نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي أظهرت قيمة بنسبة ، وهي ضمن الفئة الفعالة، بالإضافة إلى وجود تحسن في مؤشرات دافعية التعلّم مثل الانتباه، والاهتمام، والمشاركة، والشعور بالمتعة أثناء عملية التعلّم. وبناءً على ذلك، فإن المواد التعليمية المطوّرة لا تفي فقط بمعايير الصلاحية والعملية، بل تُعدّ أيضًا فعالة في تعزيز دافعية التعلّم لدى الطلاب من خلال دمج التكنولوجيا والتلعيب في تعليم الجغرافيا.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi membawa laju perkembangan teknologi dan informasi yang sangat cepat.¹ Akibatnya, hampir semua aspek kehidupan manusia kini terkoneksi dengan inovasi digital, yang membuat kita semakin tergantung padanya. Perkembangan teknologi informasi itu sesuatu yang tidak bisa kita hindari, termasuk dalam sektor pendidikan. Globalisasi mendorong dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan kemajuan sebagai usaha peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada kegiatan pembelajaran di kelas.²

Fenomena pembelajaran di era digital menuntut adanya inovasi dalam media dan strategi pengajaran.³ Metode pembelajaran konvensional yang didominasi oleh teknik ceramah dan buku teks cetak seringkali menimbulkan kejenuhan dan rendahnya minat belajar siswa. Hal ini menjadi tantangan serius bagi lembaga pendidikan, termasuk MA Ahmad Yani Jabung, yang berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran yang dulunya bersifat konvensional kini telah mengalami pergeseran menuju pendekatan

¹ Wina Roza et al., "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan," *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 89–98, <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>.

² Izza Lathifah et al., "Tantangan Implementasi Kurikulum Pendidikan IPS Di Era Globalisasi," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2, no. 4 (2023): 213–23, <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.784>.

³ Kukuh Budianto Rhendica, "Transformasi Manajemen Pendidikan Islam Di Era Digital," *Borneo Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2024): 46–51.

yang lebih fleksibel dan berbasis teknologi.⁴ Sejalan dengan perubahan, keberhasilan dalam proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk bahan ajar. Yakni elemen materi yang disusun sesuai dengan metode pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Ada beberapa alasan mengapa guru perlu merancang bahan ajar, terutama guna meningkatkan semangat belajar siswa. Di antaranya adalah kekurangan bahan ajar yang tepat dengan standar kurikulum, serta perlunya penyesuaian dengan karakteristik dan keperluan siswa agar dapat mengatasi masalah belajar.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat yang ditandai dengan sikap lesu, minimnya interaksi seperti jarang mengajukan pertanyaan atau menjawab diskusi, serta ekspresi wajah yang tampak bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap rumit, atau kurang menarik. Contohnya, dari 20 siswa yang diamati, hanya 8 siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif, sementara sisanya lebih memilih diam atau hanya mendengarkan secara pasif tanpa inisiatif lebih lanjut. Dalam hal ketertarikan untuk belajar, para siswa yang mengikuti pelajaran geografi menunjukkan tingkat yang masih belum memadai. Penggunaan media pembelajaran yang monoton membuat mereka cepat merasa jenuh, sehingga konsentrasi terhadap penjelasan dari guru menurun. Seringkali, mereka lebih

⁴ Ilyas Syam et al., "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan Konvensional Terhadap Keaktifan Serta Pemahaman Siswa Di Smpi Az-Zahiriyyah Cikarang," *Qolamuna : Keislaman, Pendidikan, Literasi Dan Humaniora* 2, no. 1 (2025): 2025.

⁵ Ina Magdalena et al., "Analisi Bahan Ajar," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

⁶ M. Anas Thohir et al., "Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Sisperma Dengan Pendekatan Diferensiasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas 5 Sd," *Dharmas Education Journal (DE Journal)* 5, no. 2 (2024): 1302–15, <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1619>.

memilih untuk berbincang dengan teman sebangku. Kondisi ini yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efisien, dan materi yang disampaikan oleh guru tidak diterima dengan baik. Ketertarikan siswa dalam belajar memiliki peran yang sangat signifikan dalam proses pendidikan.⁷ Proses pembelajaran bisa mencapai hasil yang maksimal jika siswa memiliki tingkat minat yang besar. Literatur yang relevan juga menjelaskan bahwa siswa dengan minat belajar tinggi akan mengalami peningkatan kualitas proses belajar, sementara minat yang rendah dapat menurunkan mutu pembelajaran dan mempengaruhi prestasi siswa secara keseluruhan.⁸

Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti pendekatan mengajar yang diterapkan oleh guru. Perancangan pembelajaran yang relevan, guru mampu meningkatkan minat siswa. Teori taksonomi yang dikemukakan oleh Bloom, yang membagi ranah kemampuan menjadi kognitif, afektif, dan psikomotorik, dapat menjadi panduan bagi guru untuk menyusun tujuan pembelajaran yang dapat memicu minat siswa.⁹ Kemampuan guru dalam merancang bahan ajar berperan besar dalam menentukan keberhasilan proses dan minat belajar. Oleh karena itu bahan ajar sebaiknya disusun secara sistematis, memperhatikan karakteristik siswa, dan mengacu pada tujuan pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal. Sebelum mengembangkan

⁷ Arif Nur Mohammad et al., "Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning," *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2025): 8–16, <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd%0ASTRATEGI>.

⁸ Nadia Antika Asri, Matius Timan, and Herdi Ginting, "Membingkai Kontribusi Orangtua... (Manurung) Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya," *HARATI; Jurnal Pendidikan Kristen* 3, no. 2 (2023): 141, <https://ujione.id/cara-mengetahui-minat-belajar-siswa/>.

⁹ Mubarak Tegar Jaya et al., "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Model Taksonomi Bloom," *Educatioanl Journal: General and Specific Research* 5, no. Februari (2025): 122–29.

bahan ajar, guru perlu memahami jenis bahan ajar yang tepat dan menarik bagi siswa. Peran guru dalam memilih dan menyusun bahan ajar yang sesuai sangat penting, karena bahan ajar yang menarik dan efektif dapat membantu siswa merasa lebih tertarik untuk belajar, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif.¹⁰

Pada perkembangan digital saat ini, bahan ajar elektronik semakin diminati oleh siswa karena sifatnya yang interaktif, dengan menggabungkan elemen media seperti gambar, video, dan animasi yang dapat menarik perhatian mereka selama proses belajar. Kumpulan materi yang disusun secara terstruktur dan sistematis, dirancang untuk memenuhi kompetensi yang wajib dikuasai siswa, serta disajikan dalam bentuk multimedia interaktif.¹¹ Bahan ajar ini bisa menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik melalui pemanfaatan berbagai elemen media. Bahan ajar ini juga membantu mendukung beragam kegiatan pembelajaran, seperti memudahkan siswa mengakses materi, menonton video edukatif, serta mengerjakan tugas atau kuis, baik dengan bimbingan guru maupun secara mandiri. Sesuai kemudahan akses yang ditawarkan, siswa bisa belajar di luar lingkungan sekolah menggunakan perangkat elektronik seperti handphone, laptop, ataupun komputer.

¹⁰ Ahnaf Istiqlal Berutu, Mafira Roza, and Riki Naldi Hsb, "Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi Dan Minat Belajar Siswa," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 3 (2024): 88–97, <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>.

¹¹ Fadila Putri Indah Sari, Dhian Dwi Nur Wenda, and Frans Aditia Wiguna, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Assalam Gurah," *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 4, no. 2 (2024): 89–104, <https://doi.org/10.51878/science.v4i2.2966>.

Penggunaan bahan ajar media flipbook berbasis Gimkit sangat penting, khususnya untuk siswa yang menghadapi kendala dalam memahami pembelajaran.¹² Penggunaan yang sesuai dapat membantu meningkatkan ketertarikan belajar siswa, di mana minat belajar yakni daya tarik dan semangat siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Minat ini mencerminkan keinginan siswa untuk mengerti dan mengeksplorasi materi yang disampaikan, sehingga dengan tingkat ketertarikan tinggi cenderung lebih pro aktif dan terlibat dalam aktivitas belajar, yang pada akhirnya mampu memperbaiki pemahaman mereka.¹³ Oleh karena itu, bahan ajar ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi secara menarik, tetapi juga berperan pada meningkatkan pencapaian belajar mereka secara keseluruhan.

Penggunaan alat bantu belajar seperti *flipbook* dan Gimkit memiliki keterkaitan yang kuat dengan pendidikan masa kini, khususnya untuk menumbuhkan minat belajar para siswa di era digital. *Flipbook* menyediakan pengalaman interaktif yang menarik berkat elemen multimedia, seperti gambar, video, serta animasi, yang membantu menjadikan proses belajar lebih seru dan mudah dipahami. Selain itu, *flipbook* dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat, yang memungkinkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimana saja. Di sisi lain, Gimkit memperkenalkan unsur permainan dalam aktivitas pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan mendorong partisipasi

¹² Rita Pramujiyanti Khotimah, "Penguatan Kompetensi Guru SMP Muhduta Kartasura" 6, no. 1 (2025): 11–19.

¹³ L W Solin and D Naibaho, "Pentingnya Komunikasi Dalam Interaksi Guru Pak Dalam Memacu Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 4 (2023): 12691–705, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/697%0Ahttps://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/download/697/641>.

aktif dari siswa.¹⁴ Menggunakan umpan balik yang segera diberikan melalui kuis, siswa dapat langsung menilai pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penggabungan kedua alat ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membentuk suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efisien, pada akhirnya memberikan kontribusi terhadap pencapaian prestasi akademis.

Flipbook tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan elemen multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi, menjadikannya lebih menarik secara visual dan auditori. Namun, *flipbook* saja belum cukup untuk mendorong interaksi aktif dan kompetensi yang sehat di antara siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah terobosan dengan mengintegrasikan unsur permainan atau gamifikasi ke dalam *flipbook*. Kondisi ini mendesak perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa “generasi digital”. Salah satu solusi yang potensial adalah dengan penggunaan bahan ajar *flipbook*.

Penelitian ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran yang memadukan *flipbook* dengan platform kuis interaktif Gimkit. Gimkit itu sendiri yakni aplikasi berbasis permainan yang memungkinkan siswa berkompetisi secara langsung dalam menjawab soal-soal, mengubah sesi kuis menjadi sebuah permainan yang seru dan menantang.¹⁵ Dengan

¹⁴ Faristianti Fathiani, “Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian Quasi Experiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka),” 2025.

¹⁵ Muhammad Fajar Zain, “Penerapan *Artificial Intelligense (Ai)* Dalam Pembuatan Soal Kuis Di Aplikasi Andaliman Berbasis *Learning Management System (Lms)* Moodle,” *Wawasan: Jurnal*

mengintegrasikan kedua media ini, materi pembelajaran dalam *flipbook* akan diperkuat melalui sesi kuis interaktif di Gimkit. Media ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan kompetitif, sehingga mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan di MA Ahmad Yani Jabung.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Damayanti, Rostikawati, & Mulyawati mengembangkan e-book *flipbook* pada materi perubahan lingkungan yang dinilai valid dan praktis.¹⁶ Sedangkan Ananda dkk menekankan inovasi pembelajaran modern melalui handout interaktif berbasis *flipbook* yang mampu memfasilitasi keterlibatan siswa. Di sisi lain, kajian mengenai Gimkit lebih banyak difokuskan pada efektivitasnya sebagai media gamifikasi.¹⁷ Yuanta dkk berhasil mengembangkan media pembelajaran Gimkit pada materi perkalian di SD.¹⁸ Sementara Misbahuddin, Sufyadi, & Rini membuktikan bahwa Gimkit dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.¹⁹ Bahkan, Trias & Rohmah menegaskan bahwa penggunaan Gimkit berpengaruh signifikan terhadap

Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta 5, no. 2 (2024): 160–73, <https://doi.org/10.53800/8hc6dx24>.

¹⁶ Yunita Damayanti, Teti Rostikawati, and Mulyawati Yuli, “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook Pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan,” *Jurnal Sains Dan Teknologi* 5, no. 2 (2023): 626–34, <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1721>.

¹⁷ Ananda Trias and Nur Rohmah, “Inovasi Pembelajaran Modern , Pengembangan Bahan Ajar Handout Interaktif Melalui Flipbook,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (2024): 415–24.

¹⁸ Friendha Yuanta et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar,” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 920–26.

¹⁹ Muhammad Misbahuddin, Susanti Sufyadi, and Sulisty Rini, “Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran” 8 (2025): 9610–15.

pengembangan aspek afektif berupa *self-awareness* peserta didik.²⁰ Meskipun demikian, seluruh penelitian tersebut masih menempatkan *flipbook* dan Gimkit secara terpisah, terbatas pada level SD, dan lebih banyak mengkaji validitas produk maupun hasil belajar kognitif. Belum ada penelitian yang secara khusus mengintegrasikan *flipbook* sebagai bahan ajar dengan Gimkit sebagai media evaluasi interaktif untuk mengukur pengaruhnya terhadap minat belajar siswa di jenjang Madrasah Aliyah (MA). Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan menghadirkan pendekatan terpadu *flipbook*–Gimkit sekaligus menempatkan minat belajar sebagai variabel utama yang belum banyak dieksplorasi.

Berdasarkan temuan dari observasi awal yang telah dilakukan, peneliti berminat untuk menciptakan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang terintegrasi dengan Gimkit guna meningkatkan minat belajar siswa. Meskipun kajian mengenai pengembangan *flipbook* sebagai bahan ajar sudah cukup banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus menggabungkan *flipbook* dengan Gimkit untuk mata pelajaran di MA Ahmad Yani Jabung masih terbatas, dan sekolah tersebut belum menerapkan inovasi semacam ini. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* dan Gimkit dapat menjadi pendekatan yang tepat untuk memotivasi dan memperkuat minat belajar siswa di MA Ahmad Yani Jabung.

²⁰ Trias and Rohmah, “Inovasi Pembelajaran Modern , Pengembangan Bahan Ajar Handout Interaktif Melalui Flipbook.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar Geografi berbasis flipbook dan Gimkit untuk siswa MA Ahmad Yani Jabung?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar Geografi *flipbook* berbasis Gimkit dikembangkan untuk siswa MA Ahmad Yani Jabung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan bahan ajar Geografi berbasis *flipbook* dan Gimkit terhadap minat belajar siswa MA Ahmad Yani Jabung?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menggambarkan proses pengembangan bahan ajar Geografi berbasis *flipbook* dan Gimkit bagi siswa MA Ahmad Yani Jabung.
2. Untuk mengukur tingkat kelayakan bahan ajar Geografi *flipbook* berbasis Gimkit yang dikembangkan bagi siswa MA Ahmad Yani Jabung.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan bahan ajar Geografi berbasis *flipbook* dan Gimkit terhadap minat belajar siswa MA Ahmad Yani Jabung.

D. Manfaat Penelitian

Secara praktis dan teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan baru terkait pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, dapat digunakan sebagai

sumber referensi pengembangan bahan ajar elektronik dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi pelajaran IPS secara interaktif dan menarik. Elemen-elemen permainan dalam *flipbook* ini membantu siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk memahami materi.

b. Bagi guru

Bahan ajar ini memberikan guru sumber belajar yang inovatif, mempermudah penyampaian materi, dan mendorong penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Selain itu, dapat memotivasi guru untuk lebih responsif terhadap kebutuhan siswa dan meningkatkan pengalaman belajar di kelas.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dan inovasi dalam kurikulum sekolah, membantu meningkatkan kualitas pendidikan, dan menarik minat siswa untuk belajar lebih aktif. Selain itu, dapat meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang modern dan adaptif.

d. Bagi peneliti

Pengembangan bahan ajar ini memberikan peneliti kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pendidikan, serta menambah pengalaman praktis dalam menciptakan materi ajar yang interaktif dan berbasis teknologi.

E. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang membuat kurangnya hasil penelitian. Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini antara lain mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Bahan ajar dikembangkan dalam format digital, sehingga hanya dapat diakses melalui perangkat digital.
2. Pengembangan bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar di MA Ahmad Yani Jabung mata pelajaran Geografi kelas XI pada materi “Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan”

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar elektronik berbentuk *flipbook* berbasis Gimkit dibuat menggunakan aplikasi Canva dan *Microsoft Word*.
2. Bahan ajar ini disusun dalam *Microsoft Word* dan kemudian dikonversi menggunakan *Flip PDF Corporate*.

3. *Flipbook* berbasis Gimkit ini dikembangkan untuk mata pelajaran Geografi, ditujukan bagi siswa MA Ahmad Yani Jabung kelas XI, khususnya pada materi "Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan."
4. Menggunakan bahasa yang sederhana dan dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, kuis interaktif, soal evaluasi, serta rangkuman materi, semua disajikan dengan tampilan yang menarik.
5. *Flipbook* berbasis Gimkit ini berfungsi sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa, memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran.
6. Bahan ajar ini dirancang agar mudah diakses, siswa hanya perlu membuka tautan yang tersedia melalui browser di perangkat digital mereka, tanpa harus mengunduh file dari aplikasi lain.
7. *Flipbook* berbasis Gimkit ini dapat diakses di berbagai perangkat, seperti PC, laptop, tablet, dan smartphone, dengan desain yang ramah pengguna untuk siswa, guru, dan orang tua.

G. Orisinalitas Pengembangan

Aspek orisinalitas dalam penelitian menjelaskan perbedaan dan kesamaan antara studi yang sedang dilakukan dengan penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya. Hasil pengamatan dalam mencari penelitian terkait pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit menunjukkan bahwa peneliti telah menemukan beberapa karya penelitian sebelumnya, di antaranya adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Supriatin, Nurmalasari pada tahun 2024. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-book berbasis *flipbook* untuk

Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) kelas XI SMK Anak Bangsa, dengan metode Research and Development (R&D). Hasil angket menunjukkan nilai rata-rata 82% dari peserta didik, yang dinilai sangat layak.²¹ Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Khaliq Algiffary, Army Aulia, dan Halimah Husain tahun 2022. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ChemMagz memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata-rata 3,76, praktis dengan skor 1,96, serta efektif, terbukti dari 23 dari 25 siswa (90%) yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 2 siswa (10%) belum tuntas.²²

Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Agung Dian Putra, Dwi Yulianti, dan Helmi Fitriawan pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan menilai efektivitas *flipbook* digital dalam pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosesnya meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji N-Gain menunjukkan skor 57,21%, menandakan bahwa *flipbook* digital cukup efektif dalam proses pembelajaran.²³ Tidak jauh berbeda dengan penelitian yang dilakukan Yulaika, Harti, Sakti tahun 2020. Dalam penelitian ini, menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan desain 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D, yaitu *define*, *design*, dan *development*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook*

²¹ Udoh Supriatin and Mika Nurmalasari, "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Pembelajaran Kelas XI SMK," *Journal of Business Education and Social 4* (January 2, 2024): 19–26, <https://doi.org/10.33592/jbes.v4i2.4460>.

²² Khaliq Algiffary, Army Aulia, and Halimah Husain, "Pengembangan Chem-Magz Berbasis Flipbook Maker Sebagai Sumber Belajar Mandiri Peserta Didik Kelas XI MIPA," *Chemistry Education Review (CER)* 5 (April 13, 2022): 179, <https://doi.org/10.26858/ce.v5i2.32727>.

²³ Agung Putra, Dwi Yulianti, and Helmy Fitriawan, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (April 4, 2023): 2173–77, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>.

efektif, dengan peningkatan hasil belajar peserta didik mencapai 81,71% pada *post-test* setelah menggunakan bahan ajar. Selain itu, aktivitas siswa selama pembelajaran juga meningkat, mencapai rata-rata 95,5%, yang menunjukkan keaktifan siswa yang sangat tinggi.²⁴

Penelitian yang sama juga di lakukan oleh Putri, Susandi, Zativalen tahun 2024. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa e-modul ini sangat valid dan praktis digunakan, dengan skor validitas mencapai 3.82 untuk ahli materi, 3.83 untuk desain, dan 3.66 untuk media, semua dalam kategori sangat layak. Pada uji coba terbatas, aktivitas siswa mencapai 67%, sedangkan pada uji coba lapangan, aktivitas siswa meningkat menjadi 90.5%. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *flipbook* secara signifikan meningkatkan minat baca siswa.²⁵

Secara detail penelitian terdahulu tersebut dijelaskan dalam tabel berikut:

²⁴ Nina Fitriya Yulaika, Harti Harti, and Norida Canda Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76, <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.

²⁵ Haerunnisa Pakaya, Sri Maryati, and Moh. Rio Pambudi, "Desain Media Pembelajaran Berbasis Digital Flipbook Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keanekaragaman Hayati," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner* 2, no. 1 (2025): 44–50, <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.29889>.

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

No.	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Supriatin & Nurmalasari (2024)	Pengembangan E-Book Berbasis <i>Flipbook</i> untuk PKWU Kelas XI SMK Anak Bangsa	Menggunakan metode Research and Development (R&D)	Fokus pada E-Book untuk PKWU dengan hasil angket 82%	Produk <i>flipbook</i> yang dikembangkan berbentuk buku elektronik.
2.	Khaliq Algiffary, Army Aulia, Halimah Husain (2022)	Pengembangan Chem-Magz	Menilai efektivitas media pembelajaran Menggunakan model ADDIE	Skor rata-rata validitas 3,76 dan 90% siswa tuntas belajar	Menekankan pada minat belajar siswa dari penggunaan media <i>flipbook</i> berbasis Gimkit.
3.	Agung Dian Putra, Dwi Yulianti, Helmi Fitriawan (2023)	Efektivitas <i>Flipbook</i> Digital dalam Pembelajaran	Menggunakan model pengembangan ADDIE	Hasil uji N-Gain menunjukkan skor 57,21% lebih rendah dibandingkan hasil penelitian lain	Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dan aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Flip Pdf Corporate, produk yang di kembangkan terdapat video pembelajaran, kuis interaktif yang tidak perlu keluar laman <i>flipbook</i>
4.	Yulaika, Harti, Sakti (2020)	Pengembangan bahan Ajar Elektronik Berbasis <i>Flipbook</i>	Menggunakan metode Research and Development (R&D)	Desain penelitian 4-D yang dimodifikasi, hasil belajar mencapai 81,71% dan aktivitas siswa 95,5%	Menyajikan hasil yang tinggi dalam aktivitas siswa dan peningkatan minat belajar melalui metode Rnd yang unik.
5.	Putri, Susandi, Zativalen (2024)	Pengembangan E-Modul Berbasis <i>Flipbook</i>	Menggunakan metode Research and Development (R&D) dan pendekatan ADDIE	Skor validitas 3.82, 3.83, dan 3.66. Dengan aktivitas siswa meningkat dari 67% menjadi 90.5%	Menekankan pada minat belajar siswa dari penggunaan media <i>flipbook</i> berbasis Gimkit.

Mengacu pada tabel orisinalitas penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini. Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar media *flipbook* berbasis Gimkit untuk meningkatkan minat belajar siswa MA Ahmad Yani Jabung pada mata pelajaran Geografi, khususnya pada materi "Lingkungan sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan." Proses pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE. Keunggulan dari penelitian ini adalah *flipbook* yang dirancang dengan aplikasi *Flip Pdf Corporate*, dilengkapi dengan fitur kuis interaktif dari Gimkit yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa harus meninggalkan halaman *flipbook*. Selain itu, di MA Ahmad Yani Jabung, penggunaan bahan ajar *flipbook* dalam pembelajaran Geografi belum pernah diterapkan sebelumnya.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan suatu makna atau variabel yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas dan terperinci mengenai istilah-istilah utama yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut uraian dan penjelasan dari istilah-istilah yang terkait:

1. Pengembangan

Proses yang dilakukan secara terencana, dan sistematis untuk memperbaiki atau menciptakan suatu produk, agar produk tersebut dapat memberikan manfaat. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan guna menghasilkan produk yang layak digunakan beberapa diantaranya analisis, desain, pengembangan atau pembuatan, pengujian, dan evaluasi.

2. Bahan Ajar

Materi atau sumber informasi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, termasuk buku, modul, dan media pembelajaran digital.

3. *Flipbook*

Flipbook merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk buku digital yang dirancang menyerupai buku cetak, didalamnya dapat menggabungkan materi, gambar, video, animasi dan komponen interaktif lainnya.

4. Gimkit

Mengacu pada penggunaan platform Gimkit, yang merupakan alat pembelajaran interaktif berbasis permainan, untuk membuat kuis dan aktivitas pembelajaran yang menarik.

5. Minat Belajar

Proses atau upaya untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

I. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan : Bab ini berfungsi sebagai fondasi primer seluruh penelitian, yang memuat elemen pengantar untuk memberikan konteks kepada pembaca terkait latar belakang dan objektif studi. Isinya mencakup eksplorasi latar belakang permasalahan, formulasi masalah, tujuan serta implikasi penelitian, dan struktur penulisan yang memandu pemahaman alur keseluruhan penelitian secara koheren.

BAB II Tinjauan Pustaka : Bagian ini menyajikan kerangka teoritis yang menjadi dasar eksekusi penelitian. Di dalamnya dikompilasi berbagai perspektif dan konsep dari pakar terkait, guna membentuk fondasi pemikiran yang kokoh dan terstruktur sehingga studi ini memiliki legitimasi ilmiah yang eksplisit. Komponennya meliputi diskusi teori relevan, hasil kajian praeksisting, serta review umum kerangka konseptual yang mendasari implementasi penelitian.

BAB III Metode Penelitian : Bab ini menguraikan prosedur dan tahapan yang diterapkan dalam pelaksanaan studi, mulai dari pengumpulan hingga analisis data. Materi yang dibahas mencakup paradigma dan desain penelitian, lokasi serta jadwal eksekusi, sumber data, validasi instrumen, dan urutan langkah penelitian. Penyusunannya dirancang untuk memastikan proses berjalan secara sistematis dan akuntabel.

BAB IV Hasil Penelitian : Bab ini mempresentasikan output dari pengumpulan data primer dan sekunder, yang kemudian dielaborasi secara deskriptif untuk merespons rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan.

BAB V Pembahasan: Bab ini mengandung analisis mendalam serta interpretasi terhadap hasil penelitian yang telah terekspos sebelumnya. Temuan dikaitkan dengan teori dan studi antecedent untuk menghasilkan insight yang lebih profundi, sekaligus mengaddress permasalahan yang diformulasikan.

BAB VI Penutup : Bagian ini merangkum kesimpulan akhir beserta rekomendasi yang dirumuskan berdasarkan hasil empiris. Kesimpulan diformulasikan sebagai respons ringkas terhadap rumusan masalah, bukan

sekadar sintesis konten. Jumlah kesimpulan disesuaikan dengan jumlah pertanyaan masalah yang ditetapkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bahan Ajar

Bahan ajar secara umum didefinisikan sebagai segala bentuk sumber daya yang disediakan untuk mendukung proses pembelajaran, baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, konsep, dan keterampilan kepada siswa. Rizkika mengungkapkan bahwa bahan ajar mencakup buku teks, modul, lembar kerja, dan alat bantu visual yang dirancang untuk memfasilitasi pencapaian tujuan kurikulum, dengan penekanan pada relevansi dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.²⁶ Di konteks pendidikan Indonesia, bahan ajar ini menjadi komponen esensial dalam Kurikulum Merdeka, di mana guru diharuskan mengintegrasikannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efektif, terutama di sekolah-sekolah menengah atas seperti madrasah ali. Penggunaan bahan ajar yang baik tidak hanya menyederhanakan penyampaian materi, tetapi

²⁶ Nabila Rizkika, Yuli Mulyawati, and Ade Wijaya, *Pengembangan Bahan Ajar Tahapan Pengembangan Bahan Ajar*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, vol. 09, 2024.

juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran.

Karakteristik utama bahan ajar secara umum meliputi kejelasan, kelengkapan, dan fleksibilitas dalam penggunaan, yang memungkinkan adaptasi terhadap berbagai metode pengajaran. Seperti yang diuraikan oleh Ahyar dalam analisisnya tentang desain instruksional, bahan ajar harus memiliki struktur logis, mulai dari pengantar hingga evaluasi, serta elemen-elemen yang mendukung diferensiasi pembelajaran untuk siswa dengan kebutuhan beragam.²⁷ Fungsi utamanya adalah sebagai panduan bagi guru dan siswa, membantu dalam penguasaan kompetensi dasar, serta sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman. Di Indonesia, bahan ajar ini sering kali dikembangkan berdasarkan standar nasional, seperti yang diterapkan di madrasah, untuk memastikan keselarasan dengan nilai-nilai pendidikan Islam dan ilmu pengetahuan umum, sehingga mendukung pembentukan karakter siswa secara holistik.²⁸

Bahan ajar berbasis teknologi merupakan evolusi dari bahan ajar konvensional yang memanfaatkan perangkat digital untuk menyajikan konten secara interaktif dan multimedia. Salim mendefinisikannya sebagai sumber daya pembelajaran yang mengintegrasikan elemen seperti aplikasi *mobile*, *platform online*, dan *tools* gamifikasi untuk meningkatkan

²⁷ Dasep Bayu Ahyar, *Desain Sistem, Occupational Medicine*, vol. 53, 2023.

²⁸ Muhammad Azhari, "Integrasi Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Di Madrasah: Implementasi Dan Evaluasi," *Future Academia : The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced* 2, no. 4 (2024): 691–700, <https://doi.org/10.61579/future.v2i4.240>.

aksesibilitas dan keterlibatan siswa.²⁹ Di era digital saat ini, pendekatan ini semakin relevan di sekolah-sekolah Indonesia, termasuk madrasah aliyah, di mana kebijakan pemerintah mendorong pemanfaatan TIK untuk mengatasi keterbatasan sumber daya tradisional. Contohnya, *flipbook* digital memungkinkan simulasi buku fisik dengan fitur navigasi mudah, sementara integrasi Gimkit menambahkan elemen kuis kompetitif untuk memperkaya pengalaman belajar.

Manfaat bahan ajar berbasis teknologi mencakup peningkatan minat belajar melalui interaktivitas dan personalisasi, yang terbukti efektif dalam mengurangi kebosanan siswa. Artikel oleh Nurlaela menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang menggunakan media tersebut mengalami peningkatan pemahaman konsep hingga 30% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Data ini diperoleh melalui studi kasus di tiga sekolah yang menerapkan media interaktif, dengan wawancara dan observasi langsung sebagai metode pengumpulan datanya. Temuan ini menyoroti pentingnya infrastruktur yang memadai dan keterampilan guru untuk mencapai hasil belajar yang optimal.³⁰

²⁹ A Y Salim et al., "Efektivitas Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring: Systematic Literatur Review," *Pendas: Jurnal Ilmiah* 10 (2025), <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25918><https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/25918/12733>.

³⁰ Nurlaela Laela, Nurul Kholifah, and Nurlaela, "Pengembangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Efektivitas Dan Dampak Dalam Transformasi Digital Pendidikan," *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum* 3, no. 1 (2025): 27–35, <https://doi.org/10.59966/pandu.v3i1.1619>.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati mengenai pengembangan e-modul berbasis gamifikasi untuk materi sistem persamaan linear tiga variabel menunjukkan bahwa e-modul tersebut memiliki tingkat validitas 92,31% dan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 22,14%. Meskipun demikian, tantangan terkait ketersediaan sumber belajar yang memadai masih perlu diperhatikan.³¹ Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan oleh Kepala MAN Rejang Lebong dalam meningkatkan jumlah siswa berhasil mengonfirmasi efektivitasnya dalam menarik partisipasi siswa. Hal ini menjadi dasar bagi penerapan strategi serupa di MA Ahmad Yani Jabung untuk mengisi kekurangan lokal dalam penggunaan teknologi pendidikan.³²

Indikator bahan ajar merupakan kriteria atau patokan yang digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan suatu bahan ajar. Beberapa pakar telah menyampaikan beberapa indikator untuk menilai kelayakan bahan ajar. Kelayakan bahan ajar menurut Lusty dkk. terdiri dari tiga aspek yaitu (1) Desain Bahan Ajar, berkaitan dengan desain bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk memudahkan penyampaian informasi. (2) Isi Bahan Ajar, mendukung kelayakan isi bahan ajar yang membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan jelas, dan (3) Kajian Bahasa, berkaitan penggunaan bahasa yang komunikatif dan dan

³¹ Dwi Ariny Rahmawati, "Pengembangan E-Modul Dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Pada Materi Himpunan," *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020, 1689–99, <http://repository.radenintan.ac.id/10657/1/skripsi%20hanif.pdf>.

³² A Yanto, M Yanto, and Harahap Kholilah, "Strategi Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Rejang Lebong Dalam Meningkatkan Jumlah Siswa Di Era Globalisasi Pendidikan," *Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup*, 2024, <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/6901%0Ahttp://e-theses.iaincurup.ac.id/6901/1/TEsISARi%20Yanto%20Komplit.pdf>.

sesuai dengan pemahaman siswa, agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.³³

Kelayakan bahan ajar menurut Wulandari & Oktaviani ada lima aspek (1) identitas bahan ajar, mencakup identitas informasi seperti judul, seperti judul, penulis, institusi, kelas atau jenjang, mata pelajaran. (2) kelayakan materi, berkaitan dengan kesesuaian isi materi dengan kompetensi dan capaian pembelajaran yang telah ditentukan oleh kurikulum yang berlaku, guna membantu siswa memahami pelajaran secara lebih mudah dan jelas. (3) kebahasaan, mencakup penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, komunikatif, dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan serta pemahaman siswa. (4) sajian, meliputi tata letak materi yang rapi dan jelas, penggunaan font yang mudah dibaca, gambar yang mendukung pemahaman, serta navigasi yang sederhana, guna membantu siswa mengakses materi agar mudah dipahami. (5) kegrafisan, meliputi tampilan visual bahan ajar seperti tata letak, ilustrasi, dan perpaduan warna yang menarik, proporsional, dan mendukung pemahaman materi.³⁴

Wardani menambahkan terdapat dua aspek utama yaitu kelayakan isi dan kelayakan bahasa. Kelayakan isi terdiri dari tiga indikator yaitu (1)

³³ Lusty Firmantika et al., "Pengembangan Bahan Ajar Geografi Kebencanaan Berbasis Model Small Group Discussion Di Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang," *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 8, no. 1 (2023): 121, <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i1.1161>.

³⁴ Isnaini Wulandari and Ndaru Mukti Oktavian, "JurnalCakrawalaPendas VALIDITAS BAHAN AJAR KURIKULUM PEMBELAJARAN UNTUK Abstrak Pendahuluan Kurikulum Pada Proses Pendidikan Memiliki Peranan Strategis Dalam Menentukan Cara Atau Langkah Untuk Mencapai Tujuan Pendidikan (Oktaviani & Wulandari , 2019). H," *Jurnal Cakrawala Pendas* 7, no. 1 (2021): 90–98.

isi materi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang terdapat pada kurikulum yang digunakan, (2) keakuratan materi, (3) materi pendukung pembelajaran. Kelayakan bahasa terdiri dari tiga indikator yaitu (1) kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, (2) penggunaan bahasa yang komunikatif, (3) penggunaan bahasa memenuhi syarat secara runtut dan keterpaduan alur berpikir.³⁵

Sejalan dengan itu Agustini dkk mengemukakan mengenai indikator bahan ajar mencakup lima aspek diantaranya: (1) kelayakan isi; (2) kebahasaan; (3) penyajian; (4) kegrafikan; dan (5) keefektifan. Aspek tersebut memiliki berbagai kriteria seperti, kesesuaian isi materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran, kelengkapan isi materi, kesesuaian penyajian, kesesuaian pelaksanaan, kesesuaian tulisan, kalimat yang digunakan bersifat komunikatif dan mudah dipahami, penyajian yang disusun secara sistematis, kelengkapan penyajian informasi, kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf, desain tampilan cover menarik dan sesuai dengan materi, kesesuaian penggunaan grafis atau gambar, kemudahan penggunaan.³⁶

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, penelitian ini menggunakan indikator bahan ajar dari teori Agustini dkk yang terdiri dari kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan dan keefektifan. Kelima indikator tersebut digunakan karena sudah memenuhi semua aspek untuk penyusunan bahan ajar.

³⁵ Nissa Kusuma Wardani, Kenfitria Diah Wijayanti, and Budi Waluyo, "Analisis Kelayakan Isi Buku Teks Mardika Basa Lan," *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 9, no. 1 (2025): 12–20.

³⁶ Elisa Agustini, Laili Fitri Yeni, and Titin Titin, "Kelayakan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Jamur Kelas X SMA," *Biodik* 9, no. 2 (2023): 72–81, <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i2.20183>.

Indikator identitas bahan ajar berperan penting dalam memudahkan siswa memahami informasi yang terkandung di dalamnya. Kelayakan materi juga berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran bagi siswa. Aspek kebahasaan membantu siswa untuk lebih mudah menangkap materi yang disajikan. Selain itu, penyajian materi yang dilengkapi dengan media interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mempermudah penyampaian informasi dengan cara yang menarik. Sementara itu, elemen kegrafisan, yang berfokus pada desain visual, dapat menambah daya tarik siswa dalam menggunakan bahan ajar.

Indikator tersebut berfungsi sebagai pedoman dalam merancang kisi-kisi penilaian kelayakan bahan ajar. Instrumen yang telah dibuat kemudian digunakan dalam proses validasi oleh para ahli, termasuk ahli media dan ahli materi. Validasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan, baik dari segi penyampaian media maupun konten materi, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Dengan itu, pengembangan bahan ajar yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan saat ini. Bahan ajar yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

2. *Flipbook*

Flipbook menampilkan beragam konten pembelajaran digital, mulai dari teks, ilustrasi, animasi, hingga video, yang mudah diakses melalui

perangkat seperti *smartphone*, komputer, atau laptop. Fleksibilitasnya memfasilitasi interaksi pengguna secara lancar dan intuitif. Juniati menilai *flipbook* sangat efektif sebagai media pengajaran digital untuk menyuguhkan materi interaktif berupa teks, visual, animasi, dan klip video.³⁷ Dengan kemampuannya untuk menggabungkan berbagai elemen multimedia, *flipbook* dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan dinamis.

Situasi ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, mengurangi rasa bosan yang sering muncul dari bahan ajar yang konvensional. Selain itu, penggunaan *Flipbook* sebagai e-modul memungkinkan akses yang mudah melalui berbagai perangkat, seperti *smartphone* dan laptop, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka.³⁸

Puspitasari berpendapat bahwa *Flipbook*, khususnya yang dibuat dengan aplikasi Kvisoft *Flipbook* Marker, merupakan alat yang efektif untuk mengembangkan e-modul berbasis HOTS. *Flipbook* memungkinkan penyajian materi yang interaktif dengan menyisipkan gambar, video, dan animasi, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran fisika. Dengan fitur-fitur tersebut, *Flipbook* dapat

³⁷ Sri Rizki Juniati, Ani Nur Aeni, and Ali Ismail, "Pengembangan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Terhadap Materi Organ Tubuh Manusia," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 6, no. 2 (2025): 229–42, <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>.

³⁸ Edi Wibowo and Dona Dinda Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 147, <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.³⁹

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah media pembelajaran digital yang interaktif, menyajikan konten dalam format teks, gambar, animasi, video, dan audio. Desain *Flipbook* menyerupai buku fisik, dilengkapi dengan elemen visual dan suara untuk mempermudah proses pembelajaran. Sesuai dengan teori kognitif multimedia, efektivitas pembelajaran meningkat ketika informasi disampaikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Dengan adanya fitur interaktif, kemampuan mencari materi, dan akses yang fleksibel melalui berbagai perangkat digital, *Flipbook* berfungsi sebagai alat bantu dalam bahan ajar yang mendukung partisipasi aktif siswa dan memudahkan pemahaman materi.

3. Gimkit

Gimkit sebuah alat pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat dan menjalankan kuis *live* atau mandiri, dengan fitur gamifikasi untuk membuat belajar menjadi petualangan yang menarik. Dikembangkan oleh Josh Feinberg pada tahun 2017, Gimkit awalnya diciptakan sebagai alat bantu guru untuk membuat kuis interaktif yang menyenangkan, dan kini telah berkembang menjadi *platform* global yang digunakan oleh jutaan pendidik dan siswa di seluruh dunia. Berbeda dengan *platform* kuis tradisional seperti Kahoot atau *Quizizz*, Gimkit menekankan aspek ekonomi virtual di mana siswa dapat "mengumpulkan"

³⁹ Rina Puspitasari, Dedy Hamdani, and Eko Risdianto, "Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa Sma," *Jurnal Kumperan Fisika* 3, no. 3 (2020): 247–54, <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>.

uang dalam game untuk membeli kekuatan (*power-ups*) atau strategi, sehingga mendorong pemikiran strategis selain pengetahuan konten.

Peran Gimkit dalam bahan ajar *flipbook* digunakan sebagai bahan evaluasi yang dicantumkan pada setiap akhir sub materi, hal ini merepresentasikan sinergi antara desain instruksional dan gamifikasi, yang mendukung kerangka berpikir penelitian ini untuk inovasi pembelajaran Geografi yang interaktif dan efektif. Pendekatan ini tidak hanya mengevaluasi tetapi juga memperkuat pemahaman siswa, berkontribusi pada peningkatan minat belajar secara berkelanjutan.

4. Minat Belajar

a). Hakikat Minat Belajar

Minat belajar sering kali diartikan kecenderungan hati atau ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas belajar, yang mendorongnya untuk terlibat aktif dan bersemangat dalam proses tersebut. Nurhasanah berpendapat bahwa minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif pada pencapaian akademis mereka. Dengan kata lain, semakin baik minat belajar siswa, semakin tinggi kemungkinan mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal.⁴⁰ Aziza berpendapat bahwa minat belajar siswa merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran geografi. Minat belajar yang tinggi dapat

⁴⁰ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.⁴¹

b). Indikator Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan dan keinginan seseorang untuk belajar sesuatu secara aktif. Hal ini melibatkan rasa ingin tahu, kegembiraan saat belajar, dan keinginan untuk memahami materi. Siswa yang punya minat belajar yang tinggi biasanya lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka cenderung mendapatkan hasil yang lebih baik. Minat belajar juga penting karena membantu menciptakan suasana positif dalam belajar, membuat siswa lebih fokus dan bersemangat.

Indikator pengukuran minat belajar menurut Ahmad dkk untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan, mencakup beberapa aspek yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, keterlibatan siswa.⁴²

1) Perasaan Senang

Bagaimana siswa merasakan kepuasan dan kegembiraan saat mengikuti proses belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung merasa senang dengan materi yang diajarkan. Contoh nya, siswa yang merasa senang saat belajar geografi mungkin menikmati aktivitas praktis, seperti peta atau

⁴¹ Nur Aziza and Laili Rosita, "Belajar Geografi Dengan Media Komik Serta Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa," *Jurnal Swarnabhumi 1: Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi* 5, no. 2 (2020): 19, <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v5i2.4420>.

⁴² Novita Ahmad, Rosman Ilato, and Bobby R Payu, "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa," *Jambura Economic Education Journal* 2, no. 2 (2020): 70–79, <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>.

proyek lapangan. Mereka cenderung tersenyum, berinteraksi dengan teman, dan menunjukkan antusiasme.

2) Ketertarikan

Merujuk pada rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran. Siswa yang tertarik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai materi. Adapun contoh, siswa yang tertarik pada pelajaran sains mungkin aktif bertanya tentang fenomena tertentu atau mencari informasi tambahan di luar jam belajar.

3) Penerimaan

Menunjukkan seberapa besar siswa menerima materi pelajaran dan bagaimana mereka bersikap terhadap tugas atau kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Contoh, siswa yang terbuka terhadap kritik dan saran dari guru menunjukkan penerimaan yang baik. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi tetapi juga mencari umpan balik untuk meningkatkan pemahaman.

4) Keterlibatan Siswa

Mengukur partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, seperti berdiskusi, bertanya, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Indikator-indikator ini membantu dalam menilai sejauh mana minat siswa terhadap pembelajaran dan dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Sama halnya dengan, siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, atau berpartisipasi dalam diskusi kelompok

menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi. Selain itu, mereka juga menyelesaikan tugas tepat waktu dan dengan baik.

5. ADDIE

Model ADDIE merupakan pendekatan desain pembelajaran yang terstruktur dan efektif, dirancang untuk menghasilkan proses pengajaran yang optimal. Dalam konteks pengembangan produk pendidikan, model ini sering dinilai lebih logis, komprehensif, serta efisien dibandingkan metode konvensional lainnya. Secara keseluruhan, ADDIE mencakup lima tahap utama yang saling terkait, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).⁴³

a) Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE merupakan langkah awal yang penting untuk memahami apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran agar produk yang dihasilkan benar-benar dapat diterapkan dengan efektif dalam lingkungan belajar. Pada fase ini, terdapat pemilihan serta pengembangan materi yang selaras dengan kompetensi yang diharapkan dan karakteristik siswa itu sendiri, sehingga materi yang disusun meliputi dari tema utama hingga subtema yang lebih terperinci. Analisis ini juga mencakup pertimbangan mengenai perlunya pembuatan produk baru, seperti teknik, alat, atau bahan ajar yang lebih relevan. Produk baru mungkin

⁴³ Bintari Kartika Sari, "Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2017, 87–102, <http://eprints.umsida.ac.id/432/>.

diperlukan jika yang sebelumnya sudah tidak sesuai lagi dengan perkembangan teknologi atau kebutuhan siswa saat ini.

b) Perencanaan (*Design*)

Tahap perancangan dalam model pengembangan ADDIE menitikberatkan pada penciptaan elemen produk yang efisien. Langkah ini meliputi penentuan pengguna produk, identifikasi keterampilan yang perlu di capai, pemilihan pendekatan yang sesuai untuk menyampaikan materi dengan cara yang mudah diterima, serta penetapan metode penilaian guna menilai pemahaman peserta didik semua proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan sifat siswa serta memenuhi sasaran pembelajaran yang diinginkan.

c) Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan pada model ADDIE adalah fase di mana desain produk yang telah dirancang sebelumnya diimplementasikan. Rencana yang telah disusun sebelumnya diwujudkan dalam bentuk produk yang siap untuk dipergunakan.

d) Implementasi (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan merujuk kepada penerapan hasil pengembangan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai seberapa efektif, menarik, dan efisien produk pembelajaran yang dihasilkan. Uji coba produk dilakukan di lapangan secara langsung untuk mengamati pengaruhnya terhadap proses belajar. Efektivitas berhubungan dengan sejauh mana produk tersebut dapat memenuhi sasaran atau kompetensi yang diharapkan.

Kemenerikan produk dapat dilihat dari seberapa baik produk mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberikan motivasi. Efisiensi berkaitan dengan optimalisasi penggunaan sumber daya seperti waktu, tenaga, dan biaya dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (penilaian) merupakan langkah terakhir dalam menilai hasil dari suatu produk dalam proses pembelajaran. Ada dua kategori evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan di setiap tahap untuk mengumpulkan informasi yang bisa dimanfaatkan untuk perbaikan. Disisi lain, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengevaluasi pengaruh keseluruhan produk terhadap hasil minat belajar siswa serta kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Bahan ajar *Flipbook* sebagai media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, khususnya dalam materi keanekaragaman hayati. Dengan mengintegrasikan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi, *Flipbook* menawarkan pendekatan interaktif yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam memperdalam pemahaman siswa.

Bahan ajar *Flipbook* berbasis Gimkit dikembangkan untuk meningkatkan hasil minat belajar siswa. Hasil yang dicapai merupakan buah dari usaha yang sungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Q.S An-Najm ayat 39–41 yang berbunyi:

وَأَن لَّيْسَ لِلإِنسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٧٩﴾ وَأَن سَعْيُهُ سَوْفَ يُرَىٰ ﴿٨٠﴾ ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءَ الْأَوْفَىٰ ﴿٨١﴾

Artinya: (39) bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, (40) bahwa sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya), (41) kemudian dia akan diberi balasan atas (amalnya) itu dengan balasan yang paling sempurna.⁴⁴

Ayat ini menegaskan prinsip fundamental dalam Islam bahwa manusia hanya akan memperoleh hasil sesuai dengan usaha yang telah diupayakan, dan setiap amal perbuatan akan dipertanggungjawabkan serta mendapat balasan yang setimpal. Dalam konteks pembelajaran, ayat ini memberikan minat bahwa keberhasilan akademik siswa sangat bergantung pada kesungguhan mereka dalam berusaha memahami materi pelajaran. Pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit dirancang untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar, sehingga mereka tertarik untuk berikhtiar secara maksimal dalam menguasai materi. Bagi guru, ayat ini juga mengandung pesan untuk terus berinovasi dan berupaya menyediakan sumber belajar terbaik bagi siswa. Dengan keyakinan bahwa setiap usaha pembelajaran yang sungguh-sungguh akan mendapat balasan yang sempurna dari Allah SWT, maka pemanfaatan bahan ajar inovatif ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sebagai buah dari ikhtiar yang dilakukan dengan penuh kesungguhan.

Selain itu, pemilihan bahan ajar yang tepat dapat dilihat dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5:

⁴⁴ Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an., "Al-Alaq," Kementrian Agama Republik Indonesia, no. 96 (2022): 1-5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, (4) yang mengajar (manusia) dengan pena, (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. ⁴⁵

Ayat ini merupakan wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang dimulai dengan perintah "Iqra" (bacalah), menandakan bahwa membaca dan menuntut ilmu adalah pondasi utama dalam Islam. Ayat ini menegaskan bahwa Allah SWT adalah Dzat Yang Maha Pemurah yang mengajarkan manusia melalui perantaraan qalam (pena/tulisan), sehingga manusia dapat mengetahui apa yang sebelumnya tidak diketahui. Dalam konteks pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit, ayat ini memberikan justifikasi teologis yang sangat kuat bahwa literasi dan pembelajaran melalui media tulis-baca merupakan perintah Allah yang harus dioptimalkan dengan berbagai cara, termasuk melalui teknologi digital modern.

Flipbook sebagai media pembelajaran digital merupakan transformasi kontemporer dari konsep "qalam" (alat tulis) yang disebutkan dalam ayat ini, di mana materi pembelajaran disajikan dalam format yang mudah dibaca, menarik, dan interaktif. Perintah "Iqra" bukan hanya terbatas pada membaca teks konvensional, tetapi juga mencakup membaca, memahami, dan

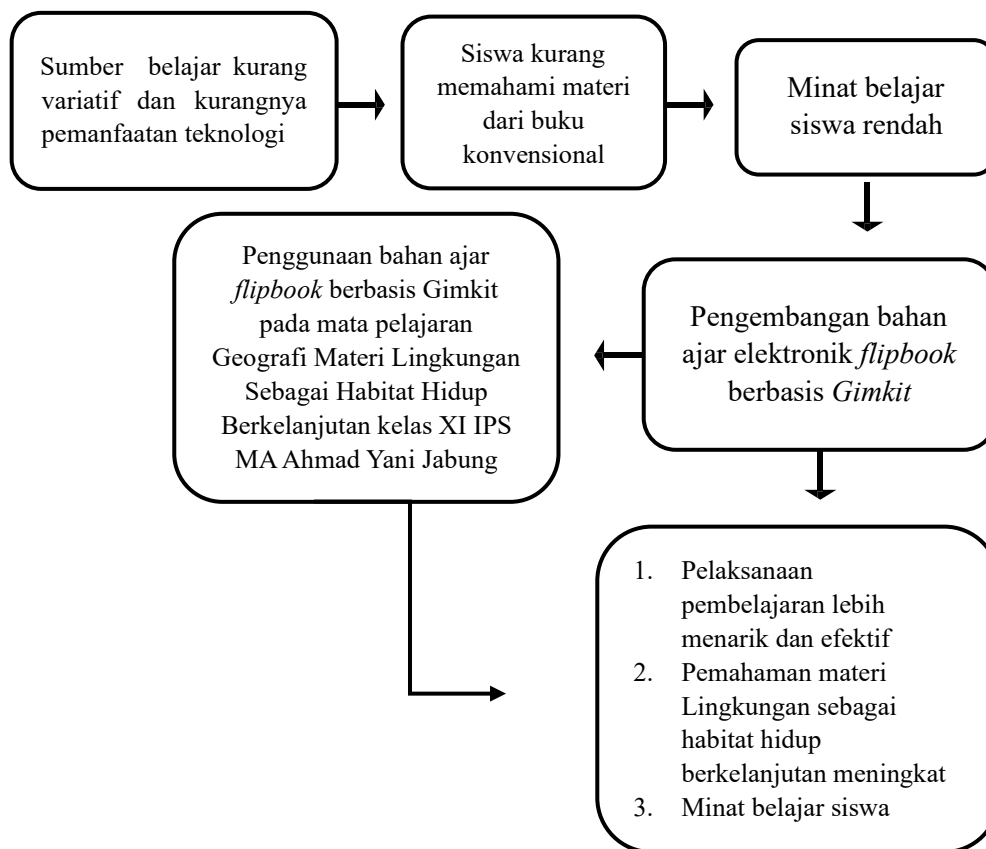
⁴⁵ Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an., "Al-Alaq," Kementrian Agama Republik Indonesia, no. 96 (2022): 1-5.

mengeksplorasi berbagai sumber pengetahuan melalui media yang tersedia di setiap zaman. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis teknologi ini sejalan dengan semangat ayat pertama Al-Qur'an yang menekankan pentingnya proses belajar-mengajar sebagai jalan untuk mendekati diri kepada Allah melalui peningkatan ilmu pengetahuan dan pemahaman terhadap ciptaan-Nya.

Kedua ayat surat Al-Qur'an tersebut membentuk kerangka filosofis yang komprehensif dan saling melengkapi dalam pengembangan bahan ajar inovatif berbasis teknologi. QS. Al-Alaq ayat 1-5 memberikan landasan fundamental tentang perintah membaca dan belajar sebagai prioritas utama dalam Islam, sementara QS. An-Najm ayat 39-41 menegaskan prinsip usaha dan tanggung jawab bahwa setiap hasil pembelajaran merupakan konsekuensi dari ikhtiar yang dilakukan. Dengan demikian,

Pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit bukan hanya merupakan inovasi pedagogis semata, melainkan merupakan implementasi konkret dari ajaran Islam yang mengintegrasikan perintah membaca (*iqra'*), optimalisasi potensi indera dalam pembelajaran, dan motivasi untuk berusaha secara maksimal dalam menuntut ilmu. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi wasilah (perantara) yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sekaligus mewujudkan nilai-nilai Islami dalam proses pendidikan modern yang tetap berlandaskan pada prinsip-prinsip Al-Qur'an.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran Geografi yang masih bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan media presentasi sederhana menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, bosan, serta minim dorongan untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, kekurangan fasilitas konvensional ini juga menyulitkan siswa dalam menangkap ide-ide rumit karena kurangnya representasi visual yang nyata, sehingga pendidik harus mengeluarkan tenaga ekstra agar materi terserap dengan baik. Situasi semacam ini semakin menonjolkan urgensi adopsi sarana pembelajaran inovatif yang bersifat lebih dinamis, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan efisien untuk membangkitkan semangat belajar sambil menyederhanakan penguasaan materi. Sebagai salah satu opsi penyelesaian, dikembangkanlah bahan ajar *flipbook*

berbasis Gimkit. Penerapan bahan ajar ini pada mata pelajaran Geografi, terutama topik “Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan untuk siswa kelas XI di MA Ahmad Yani Jabung”, diantisipasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih memikat, produktif, serta berperan dalam memperkuat minat dan pencapaian akademik siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang fokus pada pengembangan produk baru dan pengujian efektivitasnya dalam bidang pendidikan. Tujuan dari R&D adalah untuk menciptakan solusi inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggabungkan penelitian dasar dan terapan.

Proses ini melibatkan langkah-langkah sistematis, seperti analisis kebutuhan, perancangan produk, pengujian, dan revisi berdasarkan umpan balik. Melalui cara ini, R&D sangat penting untuk menghasilkan alat dan metode pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.⁴⁶ Produk yang dikembangkan perlu melalui pengujian efektivitas untuk memastikan bahwa hasil akhirnya menunjukkan produk tersebut layak digunakan sebagai alat pendukung dalam proses pendidikan.

Beberapa produk yang dapat dihasilkan dari metode penelitian ini diantaranya bahan pelatihan untuk guru, bahan ajar belajar, media pembelajaran, instrumen penilaian, dan sistem manajemen dalam pembelajaran.⁴⁷ Penelitian ini menggunakan R&D karena untuk menjawab atau memberi solusi dari permasalahan yang peneliti temukan di lapangan

⁴⁶ Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan [Innovative Research and Development (R&D) in Education]," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

⁴⁷ Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

yaitu dibutuhkan pengembangan bahan ajar media *flipbook* berbasis Gimkit, sehingga jenis metode penelitian yang tepat digunakan adalah R&D.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ialah salah satu model desain pembelajaran yang sistematis dan banyak digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran.⁴⁸ Model ADDIE design memperlihatkan tahapan-tahapan dasar secara sederhana dan mudah dipahami, sehingga memudahkan suatu produk pengembang.

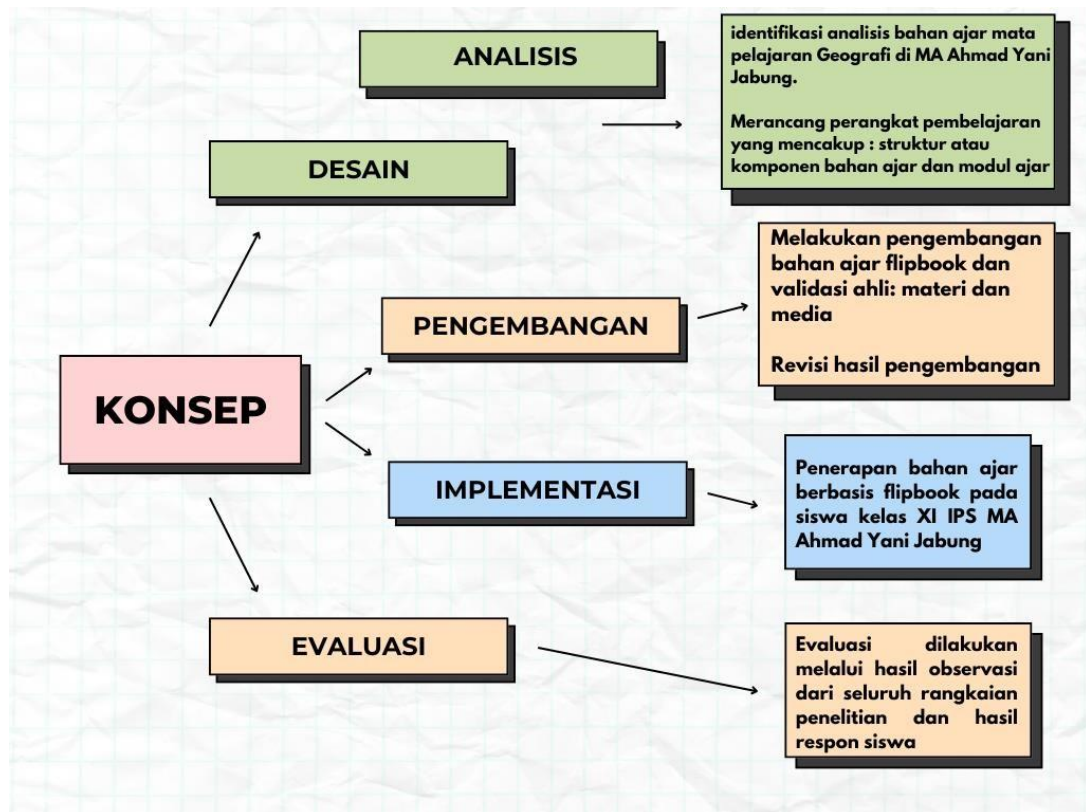
Model ini memiliki lima tahapan utama, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).⁴⁹ Selain bersifat sistematis, model ADDIE juga bersifat iteratif (berulang) artinya, jika pada tahap evaluasi ditemukan hal-hal yang perlu direvisi atau diperbaiki, proses pengembangan dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk melakukan perbaikan yang diperlukan.⁵⁰ Proses iteratif dalam model ADDIE memungkinkan pengembangan produk yang terus berlanjut, dengan perbaikan yang dilakukan hingga mencapai hasil yang optimal. Hal ini yang membuat, model ADDIE dianggap relevan untuk mengembangkan bahan ajar media *Flipbook* berbasis Gimkit.

⁴⁸ Abbas and Hukrandi, "Desain Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Model ADDIE: Kerangka Konseptual Dan Praktik Di Sekolah Dasar," *Shautut Tarbiyah* 30, no. 1 (2024): 137–46.

⁴⁹ Luthfiya Fathi Pusposari et al., "Blended-Based Experiential Learning Model as A Strategy to Improve Entrepreneurship Skills of Social Science Education Students," *International Journal of Social Learning (IJSL)* 5, no. 1 (2024): 90–105, <https://doi.org/10.47134/ijsl.v5i1.300>.

⁵⁰ Ida Nisaurasyidah, Z. S. Soeteja, and Nanang G. Prawira, *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp, Gorga : Jurnal Seni Rupa*, vol. 10, 2021, <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>.

C. Prosedur Pengembangan



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE

Berdasarkan diagram tahapan pengembangan model ADDIE diatas, berikut ini merupakan rincian dari setiap tahap pengembangannya:

1) *Analysis* (analisis)

Pada tahap awal, peneliti melakukan identifikasi dan analisis kebutuhan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Peneliti mulai dengan menilai bahan ajar yang telah digunakan sebelumnya untuk mengetahui apakah materi tersebut mendukung pencapaian kompetensi yang diinginkan. Selanjutnya, peneliti menganalisis faktor-faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, seperti pemilihan materi yang relevan dan metode penyampaian yang

mudah dipahami. Peneliti juga mencari informasi mengenai sumber daya teknologi yang diperlukan untuk pengembangan dan penerapan bahan ajar yang baru. Dari hasil analisis, ditemukan bahwa bahan ajar *flipbook* belum diterapkan dalam pembelajaran Geografi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *flipbook* berbasis Gimkit, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS di MA Ahmad Yani Jabung.

a *Design* (desain)

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, tahap ini berfokus pada perancangan perangkat pembelajaran yang mencakup modul ajar (tujuan dan capaian pembelajaran, materi, lembar kerja, evaluasi, dan rubrik penilaian) serta struktur dan komponen bahan ajar. Selanjutnya, elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, kuis interaktif, dan media lainnya diintegrasikan ke dalam bahan ajar untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Semua desain dirancang agar mudah digunakan dan membantu siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran.

b *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, desain bahan ajar yang telah disusun sebelumnya dikembangkan dan diubah ke dalam format *flipbook*. Produk awal yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media untuk mendapatkan masukan serta saran perbaikan. Hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan atau memperbaiki produk. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar

media *flipbook* berbasis Gimkit yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan siap untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

a. *Implementation* (implementasi)

Setelah mendapatkan validasi dari ahli materi dan media serta dinyatakan layak, bahan ajar diuji coba dengan melibatkan guru mata pelajaran Geografi dan 30 siswa kelas XI IPS di MA Ahmad Yani Jabung. Guru diminta untuk memberikan penilaian atau tanggapan mengenai kepraktisan dan kelayakan bahan ajar tersebut. Selanjutnya, bahan ajar diuji coba kepada siswa dalam proses pembelajaran. Baik guru maupun siswa mengisi angket untuk memberikan masukan terkait kepraktisan dan efektivitas penggunaan *flipbook* dalam mendukung proses pembelajaran.

b. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan berdasarkan hasil uji coba di lapangan. Penilaian dilakukan melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa untuk menentukan apakah bahan ajar perlu diperbaiki. Jika ada saran atau masukan, peneliti akan melakukan revisi akhir terhadap produk untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan berkualitas untuk pembelajaran.

D. Uji Produk

Uji produk dilakukan dalam dua tahap yaitu Uji Ahli (Validasi Ahli) dan Uji Coba Pengguna (Siswa) untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Desain uji ahli dilakukan untuk memperoleh penilaian validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Proses validasi desain ini dilakukan menggunakan kepada instrumen berupa lembar penilaian yang mencakup indikator-indikator kelayakan bahan ajar, meliputi kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafisan, dan keefektifan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai apakah bahan ajar siap digunakan sebelum diterapkan siswa.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan isi atau konten bahan ajar dari aspek materi pembelajaran.

Aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Indikator aspek validasi materi⁵¹

Kelayakan isi	Kebahasaan	Penyajian
Kesesuaian isi materi dengan CP	Kesesuaian tulisan	Penyajian yang disusun secara sistematis
Indikator dan tujuan pembelajaran	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif dan mudah dipahami	Kelengkapan penyajian informasi
Kelengkapan isi materi		
Kesesuaian penyajian		
Kesesuaian pelaksanaan		

⁵¹ Agustini, Yeni, and Titin, 2023 “Kelayakan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Jamur Kelas X SMA.”

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan aspek teknis dan desain media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi:

Tabel 3.2 Indikator aspek validasi ahli media⁵²

Kegrafisan	Keefektifan
Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf	Kemudahan penggunaan
Desain tampilan cover menarik dan sesuai dengan materi	
Kesesuaian penggunaan grafis atau gambar	

Instrumen yang dipakai adalah kuesioner validasi dengan skala Likert 1-4:

(1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, 4 = sangat setuju).

Selain evaluasi kuantitatif, para validator juga diminta untuk memberikan komentar, saran, dan masukan untuk perbaikan dalam bentuk kualitatif.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji yang berkompeten dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah Ibu Lusty Firmantika M.Pd, Dosen di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau dipilih sebagai validator karena keahliannya di bidang geografi yang sesuai dengan bahan ajar yang sedang dikembangkan.

⁵² Agustini, Yeni, and Titin., 2023

Di sisi lain, ahli media adalah Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I, yang juga Dosen di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau terpilih sebagai validator karena keahlian dalam bidang media dan desain. Proses pemilihan validator dilakukan berdasarkan kriteria kompetensi, pengalaman, dan objektivitas dalam memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Saran dari kedua ahli mengenai isi dan tampilan produk dijadikan pedoman untuk perbaikan agar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan menggunakan desain eksperimen semu experiment dengan pendekatan *pretest-posttest one group design*. Dalam desain ini, siswa diberi *pretest* sebelum penggunaan media dan *posttest* setelah penggunaan media untuk mengukur peningkatan minat belajar.

Tabel 3.3 Desain Penelitian *Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2
Pengukuran minat belajar sebelum menggunakan produk	Pembelajaran menggunakan bahan ajar <i>flipbook</i> berbasis Gimkit	Pengukuran minat belajar sesudah menggunakan produk

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS MA Ahmad Yani Jabung yang berjumlah 22 siswa. Materi yang digunakan dalam uji coba adalah “Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan”.

E. Jenis Data

1) Data Primer

Data primer merujuk pada informasi yang dikumpulkan secara langsung dari lokasi penelitian utama. Dalam penelitian ini, data primer mencakup hasil wawancara, penilaian dari hasil validator ahli, serta skor *pre-test dan post-test*.

2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan jenis informasi yang tidak didapatkan langsung oleh peneliti, melainkan bersumber dari materi atau dokumen yang sudah tersedia sebelumnya. Pada penelitian ini, data sekunder yang digunakan meliputi modul pembelajaran, buku teks siswa, serta dokumen catatan belajar siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah perangkat yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian. Peneliti menerapkan berbagai instrumen guna memperoleh temuan penelitian yang akurat dan dapat diandalkan. Berikut merupakan instrumen yang dipakai dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi atau data:

1. Instrumen Minat Belajar Siswa

Instrumen minat belajar siswa dikembangkan berdasarkan Model Minat Belajar oleh Suzanne Hidi dan K. Ann Renninger, yang menggambarkan minat sebagai proses dinamis yang berkembang dan ketertarikan situasional (*triggered dan maintained*) hingga minat individual (*emerging dan well-developed*). Model ini relevan untuk mengukur

ketertarikan siswa terhadap *flipbook* berbasis Gimkit pada topik Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan, dimana elemen *gamified* seperti kuis dan reward dapat memicu minat intrinsik. Instrumen ini berupa angket dengan skal Likert 1-4 (1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, 4 = sangat setuju) yang terdiri dari beberapa pernyataan yang mencakup empat komponen minat belajar. Angket diberikan kepada siswa setelah menggunakan *flipbook* untuk menilai tingkat minat secara keseluruhan.

Table 3.4 Minat Belajar Model Suzanne Hidi dan K. Ann Renninger⁵³

No	Komponen	Jumlah pertanyaan	Fungsi
1.	<i>Triggered Situational Interest</i> (Ketertarikan Situasional yang Dipicu)	7	Mengukur sejauh mana elemen awal <i>flipbook</i> (seperti animasi atau tantangan Gimkit) mampu memicu rasa penasaran dan perhatian siswa secara spontan terhadap materi mitigasi bencana.
2.	<i>Maintaned Situational Interest</i> (Ketertarikan Situasional yang Dipertahankan)	7	Mengukur sejauh mana interaktivitas Gimkit (seperti <i>power-up</i> dan <i>leaderboard</i>) mempertahankan keterlibatan siswa selama proses belajar, mencegah kebosanan.
3.	<i>Emerging individual Interest</i> (Minat Individual yang Muncul)	7	Mengukur tingkat minat pribadi siswa yang mulai terbentuk, di mana siswa merasa materi mitigasi bencana relevan dengan kehidupan sehari-hari dan ingin mengeksplorasi lebih dalam.
4.	<i>Well-Developed Individual Interest</i> (Minat Individual yang Berkembang)	7	Mengukur kedalaman minat siswa yang sudah matang, termasuk keinginan untuk menerapkan pengetahuan mitigasi bencana di luar kelas dan motivasi belajar mandiri melalui <i>flipbook</i> .

a. Uji Validitas Angket Minat Belajar

Uji Validitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk menilai dan mengukur keakuratan suatu instrumen evaluasi. Uji

⁵³ Richard E. Mayer et al., *The Role of Interest in Learning and Development*, *The American Journal of Psychology*, vol. 107, 1994, <https://doi.org/10.2307/1423047>.

validitas dilakukan terhadap setiap butir pertanyaan dalam instrumen minat belajar dengan cara mengkorelasikan skor setiap butir pertanyaan dengan skor total pada sub skala. Setiap butir pertanyaan

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

dianggap valid apabila nilai R hitung lebih besar dari r tabel (r hitung > r tabel).⁷⁶ Pengujian validitas dilakukan menggunakan Product Moment dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi Product Moment dengan rumus sebagai berikut:⁵⁴

Keterangan:

r : koefisien validitas korelasi antara X dan Y

N : jumlah sampel

X : nilai yang didapat subjek dalam setiap item

Y : nilai keseluruhan yang didapat

$\sum xy$: jumlah perkalian antara X dan Y

$\sum x$: jumlah skor untuk variabel X

$\sum y$: jumlah skor untuk variabel Y

$\sum x^2$: jumlah kuadrat masing-masing nilai X

$\sum y^2$: jumlah kuadrat masing-masing nilai Y

b. Uji Reliabilitas Minat Belajar Belajar

Uji reliabilitas merupakan teknik untuk mengukur sejauh mana instrumen penilaian dapat menghasilkan hasil yang konsisten. Uji reliabilitas dilakukan pada setiap butir pertanyaan pada instrumen

⁵⁴ Eko Putro Widoyoko, Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).

angket minat belajar. Pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* melalui program IBM SPSS Statistics 25. Instrumen dianggap memiliki reliabilitas yang cukup jika nilai alpha lebih besar dari 0,70, dan dianggap kuat atau sangat reliabel jika nilai alpha melebihi 0,80.⁵⁵

2. Instrumen Validasi Ahli

Lembar validasi digunakan untuk menilai kualitas bahan ajar. Lembar validasi menjadi acuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan, agar menghasilkan produk yang layak digunakan. Lembar validasi dalam penelitian ini mencakup validasi dari ahli materi dan validasi ahli media.

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.5. lembar instrumennya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.5 Instrumen Kelayakan Materi Pembelajaran⁵⁶

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Aspek kelayakan isi	8
2.	Aspek kebahasaan	7
3.	Aspek penyajian	7
Total		22

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Ed. Rev.6 (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=15377>.

⁵⁶ Agustini, Yeni, and Titin, "Kelayakan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Jamur Kelas X SMA."

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.6. Adapun lembar instrumennya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.6 Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran⁵⁷

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Aspek kegrafikan	7
2.	Aspek keefektifan	4
Total		11

c. Instrumen Angket Respon Guru dan Siswa

Instrumen angket dimanfaatkan untuk mengukur ketepatan dan mutu bahan ajar berdasarkan evaluasi dari guru serta tanggapan siswa setelah diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala Likert rentang 1–4 untuk mengetahui tingkat persetujuan terhadap pernyataan yang diberikan. Penggunaan skala Likert ini memudahkan dalam mendeskripsikan pandangan terhadap bahan ajar pembelajaran yang kembangkan.

d. Instrumen Angket Respon Guru

Instrumen angket respon guru berupa angket dengan skala Likert 1-4 dapat dilihat pada tabel 3.7. lembar instrument tersebut dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.7 Instrumen Angket Respon Guru⁵⁸

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Aspek kelayakan isi	8
2.	Aspek kebahasaan	7
3.	Aspek penyajian	7

⁵⁷ Agustini, Yeni, and Titin.

⁵⁸ Agustini, Yeni, and Titin.

4.	Aspek kegrafikan	7
5.	Aspek keefektifan	4
Total		33

e. Instrumen Angket Respon Siswa

Instrumen angket respon siswa berupa angket dengan skala Likert 1-4 dapat dilihat pada tabel 3.8. lembar instrument tersebut dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.8 Instrumen Angket Respon Siswa⁵⁹

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Aspek kelayakan isi	8
2.	Aspek kebahasaan	7
3.	Aspek penyajian	7
4.	Aspek kegrafikan	7
5.	Aspek keefektifan	4
Total		33

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, antara lain:

1. Wawancara: Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran geografi untuk menggali informasi lebih dalam mengenai metode dan media pembelajaran yang selama ini digunakan, serta tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Wawancara juga dapat dilakukan dengan beberapa perwakilan siswa untuk mendapatkan perspektif mereka tentang media pembelajaran yang menarik dan tantangan dalam belajar. Data dari wawancara ini bersifat kualitatif dan sangat berguna dalam tahap analisis dan evaluasi.

⁵⁹Ibid.hlm.77.

2. Angket (Kuesioner): Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan sebagian kualitatif. Terdapat tiga jenis angket yang akan digunakan:
 - a) Angket Validasi Ahli: Angket ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Angket ini berisi skala penilaian (misalnya, skala Likert) untuk mengukur aspek-aspek seperti kesesuaian materi, tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan. Selain penilaian kuantitatif, angket ini juga menyediakan kolom saran dan masukan kualitatif untuk perbaikan produk.
 - b) Angket Minat Belajar: Angket ini diberikan kepada siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan model pembelajaran. Angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang mengukur indikator minat belajar seperti rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi siswa. Data dari angket ini akan diolah untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa.
 - c) Angket Respons Siswa: Setelah produk diuji cobakan, angket ini diberikan kepada siswa untuk mengukur respons mereka terhadap model pembelajaran *flipbook* berbasis Gimkit. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan, kemudahan, dan kesesuaian produk dengan kebutuhan mereka.
3. Dokumentasi: Teknik dokumentasi dalam pengumpulan data penelitian ini diterapkan melalui pengumpulan berbagai dokumen, catatan, dan materi visual yang relevan untuk mendukung kelancaran proses studi secara

keseluruhan. Metode ini mencakup: (1) Dokumen perencanaan kurikulum seperti silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mata pelajaran Geografi; (2) Gambar serta rekaman video yang mendokumentasikan tahapan pengembangan dan penerapan produk, termasuk foto-foto aktivitas selama pelaksanaan penelitian; (3) Informasi profil sekolah serta data karakteristik siswa; (4) Produk hasil kerja siswa seperti tugas, hasil asesmen, pencatatan kegiatan pembelajaran, dan skor tes harian; (5) Sumber referensi pendukung berupa buku teks, jurnal akademik, artikel ilmiah, serta materi ajar pendukung dan berkas lain yang berkaitan dengan tahap pembuatan produk.

Data yang diperoleh melalui dokumentasi berperan sebagai suplemen esensial yang menyediakan detail tambahan, sehingga pengembangan bahan ajar dapat disesuaikan secara tepat dengan tuntutan dan ciri khas siswa, sekaligus memvalidasi efektivitas inovasi pembelajaran. Secara keseluruhan, pendekatan dokumentasi ini memberikan landasan data yang komprehensif dan kredibel, memastikan bahwa penelitian tidak hanya deskriptif tetapi juga mendalam dalam menganalisis dampak terhadap minat serta pemahaman siswa dalam konteks Geografi, khususnya Lingkungan dan Kependudukan.

H. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui pendapat dan masukan dari ahli materi, ahli media, guru Geografi, dan siswa. Data

dianalisis secara deskriptif, kemudian hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk pengembangan. Selanjutnya, hasil pengolahan data diinterpretasikan secara sistematis.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui angket yang dijawab oleh validator, guru Geografi, dan siswa terkait produk pengembangan. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert untuk memperoleh skor dan kategori validasi. Melalui analisis kuantitatif, hasil penilaian dijadikan sebagai dasar dalam menilai kelayakan serta mendukung proses pengembangan bahan ajar media *flipbook* berbasis Gimkit.

a. Analisis Validasi Produk

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Penilaian mencakup aspek materi, penyajian, desain, dan kebahasaan. Setiap ahli memberikan penilaian melalui angket dengan skala Likert 1–4. Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan apakah bahan ajar sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3.9 Skala likert⁶⁰

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

⁶⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabet, 2020).

Perolehan data hasil validasi dan respon siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase skor yang dicari

$\sum R$: Jumlah jawaban oleh validator

N : Jumlah skor maksimal

Penentuan kriteria validasi dan tingkat keberhasilan produk pengembangan dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut:

Tabel 3.10 interpretasi prosentase kelayakan bahan ajar⁶¹

Prosentase	Keterangan
0%-25%	Sangat Tidak Layak
26%-50%	Tidak Layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat Layak

a. Analisis Data Respon Guru dan Siswa

Analisis respon digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap bahan ajar setelah digunakan dalam pembelajaran. Guru menilai kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan pembelajaran, sedangkan siswa menilai dari sisi kemudahan, daya tarik, dan kejelasan materi. Data diperoleh melalui angket berskala Likert 1–4 dan dianalisis untuk melihat sejauh mana

⁶¹ Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian, 12th Ed (Bandung: Alfabeta, 2018).

bahan ajar diterima dan dirasakan membantu dalam proses belajar mengajar. Kriteria penilaian dalam skala Likert ditunjukkan pada tabel 3.11 berikut:

Tabel 3.11 Skala likert⁶²

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Perolehan data hasil respon guru dan siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase skor yang dicari

$\sum R$: Jumlah jawaban oleh validator

N : Jumlah skor maksimal

Penentuan prosentase kriteria respon guru dan siswa terhadap produk pengembangan dapat dilihat pada tabel 3.12 berikut:

Tabel 3.12 Interpretasi Prosentase Respon Terhadap Bahan Ajar⁶³

Skor	Keterangan
76-100%	Sangat Baik
56-75%	Baik
40-55%	Tidak Baik
< 40%	Sangat Tidak Baik

⁶² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

⁶³ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, 12th Ed (Bandung: Alfabeta, 2018).

b. Analisis Data Uji Coba Penelitian

1) Uji Prasyarat

Salah satu uji yang dilakukan untuk menentukan apakah data dalam penelitian ini memiliki distribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa asumsi dasar dalam analisis statistik terpenuhi. Dalam uji ini, jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.⁶⁴ Namun, jika nilai Sig kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak normal. Berikut hasil uji normalitas yang diperoleh melalui aplikasi SPSS 25.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini adalah *Paired Sample t-Test* yang dianalisis secara deskriptif. *Paired Sample t-Test* merupakan metode yang digunakan untuk menguji atau membandingkan rata-rata dua sampel pengukuran dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat perbedaan signifikan. Jika nilai p (Sig) $< 0,05$, maka ada perbedaan signifikan antara dua pengukuran, sehingga hipotesis nol ditolak. Jika nilai $p > 0,05$, maka tidak ada perbedaan signifikan, sehingga hipotesis nol tidak dapat ditolak atau diterima.⁶⁵

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

⁶⁵ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook-Gimkit*

Pengembangan bahan ajar *Flipbook-Gimkit* dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan utama, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis, fleksibel, dan relevan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Setiap tahapan dilaksanakan secara berurutan dan saling berkaitan untuk menghasilkan produk bahan ajar yang layak, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Geografi di kelas XI MA Ahmad Yani Jabung.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan sebagai dasar perumusan kebutuhan pengembangan bahan ajar. Analisis dilaksanakan melalui pendekatan triangulasi dengan memadukan teknik observasi partisipatif, wawancara tidak terstruktur, serta kajian dokumentasi kurikulum. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai kondisi nyata pembelajaran Geografi di kelas XI MA Ahmad Yani Jabung. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru masih menggunakan buku konvensional sebagai sumber utama. Namun, materi dalam buku dinilai belum cukup lengkap dan kurang praktis, karena guru perlu mencari referensi tambahan untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi.

Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa memiliki latar belakang dan gaya belajar yang heterogen. Sebagian besar peserta didik tergolong generasi digital natives yang telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, hasil observasi mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi masih didominasi untuk aktivitas hiburan dan media sosial, sementara penggunaan teknologi sebagai sarana belajar belum optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran digital yang mampu mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih produktif dan edukatif.

Selain itu, analisis konteks lingkungan belajar menunjukkan bahwa MA Ahmad Yani Jabung memiliki fasilitas teknologi yang relatif memadai, seperti jaringan internet sekolah, proyektor LCD di setiap kelas, serta kebijakan *Bring Your Own Device* (BYOD). Namun demikian, ketersediaan fasilitas tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan pemanfaatan pedagogis yang optimal. Penelitian ini memperkuat urgensi pengembangan bahan ajar digital yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu solusi yang diberikan adalah pengembangan bahan ajar *Flipbook-Gimkit* yang dapat diakses melalui perangkat digital siswa. Bahan ajar tersebut diharapkan dapat menyajikan materi lebih lengkap dari buku sebelumnya, dilengkapi dengan elemen visual serta media interaktif yang memanfaatkan teknologi.

Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah "Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan", karena dianggap relevan dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan materi dalam kurikulum. Pengembangan bahan ajar ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien serta mendukung peningkatan minat belajar siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain difokuskan pada perancangan struktur bahan ajar, desain media, serta strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Perancangan dilakukan dengan mengacu pada prinsip *instructional design* dan teori pembelajaran konstruktivis, sehingga bahan ajar yang dikembangkan dapat memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan secara aktif.

Struktur bahan ajar dirancang secara sistematis, dimulai dari penyajian tujuan pembelajaran, penyampaian materi inti yang didukung visualisasi multimedia, hingga kegiatan evaluasi interaktif. Setiap unit pembelajaran diawali dengan pertanyaan pemantik (*advance organizer*) untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan konsep dan contoh kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pada akhir unit, disediakan evaluasi berbasis Gimkit sebagai sarana penguatan pemahaman.

Integrasi Gimkit dalam desain pembelajaran difungsikan sebagai asesmen formatif dan sumatif berbasis gamifikasi. Desain evaluasi mencakup *pre-assessment* untuk mengukur pengetahuan awal, *formative assessment* untuk memantau perkembangan belajar siswa, serta *summative assessment* untuk mengukur ketercapaian kompetensi secara menyeluruh. Desain ini

diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi desain menjadi produk bahan ajar yang siap divalidasi. Pengembangan meliputi penyusunan materi, pembuatan desain *flipbook*, integrasi Gimkit, serta pengemasan produk dalam bentuk bahan ajar elektronik.

Flipbook dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* memanfaatkan beberapa alat, seperti *Adobe InDesign* untuk desain visual, Website Gimkit sebagai media membuat soal pengayaan dan evaluasi, *Microsoft Word* untuk menyusun konten dan tata letak, serta *Heyzine* untuk mengonversi file menjadi format *flipbook*. Seluruh tahapan dilakukan secara sistematis agar bahan ajar tersaji menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut tahapan dalam pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook*. <https://heyzine.com/flip-book/ac12705f70.html>

a) Gimkit

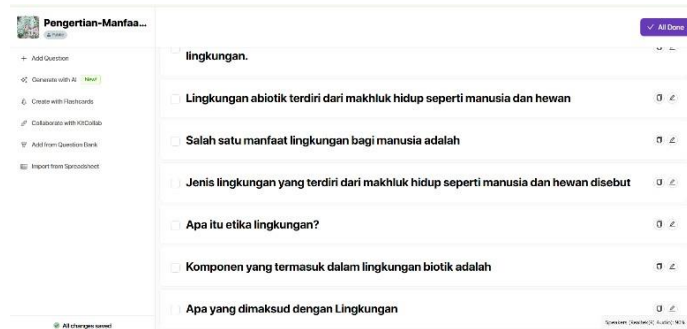
Platform Gimkit dimanfaatkan sebagai instrumen asesmen formatif dan sumatif yang terintegrasi dalam bahan ajar *flipbook*. Proses pengembangan evaluasi melalui Gimkit dilakukan dengan tahapan berikut:

1. Registrasi dan Konfigurasi Akun

Peneliti melakukan registrasi akun *educator* di platform Gimkit.

2. Penyusunan Soal

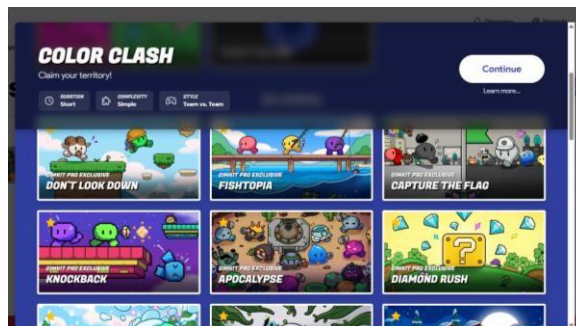
Soal dikembangkan berdasarkan *blueprint* asesmen yang telah dirancang pada tahap desain. Setiap unit pembelajaran dilengkapi dengan 15-20 soal evaluasi formatif dan 30 soal evaluasi sumatif.



Gambar 4.1 Proses Penyusunan Soal

3. Konfigurasi Mode Permainan

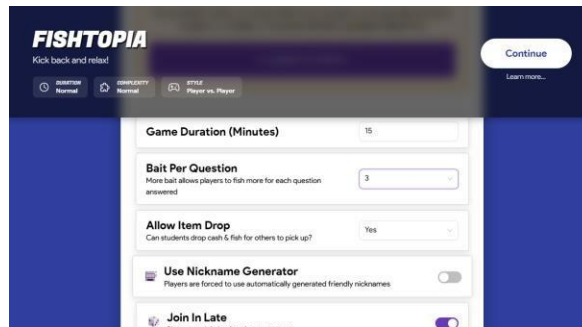
Gimkit menyediakan berbagai mode permainan yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 4.2 Konfigurasi Mode Permainan

4. Pengaturan Parameter Permainan

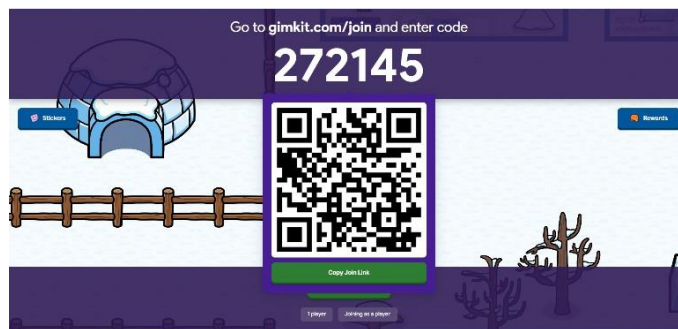
Parameter permainan dikonfigurasi untuk mengoptimalkan pengalaman belajar, dengan durasi sesi 15-20 menit untuk menjaga *sustained attention*.



Gambar 4.3 Pengaturan Parameter Permainan

5. Generasi Barcode dan Link Akses

Setelah konfigurasi selesai, *platform* Gimkit secara otomatis menghasilkan *QR code* dan link akses unik untuk setiap set evaluasi.



Gambar 4.4 Generasi Barcode dan Link Akses

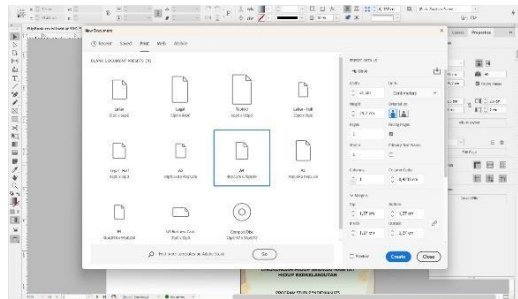
b) *Adobe InDesign*

Adobe InDesign dipilih sebagai *primary tool* untuk desain visual profesional karena menyediakan kontrol presisi terhadap tipografi, *layout*, dan manajemen warna yang superior dibandingkan aplikasi desain lainnya.

1. Memilih Desain dan Ukuran

Inisiasi proyek diawali dengan konfigurasi dokumen baru (*File > New > Document*) dengan spesifikasi teknis: dimensi A4 portrait (21 × 29,7 cm) untuk kompatibilitas dengan standar dokumen akademik Indonesia, resolusi 300 dpi untuk memastikan kualitas cetak optimal meskipun produk akhir berbentuk digital, *color mode* CMYK

untuk konsistensi warna lintas platform, serta *facing pages* dinonaktifkan karena format *flipbook* menggunakan tampilan *single-page*.



Gambar 4.5 Memilih Desain dan Ukuran

Konfigurasi *bleed* dan *slug* diatur dengan margin 0,3 cm di semua sisi untuk mengantisipasi potensi pemotongan tidak presisi jika dokumen dicetak. Sistem grid 12-column diterapkan untuk memfasilitasi *layout* yang konsisten dan proporsional sepanjang dokumen.

2. Membuat Desain Cover dan Elemen

Desain cover dikonstruksi dengan pendekatan *visual hierarchy* yang menekankan elemen penting secara bertingkat. Komposisi cover mencakup, *Background Layer*, *Photographic Layer*, *Typography Layer*, *Identity Elements*.

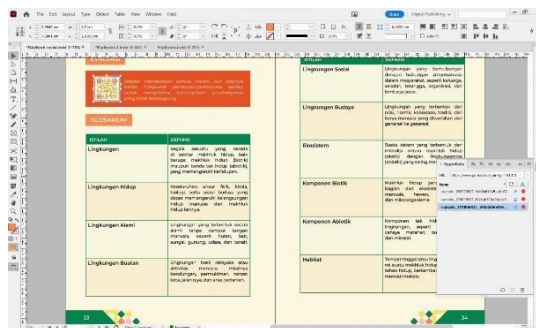


Gambar 4.6 Desain Cover dan Pengaturan Elemen

Seluruh elemen cover disusun menggunakan prinsip *rule of thirds* dan *golden ratio* untuk menciptakan komposisi visual yang estetis dan seimbang.

3. Barcode Gimkit

Integrasi barcode QR Gimkit dalam desain bahan ajar dilakukan dengan pertimbangan ergonomis dan fungsional mulai dari dimensi *placement*, kontainer desain, serta konteks pedagogis.

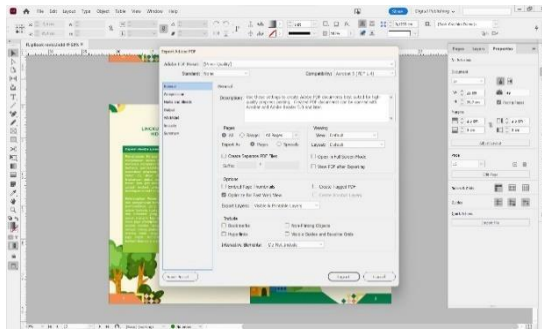


Gambar 4.7 Menyantumkan Barcode

QR code dikonfigurasi dengan *error correction* level H (High - 30%) untuk memastikan barcode tetap dapat dipindai meskipun terdapat kerusakan hingga 30% area akibat printing *imperfection* atau kondisi dokumen yang kurang optimal.

4. Simpan Hasil Desain

Proses penyimpanan mengikuti *best practice* digital asset *management* untuk memastikan fleksibilitas penggunaan dan preservasi kualitas: format primer PDF serta format sekunder *high-resolution images*.



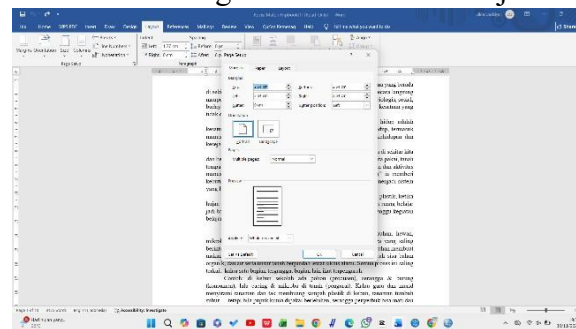
Gambar 4.8 Proses Penyimpanan Desain Format PDF

File disimpan dengan sistem penamaan terstruktur: yang mencakup identitas produk, versi, dan status. Setiap revisi disimpan dengan increment versi (v1.1, v1.2) untuk memfasilitasi *version control* dan *rollback* jika diperlukan.

c) *Microsoft Word*

Microsoft Word digunakan sebagai *content authoring tool* untuk penyusunan materi pembelajaran karena kemudahan dalam editing teks, kolaborasi, dan kompatibilitas dengan berbagai format.

1. Menentukan Ukuran dan Margin Halaman Bahan Ajar



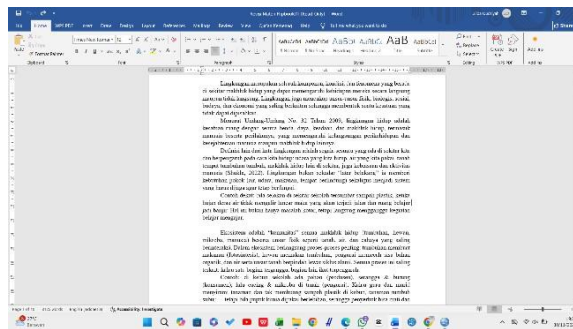
Gambar 4.9 Pengaturan Margin di Microsoft Word

Konfigurasi halaman dilakukan melalui *Layout > Page Setup* dengan parameter teknis: (a) *Paper Size*: A4 (21 × 29,7 cm) untuk standarisasi dengan format akhir flipbook, (b) *Margins*: Top 3 cm, Bottom 4 cm, Left 4 cm, Right 3 cm mengikuti konvensi dokumen akademik Indonesia yang mengakomodasi *binding space* dan

memfasilitasi keterbacaan optimal, (c) *Orientation*: Portrait untuk konsistensi dengan desain *Adobe InDesign*, (d) *Gutter*: 0 cm karena tidak ada kebutuhan binding fisik.

2. Menyusun Materi

Penyusunan materi dilakukan melalui proses sistematisasi konten yang telah dikurasi ke dalam struktur dokumen yang koheren, logis, dan mudah diakses oleh peserta didik. Proses ini melibatkan penggunaan *Microsoft Word* sebagai *content authoring tool* untuk menyusun narasi tekstual, tabel, diagram, dan elemen-elemen pendukung pembelajaran lainnya sebelum diintegrasikan ke dalam desain visual menggunakan *Adobe InDesign*.



Gambar 4.10 Penyusunan Materi di Microsoft Word

Dokumen disusun dengan struktur sistematis yang mencakup komponen- komponen seperti halaman judul, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, unit-unit pembelajaran, glosarium, daftar pustaka.

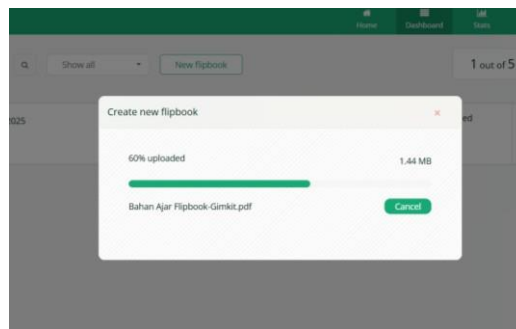
d) Heyzine

Heyzine dipilih sebagai *platform* konversi karena menyediakan fitur *flipbook* yang responsif, mendukung integrasi multimedia, dan menghasilkan produk yang dapat diakses lintas *platform* tanpa

memerlukan instalasi aplikasi khusus.

1. Mengkonversi PDF Menjadi *Flipbook*

Akses portal Heyzine dan pilih *Create New Flipbook > Upload PDF*. File PDF bahan ajar (ukuran ± 35 MB, 45 halaman) di-upload melalui *drag-and-drop interface*. Proses konversi otomatis berlangsung 3-5 menit dengan progress indicator yang menampilkan status *real-time*.



Gambar 4.11 Proses Mengimpor File PDF ke dalam Heyzine

Setelah konversi selesai, dilakukan konfigurasi parameter *flipbook Settings*: link public untuk distribusi luas kepada siswa.

2. Menambahkan Background Tampilan

Kustomisasi background dilakukan untuk menciptakan *immersive experience* yang koheren dengan tema lingkungan sebagai habitat hidup berkelanjutan.



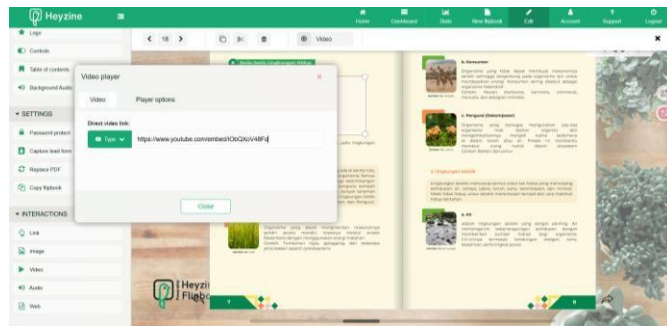
Gambar 4.12 Proses Menambahkan Background

Area *flipbook* dibingkai dengan border gradient coklat keputihan dengan ornamen tanaman hias menciptakan *frame-within-frame effect*,

memfokuskan *attention* ke konten utama dan memberikan kesan profesional.

3. Menambahkan Video Pembelajaran

Integrasi multimedia dilakukan untuk mengakomodasi gaya belajar *visual- auditori* dan meningkatkan *engagement*.

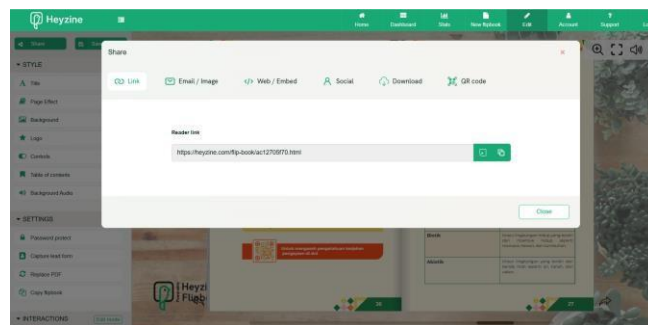


Gambar 4.13 Proses Menambahkan Video Pembelajaran

Video tidak di embed langsung untuk menghindari *file size bloat*, melainkan menggunakan metode *hotspot linking*. Ketika siswa mengklik *placeholder*, video di *stream* dari hosting platform (YouTube) dalam *pop-up moda* tanpa meninggalkan *flipbook*.

4. Penyimpanan Bahan Ajar Flipbook dalam Bentuk Link

Setelah seluruh kustomisasi selesai, klik tombol *Publish* untuk menghasilkan URL permanen. Link ini bersifat *persistent* dan dapat diakses tanpa batas waktu selama akun Heyzine aktif.



Gambar 4.14 Tahap Akhir Penyimpanan Flipbook

Heyzine secara otomatis menghasilkan *QR code* untuk akses *mobile-friendly*. *QR code* ini di *download* dalam format PNG resolusi tinggi

b) Validasi Bahan Ajar

Sebelum bahan ajar diuji coba di lapangan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan yang menjadi dasar revisi atau perbaikan agar bahan ajar *Flipbook-Gimkit* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah perbaikan dilakukan, bahan ajar diuji cobakan kepada siswa kelas XI MA Ahmad Yani Jabung untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar.

1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Lusty Firmantika, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau dipilih sebagai validator karena keahliannya di bidang geografi, yang relevan dengan materi dalam bahan ajar yang dikembangkan.

Validasi dimulai dengan pengecekan keseluruhan isi materi bahan ajar untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa serta kelengkapan identitas bahan ajar. Ahli materi kemudian memberikan kritik dan saran yang digunakan sebagai dasar perbaikan bahan ajar tersebut. Hasil penilaian dari validator materi disajikan pada Tabel 4. berikut.

Table 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria Kelayakan
1	Kelayakan Isi	30	32	94%	Sangat Layak
2	Kebahasaan	27	28	96%	Sangat Layak
3	Penyajian	27	28	96%	Sangat Layak
Total		84	88	95%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan, diperoleh skor total sebesar 84 dari jumlah skor maksimal 88. Persentase kelayakan sebesar 95% menunjukkan bahwa bahan ajar ini termasuk dalam kategori sangat layak. Artinya, bahan ajar tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum dinyatakan sangat layak dan siap diuji coba di lapangan, bahan ajar direvisi berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi untuk memperbaiki isi materi.

Setelah dilakukan perbaikan dan pengembangan, validator ahli materi memberikan tanggapan positif terhadap isi bahan ajar. Komentar tersebut mencakup hal-hal sebagai berikut: (1) Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami; (2) Keruntutan dan keterpaduan alur berpikir; (3) Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator pembelajaran. Adapun saran yang diberikan yakni perlu ditambahkan contoh yang kontekstual, dan susunan kalimat dibuat lebih sistematis. Seluruh saran tersebut telah di tindaklanjuti, sehingga materi telah di perbaiki sesuai masukan validator.

2. Validasi Ahli Media

Selain melalui penilaian dari ahli materi, bahan ajar *Flipbook-Gimkit* juga terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli media sebelum diterapkan pada tahap uji coba lapangan. Proses validasi ini dilakukan untuk menjamin bahwa bahan ajar telah memenuhi kriteria kelayakan ditinjau dari aspek media pembelajaran, meliputi kualitas tampilan visual, kejelasan desain navigasi, keselarasan antar elemen, serta tingkat kemudahan penggunaan bagi siswa. Pemenuhan aspek-

aspek tersebut menjadi faktor penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah dipahami.

Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I., yang merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau memiliki kompetensi di bidang media dan desain pembelajaran sehingga penilaian yang diberikan sangat mendukung peningkatan kualitas bahan ajar *Flipbook-Gimkit* ini. Hasil validasi ahli media pada penelitian dapat dilihat pada tabel 5. berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria Kelayakan
1	Kegrafisan	27	28	96%	Sangat Layak
2	Keefektifan	15	16	94%	Sangat Layak
Total		42	44	95%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian melalui instrumen validasi, diperoleh skor total sebesar 42 dari skor maksimal 44, dengan persentase kelayakan sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar *Flipbook-Gimkit* termasuk dalam kategori sangat layak dari aspek media. Sebelum dinyatakan sangat layak dan siap digunakan dalam pembelajaran, bahan ajar ini telah mengalami penyempurnaan berdasarkan saran dari ahli media.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk bahan ajar melewati proses validasi dan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli

media. Validasi bertujuan untuk memastikan kelayakan dan efektivitas bahan ajar dalam mendukung proses pembelajaran. Implementasi dilaksanakan di MA Ahmad Yani Jabung pada kelas XI dengan melibatkan 30 peserta didik selama (2 × 45 menit) pada mata pelajaran Geografi materi lingkungan sebagai habitat hidup berkelanjutan. Sebelum implementasi, guru dan siswa mendapatkan sosialisasi mengenai prosedur penggunaan media, navigasi *flipbook*, serta mekanisme evaluasi berbasis Gimkit. Pola pembelajaran mengikuti skema *flipped classroom* yang terdiri dari tiga fase: (1) eksplorasi mandiri melalui *flipbook* sebagai kegiatan pra-kelas untuk membangun pengetahuan awal; (2) diskusi kolaboratif tatap muka di kelas untuk mengklarifikasi konsep dan konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial; (3) evaluasi gamifikatif menggunakan platform Gimkit dengan mode kompetitif yang menampilkan *leaderboard real-time* dan sistem poin untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.



Gambar 4.15 Siswa mengakses *flipbook* dan mengerjakan *pretest-posttest*

Selama implementasi, peneliti melakukan observasi partisipatif untuk mendokumentasikan dinamika pembelajaran, tingkat partisipasi siswa, respon emosional terhadap gamifikasi, serta kendala teknis yang muncul. Pengukuran minat belajar dilakukan melalui desain *One Group Pretest-Posttest* menggunakan angket tervalidasi dengan empat indikator: *Triggered Situational Interest*, *Maintained Situational Interest*, *Emerging*

Individual Interest, dan *Well-Developed Individual Interest*. Hasil implementasi menunjukkan bahan ajar dapat dioperasikan lancar tanpa kendala teknis signifikan, dengan fitur multimedia berfungsi optimal dan berhasil menarik perhatian siswa.

Observasi mengidentifikasi perubahan pola perilaku belajar dari pasif menjadi aktif, dengan siswa menunjukkan inisiatif bertanya dan mengeksplorasi materi lebih mendalam. Guru melaporkan bahwa media memfasilitasi diferensiasi pembelajaran karena fleksibilitas akses sesuai kecepatan belajar individual, meskipun terdapat tantangan minor berupa kebutuhan pendampingan ekstra bagi siswa yang kurang familiar dengan navigasi digital. Data kuantitatif dari *pretest-posttest* dan angket respon, serta data kualitatif dari observasi menjadi basis untuk tahap evaluasi efektivitas produk dalam meningkatkan minat belajar siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk menilai respons guru dan siswa terhadap penggunaan bahan ajar *Flipbook-Gimkit* dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui angket respons yang disusun menggunakan skala Likert untuk penilaian kuantitatif, serta kolom isian terbuka untuk masukan kualitatif mengenai kelebihan, kekurangan, dan rekomendasi perbaikan.

a) Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar *Flipbook-Gimkit*

Respon peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas bahan ajar *flipbook* terintegrasi

Gimkit dalam menunjang pembelajaran.

Tabel 4.3 Hasil Respon Peserta Didik Flipbook

No	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria Kelayakan
1	Kelayakan Isi	860	960	89%	Sangat Baik
2	Kebahasaan	741	840	88%	Sangat Baik
3	Penyajian	724	840	86%	Sangat Baik
4	Kegrafisan	733	840	87%	Sangat Baik
5	Keefektifan	415	480	86%	Sangat Baik
Total		3.473	3.960	88%	Sangat Baik

Berdasarkan data penilaian tahap implementasi, bahan ajar *Flipbook-Gimkit* yang dikembangkan memperoleh respon positif dari 30 siswa. Hasil uji coba menunjukkan perolehan skor 3.473 dari skor maksimal 3.960 persentase keberhasilan sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Selain itu, terdapat hasil respons siswa yang ditulis dalam kolom saran, berupa kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar *Flipbook-Gimkit*. Secara garis besar, respons tersebut mencakup hal-hal berikut: (1) Siswa merasa belajar terasa seperti bermain game sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. (2) Materi dalam *flipbook* mudah dipahami karena disertai gambar dan penjelasan yang runtut, (3) Siswa merasa dapat belajar kapan saja karena bahan ajar tersebut mudah diakses melalui perangkat digital. (4) Siswa tertarik mengerjakan kuis yang disediakan di dalam *flipbook*. (5) Siswa tertarik dengan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital.

b) Respon guru Terhadap Bahan Ajar *Flipbook-Gimkit*

Respon guru digunakan untuk mengukur tingkat kesesuaian bahan ajar dengan perkembangan kognitif peserta didik, kualitas pedagogis, serta

kemudahan implementasi dalam pembelajaran riil.

Tabel 4. 4 Hasil Respon Guru Kelayakan Flipbook

No	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria Kelayakan
1	Kelayakan Isi	31	32	97%	Sangat Baik
2	Kebahasaan	26	28	93%	Sangat Baik
3	Penyajian	27	28	96%	Sangat Baik
4	Kegrafisan	27	28	96%	Sangat Baik
5	Keefektifan	15	16	94%	Sangat Baik
Total		126	132	95%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran IPS terhadap bahan ajar yang dikembangkan, diperoleh skor total 126 dari skor maksimal 132, sehingga persentase yang dicapai adalah 95%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori "sangat baik".

Penilaian ini mencakup aspek-aspek penting seperti kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafisan, serta keefektifan. Guru memberikan catatan evaluasi dalam media "sebaiknya dilengkapi soal dan kunci jawaban atau rubrik penilaian agar guru dapat langsung mengoreksi". Selain itu Guru menyampaikan bahwa media yang dikembangkan sangat kreatif, visualnya menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tampilan dan gambar membuat lebih menarik dan meningkatkan fokus terhadap siswa. Meskipun demikian, guru memberikan masukan agar pengembangan bahan ajar dilanjutkan pada materi berikutnya guna memperluas cakupan pembelajaran siswa.

B. Penyajian Uji Produk

1 Uji Prasyarat

Penelitian ini menggunakan uji normalitas sebagai uji prasyarat untuk

memastikan apakah data minat belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena merupakan asumsi fundamental untuk penggunaan statistik parametrik (*paired sample t-test*). Analisis dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25 untuk memperoleh hasil yang akurat dan reliable.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas *Pretest-Posttest*

<i>Shapiro- Wilk</i>			
Keterangan	Statistic	df	Sig
Pretest	.938	30	.081
Posttest	.953	30	.200

Uji normalitas data dilakukan menggunakan metode Shapiro–Wilk untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* minati belajar siswa memenuhi asumsi distribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,081 dan *posttest* sebesar 0,200, yang keduanya lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil ini mengindikasikan bahwa data minat belajar pada tahap sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar *Flipbook–Gimkit* berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka hipotesis nol (H_0) diterima. Kondisi ini menegaskan bahwa data layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, khususnya *paired sample t-test*, sehingga hasil pengujian hipotesis yang diperoleh dapat dinyatakan valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara statistik.

2 Uji Hipotesis

Setelah data terbukti memenuhi uji prasyarat normalitas, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* minat belajar setelah penerapan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* terintegrasi Gimkit.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Paired Samples Test

Keterangan	Mean	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-38.967	-11.120	29	.000




Analisis *paired samples t-test* menghasilkan nilai $t = -11,120$ dengan derajat kebebasan (df) = 29 dan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Hasil ini menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara rerata minat belajar *pretest* ($M = 64,23$, $SD = 8,47$) dan *posttest* ($M = 103,20$, $SD = 6,15$). Nilai rerata perbedaan (*mean difference*) sebesar $-38,967$ dengan *standard error* 3,503 mengindikasikan peningkatan substansial minat belajar pasca implementasi bahan ajar *flipbook* terintegrasi Gimkit. Tanda negatif pada nilai mean dan t menunjukkan skor *posttest* lebih tinggi dari *pretest*, yang merupakan arah perubahan yang diharapkan. Dengan nilai signifikansi 0,000 (jauh di bawah $\alpha = 0,05$ dan bahkan $\alpha = 0,01$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan tingkat kepercayaan 99%. Hal ini secara statistik membuktikan bahwa bahan ajar *flipbook* terintegrasi Gimkit efektif secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Geografi materi lingkungan sebagai habitat hidup berkelanjutan.

C. Revisi Produk

Proses revisi produk dilaksanakan dengan merujuk pada berbagai rekomendasi yang disampaikan oleh pakar materi dan pakar media untuk memastikan peningkatan kualitas, kelayakan, serta relevansi pedagogis bahan ajar. Tahap penyempurnaan ini meliputi penataan kembali substansi isi, penyesuaian desain media, serta penguatan aspek navigasi dan keterbacaan, sehingga produk pembelajaran memenuhi standar kelayakan dan siap diimplementasikan pada uji coba lapangan.

a. Revisi Produk Ahli Materi

Tabel 4. 7 Hasil Masukan dan Perbaikan Validator Materi


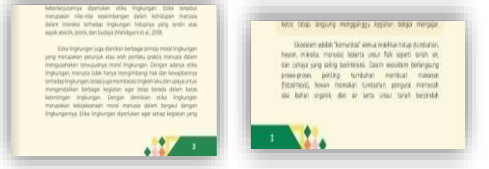



No	Aspek Kelayakan	Saran Validator	Revisi
1	Kelayakan Isi	Perlu ditambahkan contoh yang kontekstual	
		Kelengkapan materi pembelajaran seharusnya ditambahkan lebih lengkap unsur-unsur pada lingkungan abiotik	Yakni yang terdiri dari air, tanah, udara, cahaya matahari, iklim, garam dan mineral, derajat keasaman atay pH, bebatuan dan tanah.
2.	Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang konsisten dan keruntutan serta keterpaduan alur berpikir	
3.	Penyajian	Penyajian kuis interaktif Gimkit dengan ditambahkan soal evaluasi dan tingkat kesulitannya	

b. Revisi Produk Ahli Media

Hasil masukan dan perbaikan dari validator media disajikan pada Tabel

11. berikut.

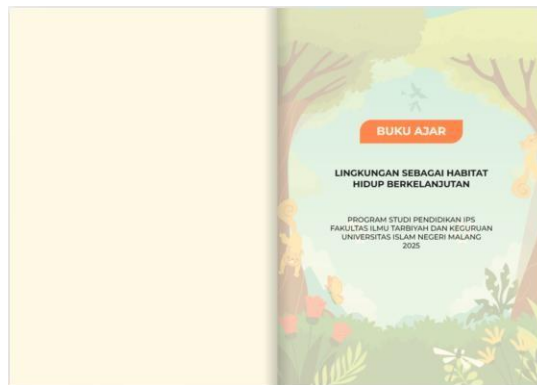
Tabel 4. 8 Hasil Revisi Produk Validasi Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Saran Validator	Revisi
1.	Kegrafisan	Belakang cover depan sebaiknya putih (kosong), dipindah di halaman berikutnya, Kalimat “disusun untuk memenuhi persyaratan dalam penelitian” di hapus karena tidak hanya untuk penelitian, akan tetapi juga bisa digunakan oleh guru ataupun siswa di sekolah	
		Penempatan halaman terletak di sekitar tepi halaman, Angka ganjil berada di sisi kanan begitupun sebaliknya angka genap	
		Tata letak (layout) di atur agar lebih teratur dan konsisten	
		Warna cover belakang disamakan dengan cover depan	
2.	Keefektifan	Integrasi kuis Gimkit pada setiap akhir pembahasan, Video pembelajaran pada setiap awal pembahasan	

c. Tampilan antarmuka produk adalah sebagai berikut:



Gambar 4.16 Sampul Depan



Gambar 4.17 Sampul Halaman

DAFTAR ISI	
DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR	16
KATA PENGANTAR	17
PEKAYA	18
INTRODUKSI	16
BAB I LINGKUNGAN DAN KEPENDUDUKAN	1
Capaian Pembelajaran	1
Tujuan Pembelajaran	2
Aksi	2
Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan	3
A. Pengertian Lingkungan, Ekosistem, dan Biotik Lingkungan	3
1. Jenis-Jenis Lingkungan Hidup	7
1) Lingkungan Darat	7
2) Lingkungan Air	8
3) Lingkungan Teras Butir	9
C. Manfaat Lingkungan Sebagai Kehidupan Hidup	10
1) Manfaat Lingkungan bagi Kehidupan Manusia	10
2) Manfaat Lingkungan bagi Flora dan Fauna	10
3) Manfaat Lingkungan bagi Kehidupan Sosial dan Budaya	10
4) Manfaat Lingkungan bagi Kesehatan	16
5) Manfaat Lingkungan sebagai Sumber Belajar	17
D. Kualitas Lingkungan Sebagai Kehidupan Hidup	18
1) Pentingnya Kualitas Lingkungan bagi Kehidupan	19
2) Indeks Kualitas Lingkungan Hidup (IKLH)	20
3) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Lingkungan	21
E. Masalah-Masalah Lingkungan	23
1) Global Warming	23
2) Pencemaran Udara	24
3) Pencemaran Air	25
4) Pencemaran Tanah dan Laut	26
5) Pencemaran Tanah	26
6) Pencemaran Sifat-Biotik	27
7) Masalah Ekosistem dan Hilangnya Keanekaragaman Hayati	28
8) Masalah	29
9) Pengelolaan Sumber Daya Alam (SDA) yang Tidak Berkelanjutan	31
EVALUASI	33
GLOSARIUM	39
REFERENSI	39
BIMBANG SINGKAT PENULIS	40

Gambar 4.18 Daftar Pustaka



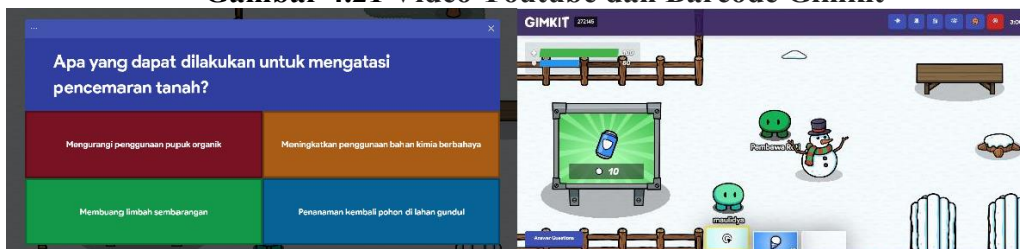
Gambar 4.19 Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.20 Materi Pembelajaran



Gambar 4.21 Video Youtube dan Barcode Gimkit



Gambar 4.22 Evaluasi Formatif



Gambar 4.23 Cover Sampul Belakang

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook-Gimkit*

Proses pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit dalam penelitian ini dinyatakan telah sesuai dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE digunakan karena memiliki langkah yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁶⁶ Setiap tahapan dilaksanakan secara berurutan sehingga mampu menghasilkan bahan ajar yang efektif dan relevan dengan kondisi pembelajaran. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kondisi pembelajaran di MA Ahmad Yani Jabung dan menemukan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, yang ditunjukkan melalui kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan bahwa penggunaan bahan ajar konvensional cenderung menimbulkan kejenuhan, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif.⁶⁷ Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar difokuskan pada pemanfaatan teknologi digital agar mampu meningkatkan ketertarikan belajar siswa.

⁶⁶ Ana Fajriyatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital," n.d., (2022) 125–32.

⁶⁷ Lunak Dan and G I M Di, "Meningkatkan Literasi Digital Melalui Flipbook Dalam Pembelajaran Dasar-dasar Perangkat" 5, no. 2 (2025): 191–98, <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p191-198>.

Selanjutnya, pada tahap desain dilakukan perancangan bahan ajar dalam bentuk *flipbook* yang memuat materi, gambar, video pembelajaran, serta integrasi kuis interaktif melalui Gimkit. Perancangan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa agar materi lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat belajar. Pada tahap pengembangan, bahan ajar dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, *Microsoft Word*, dan *Flip PDF Corporate*, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan produk. Proses validasi ini penting untuk menjamin kualitas isi, bahasa, dan tampilan media pembelajaran sebelum diimplementasikan.

Berdasarkan hasil validasi, dilakukan beberapa revisi seperti penambahan contoh kontekstual, penyempurnaan materi, perbaikan bahasa, serta peningkatan variasi soal pada Gimkit agar lebih menarik. Tahap implementasi dilaksanakan dengan mengujicobakan bahan ajar kepada siswa kelas XI melalui pembelajaran berbasis *flipped classroom*, di mana siswa mempelajari materi melalui *flipbook* dan mengerjakan evaluasi menggunakan Gimkit. Integrasi Gimkit sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.⁶⁸ Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi, respon guru dan siswa, serta uji efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Kelayakan Produk Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook*-Gimkit

⁶⁸ "Sarah.Pdf," n.d (2024).

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli, produk pengembangan bahan ajar berbasis *Flipbook*-Gimkit menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Tingginya tingkat kelayakan produk ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook memiliki validitas yang tinggi. Penelitian oleh Fajardika dan Harlin (2025) menjelaskan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media yang menunjukkan persentase tinggi pada aspek isi, tampilan, dan kepraktisan.⁶⁹ Senada dengan hal tersebut, Hanada, dkk. (2025) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa media *flipbook* digital efektif meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik secara visual.⁷⁰

Studi komprehensif yang dilakukan oleh Ni'mah, dkk. (2024) melalui *systematic literature review* yang menganalisis artikel terindeks Scopus dan Sinta menunjukkan bahwa *flipbook* memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan engagement, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pendidikan sains.⁷¹ Fitur interaktif *flipbook*, seperti elemen multimedia dan simulasi, terbukti mendukung berbagai gaya belajar siswa dan meningkatkan literasi digital. Lebih lanjut, hasil uji kepraktisan yang dilakukan melalui angket respon guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang positif. Respon guru terhadap produk mencapai 95%, sedangkan respon siswa pada uji coba terbatas mencapai

⁶⁹ Fabio Aimar Fajardika, "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Mata Kuliah Praktik Industri Di Prodi Pendidikan Teknik Mesin UNSRI" 8 (2025): 5635–41.

⁷⁰ Dike Hanada and Liza Murniviyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa" 8, no. September (2025): 10444–47.

⁷¹ Fajriyatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital. (2022)"

85% dan pada uji coba diperluas mencapai 88%. Hal ini mengindikasikan bahwa produk tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran nyata.

Kelebihan media *flipbook* yang menggabungkan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu *platform* interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan buku cetak konvensional. Hal ini didukung oleh penelitian Putra, dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa *flipbook* memperoleh validasi media sebesar 75% dari ahli media dan 80% dari ahli materi, serta efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep.⁷² Penelitian oleh Thohir, dkk. (2024) mengenai pengembangan e-modul berbasis *flipbook* dengan model pembelajaran kontekstual menunjukkan persentase kepraktisan dari guru mencapai 85,56% dan dari siswa mencapai 91,33% dengan kategori sangat praktis.⁷³

Integrasi Gimkit sebagai komponen gamifikasi dalam produk ini juga memberikan nilai tambah yang signifikan. Gimkit merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Misbahuddin, dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Hal ini sejalan dengan karakteristik generasi Z yang merupakan digital native dan lebih responsif terhadap pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan elemen permainan. Kelayakan produk

⁷² Putra, Yulianti, and Fitriawan, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar."

⁷³ Thohir et al., "Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Sisperma Dengan Pendekatan Diferensiasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas 5 Sd."

pengembangan bahan ajar *Flipbook-Gimkit* yang mencapai kategori sangat layak ini mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas dari aspek materi, media, dan bahasa yang diperlukan dalam sebuah bahan ajar. Produk ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital untuk memfasilitasi pembelajaran abad 21.

C. Efektifitas Produk Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook-Gimkit* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis *Flipbook-Gimkit* efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji N-gain yang menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 77% dari hasil *pretest ke posttest*, yang termasuk dalam kategori "efektif". Selain itu, analisis angket minat belajar siswa menunjukkan peningkatan pada semua indikator minat belajar, meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menganalisis efektivitas penggunaan e-modul berbasis flipbook dalam pembelajaran sains di sekolah dasar.⁷⁴ Hasil analisisnya menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis flipbook memiliki beberapa keunggulan, termasuk peningkatan minat belajar siswa, interaksi yang lebih baik antara siswa dengan materi, dan peningkatan penguasaan konsep pembelajaran. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa flipbook berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pendidikan dasar.

⁷⁴ Bustanol Arifin, "Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar" 4 (2024): 13547–55.

Aspek gamifikasi melalui Gimkit juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian tentang dampak pembelajaran gamifikasi menggunakan Kahoot terhadap motivasi dan engagement siswa menunjukkan hasil yang positif. Melalui desain eksperimental dengan kelompok kontrol dan eksperimen yang melibatkan 100 siswa, penelitian tersebut menemukan bahwa Kahoot secara signifikan meningkatkan motivasi dan engagement siswa dalam pembelajaran. Elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan kompetisi menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.⁷⁵

Senada dengan hal tersebut, studi yang dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan Kahoot guna memantau kinerja pembelajaran di kalangan mahasiswa.⁷⁶ Hasilnya menunjukkan bahwa platform gamifikasi efektif dalam meningkatkan minat belajar ($M=3.59$, $SD=0.51$) dan mendorong pembelajaran aktif ($M=3.73$, $SD=0.38$). Tema-tema yang muncul dari wawancara kelompok fokus siswa mencakup *game-based learning*, alat untuk mendorong penilaian formatif, motivasi untuk belajar, dan familiarisasi. Penelitian meta-analisis yang dilakukan untuk menganalisis 38 studi dan mengungkapkan efek positif yang signifikan dari gamifikasi terhadap hasil pembelajaran kognitif, motivasional, dan perilaku. Temuan yang konsisten dalam studi motivasi menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik, kesenangan, dan peningkatan minat belajar. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa kombinasi *Flipbook* dengan Gimkit dalam

⁷⁵ Rafid Ari Martdana, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya Pada Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa" 4, no. 2 (2025): 327–35.

⁷⁶ Febblina Daryanes and Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa" 3, no. 2 (2020): 172–86.

produk pengembangan ini memberikan sinergi yang optimal dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Systematic literature review yang dilakukan oleh para peneliti menunjukkan bahwa strategi pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui penggunaan elemen permainan seperti poin, lencana, dan peringkat. Hal ini sejalan dengan berbagai temuan penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, meskipun dalam jangka panjang perlu adanya variasi dan inovasi agar minat siswa tetap terjaga. Penelitian oleh Sudiarti, Ashilah, dan Nurjanah dkk menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *flipped learning* dengan bantuan media *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.⁷⁷ Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Ni'mah, Yudiono, dan Afian dkk mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE menghasilkan bahan ajar yang valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.⁷⁸ Temuan ini menegaskan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa ketika dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penelitian lain oleh Nursafitri dan Ansori (2024) juga menunjukkan bahwa media *flipbook* berbasis proyek mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.⁷⁹

⁷⁷ Diah Sudiarti, Nashlul Muflihatul Ashilah, and Umi Nurjanah, "Implementation of Flipped Learning with Flipbook Media Assistance on Learning Outcomes and Critical Thinking Abilities" 10, no. 4 (2023): 385–94.

⁷⁸ Fajriyatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital."

⁷⁹ Desy Nursafitri and Isa Ansori, "Development of Digital Flipbook Magazine Learning Media Based on Project Based Learning Model to Improve Science Learning Outcomes" 10, no. 12 (2024): 10877–85, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9326>.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis *Flipbook*-Gimkit efektif meningkatkan minat belajar siswa. Kombinasi fitur interaktif dari *flipbook* dengan elemen gamifikasi dari Gimkit menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Produk ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif pembelajaran, khususnya minat belajar siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah di ajukan sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar Geografi berbasis *flipbook* terintegrasi Gimkit dilaksanakan melalui pendekatan sistematis dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Seluruh tahapan dirancang berdasarkan kebutuhan nyata peserta didik serta karakteristik pembelajaran abad ke-21, sehingga menghasilkan produk yang tidak hanya terstruktur secara konseptual, tetapi juga adaptif terhadap integrasi teknologi digital dan strategi pembelajaran interaktif.
2. Produk bahan ajar yang dihasilkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi ditinjau dari berbagai aspek, meliputi kualitas materi, penggunaan bahasa, penyajian, serta tampilan visual. Hasil validasi para ahli yang diperkuat oleh respon positif dari guru dan peserta didik menegaskan bahwa bahan ajar ini memenuhi standar kelayakan akademik sekaligus memiliki tingkat kepraktisan yang baik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Geografi di tingkat Madrasah Aliyah.
3. Implementasi bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut tercermin dari perubahan keterlibatan siswa yang lebih aktif, meningkatnya perhatian terhadap materi, serta tumbuhnya ketertarikan belajar yang lebih berkelanjutan. Integrasi unsur multimedia dan gamifikasi terbukti mampu

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan kesimpulan yang telah diperoleh, beberapa saran dapat diajukan sebagai bentuk tindak lanjut dan pengembangan berkelanjutan.

1. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan bahan ajar *Flipbook-Gimkit* sebagai media pendukung pembelajaran Geografi, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi dan pemahaman konseptual yang kuat. Guru juga diharapkan dapat terus meningkatkan kompetensi literasi digital agar mampu mengadaptasi, mengembangkan, dan memodifikasi bahan ajar digital sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran dikelas.
2. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung implementasi bahan ajar digital dengan menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai serta mendorong budaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan kebijakan sekolah terhadap pengembangan dan pemanfaatan media digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini mempunyai keterbatasan yakni bahan ajar yang dikembangkan dalam format digital, sehingga hanya dapat diakses melalui perangkat digital, serta pada media gamifikasi yaitu Gimkit, memiliki keterbatasan (limit terbatas free access 14 sampai 30 hari saja). Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan *Flipbook-Gimkit*

dengan variabel lain, seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, literasi digital, atau diadakan sentuhan psikologis serta menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat untuk memperkaya temuan empiris.

4. Bagi pengembang media pendidikan, bahan ajar *Flipbook-Gimkit* ini dapat dijadikan *prototipe* awal dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang lebih adaptif dan personal. Pengembangan lanjutan diharapkan mampu mengoptimalkan fitur interaktivitas dan analitik pembelajaran sehingga media yang dihasilkan tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, and Hukrandi. “Desain Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Model ADDIE: Kerangka Konseptual Dan Praktik Di Sekolah Dasar.” *Shautut Tarbiyah* 30, no. 1 (2024): 137–46.
- Agustini, Elisa, Laili Fitri Yeni, and Titin Titin. “Kelayakan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Jamur Kelas X SMA.” *Biodik* 9, no. 2 (2023): 72–81. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i2.20183>.
- Ahmad, Novita, Rosman Ilato, and Bobby R Payu. “Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Jambura Economic Education Journal* 2, no. 2 (2020): 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>.
- Ahnaf Istiqlal Berutu, Mafira Roza, and Riki Naldi Hsb. “Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi Dan Minat Belajar Siswa.” *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 3 (2024): 88–97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>.
- Ahyar, Dasep Bayu. *Desain Sistem. Occupational Medicine*. Vol. 53, 2023.
- Algiffary, Khaliq, Army Aulia, and Halimah Husain. “Pengembangan Chem-Magz Berbasis Flipbook Maker Sebagai Sumber Belajar Mandiri Peserta Didik Kelas XI MIPA.” *Chemistry Education Review (CER)* 5 (April 13, 2022): 179. <https://doi.org/10.26858/cer.v5i2.32727>.
- Arifin, Bustanol. “Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar” 4 (2024): 13547–55.
- Asri, Nadia Antika, Matius Timan, and Herdi Ginting. “Meningkatkan Kontribusi

- Orangtua... (Manurung) Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya.” *HARATI; Jurnal Pendidikan Kristen* 3, no. 2 (2023): 141. <https://ujione.id/cara-mengetahui-minat-belajar-siswa/>.
- Azhari, Muhammad. “Integrasi Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Di Madrasah: Implementasi Dan Evaluasi.” *Future Academia : The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced* 2, no. 4 (2024): 691–700. <https://doi.org/10.61579/future.v2i4.240>.
- Aziza, Nur, and Laili Rosita. “Belajar Geografi Dengan Media Komik Serta Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa.” *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi* 5, no. 2 (2020): 19. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v5i2.4420>.
- Damayanti, Yunita, Teti Rostikawati, and Mulyawati Yuli. “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook Pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan.” *Jurnal Sains Dan Teknologi* 5, no. 2 (2023): 626–34. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1721>.
- Dan, Lunak, and G I M Di. “Meningkatkan literasi digital Melalui Flipbook Dalam Pembelajaran Dasar-dasar Perangkat” 5, no. 2 (2025): 191–98. <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p191-198>.
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa” 3, no. 2 (2020): 172–86.
- Fajardika, Fabio Aimar. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Mata Kuliah Praktik Industri Di Prodi Pendidikan Teknik Mesin UNSRI” 8 (2025): 5635–41.

- Fajriyatin, Ana. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital," n.d., 125–32.
- Fathiani, Faristianti. "Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian Quasi Experiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka)," 2025.
- Fayrus, and Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.
- Firmantika, Lusty, Nur Cholifah, Amalia Ramadhani Putri Salwa, and Silfia Salsabila. "Pengembangan Bahan Ajar Geografi Kebencanaan Berbasis Model Small Group Discussion Di Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang." *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 8, no. 1 (2023): 121. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i1.1161>.
- Hanada, Dike, and Liza Murniviyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa" 8, no. September (2025): 10444–47.
- Izza Lathifah, Hodri Funkiuudin, Rizqi Trisnaningtyas, Rizky Yus Setiawan, Nilna Afifatul Alfiyah, Lailatul Muthoharoh, and Nafi'ur Rohman. "Tantangan Implementasi Kurikulum Pendidikan IPS Di Era Globalisasi." *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2, no. 4 (2023): 213–23. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.784>.
- Jaya, Mubarak Tegar, Mohamad Rafin, Muhammad Mirza Nurrohman, and Abdullah Ahmad Ghofur. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Model Taksonomi Bloom." *Educatioanl Journal: General and Specific Research* 5, no. Februari (2025): 122–29.

- Juniati, Sri Rizki, Ani Nur Aeni, and Ali Ismail. "Pengembangan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Terhadap Materi Organ Tubuh Manusia." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 6, no. 2 (2025): 229–42. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>.
- Khotimah, Rita Pramujiyanti. "Penguatan Kompetensi Guru SMP Muhduta Kartasura Melalui" 6, no. 1 (2025): 11–19.
- Laela, Nurlaela, Nurul Kholifah, and Nurlela. "Pengembangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Efektivitas Dan Dampak Dalam Transformasi Digital Pendidikan." *Pandu : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum* 3, no. 1 (2025): 27–35. <https://doi.org/10.59966/pandu.v3i1.1619>.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Dinda Ayu Amalia, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Analisi Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Martdana, Rafid Ari. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya Pada Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa" 4, no. 2 (2025): 327–35.
- Mayer, Richard E., K. Ann Renninger, Suzanne Hidi, and Andreas Krapp. *The Role of Interest in Learning and Development. The American Journal of Psychology*. Vol. 107, 1994. <https://doi.org/10.2307/1423047>.
- Misbahuddin, Muhammad, Susanti Sufyadi, and Sulistyio Rini. "Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran" 8 (2025): 9610–15.

- Mohammad, Arif Nur, Parawansyah Isya Muhammad, Huda Haikal Fiqi, and Zulfahmi Nofan Muhammad. "Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2025): 8–16. <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd%0ASTRATEGI>.
- Nisaurrasyidah, Ida, Z. S. Soeteja, and Nanang G. Prawira. *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. Gorga : Jurnal Seni Rupa*. Vol. 10, 2021. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Nursafitri, Desy, and Isa Ansori. "Development of Digital Flipbook Magazine Learning Media Based on Project Based Learning Model to Improve Science Learning Outcomes" 10, no. 12 (2024): 10877–85. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9326>.
- Okpatrioka. "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan [Innovative Research and Development (R&D) in Education]." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Pakaya, Haerunnisa, Sri Maryati, and Moh. Rio Pambudi. "Desain Media Pembelajaran Berbasis Digital Flipbook Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keanekaragaman Hayati." *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner* 2, no. 1 (2025): 44–50. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.29889>.

- Puspitasari, Rina, Dedy Hamdani, and Eko Risdianto. "Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa Sma." *Jurnal Kumparan Fisika* 3, no. 3 (2020): 247–54. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>.
- Pusposari, Luthfiya Fathi, Sri Umi Mintarti, Hari Wahyono, Puji Handayati, Ulfi Andrian Sari, and Ravinesh Rohit Prasad. "Blended-Based Experiential Learning Model as A Strategy to Improve Entrepreneurship Skills of Social Science Education Students." *International Journal of Social Learning (IJSL)* 5, no. 1 (2024): 90–105. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v5i1.300>.
- Putra, Agung, Dwi Yulianti, and Helmy Fitriawan. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar." *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (April 4, 2023): 2173–77. <https://doi.org/10.54371/jhip.v6i4.1748>.
- Rahmawati, Dwi Ariny. "Pengembangan E-Modul Dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Pada Materi Himpunan." *Univerisitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020, 1689–99. [http://repository.radenintan.ac.id/10657/1/skripsi bab 1%262 hanif.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/10657/1/skripsi%20bab%201%20hanif.pdf).
- Rhendica, Kukuh Budianto. "Transformasi Manajemen Pendidikan Islam Di Era Digital." *Borneo Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2024): 46–51.
- Rizkika, Nabila, Yuli Mulyawati, and Ade Wijaya. *Pengembangan Bahan Ajar Tahapan Pengembangan Bahan Ajar. Universitas Atma Jaya Yogyakarta*. Vol. 09, 2024.
- Roza, Wina, Yesi Guspita Sari, Bera Eka Putra, and Desi Armi Eka Putri. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media

- Pembelajaran Di Dunia Pendidikan.” *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 89–98. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>.
- Salim, A Y, S Rani, S S Sayidaturrahmah, and ... “Efektivitas Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring: Systematic Literatur Review.” *Pendas: Jurnal Ilmiah* ... 10 (2025). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25918%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/25918/12733>.
- Sari, Bintari Kartika. “Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2017, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/>.
- Sari, Fadila Putri Indah, Dhian Dwi Nur Wenda, and Frans Aditia Wiguna. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Assalam Gurah.” *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 4, no. 2 (2024): 89–104. <https://doi.org/10.51878/science.v4i2.2966>.
- Solin, L W, and D Naibaho. “Pentingnya Komunikasi Dalam Interaksi Guru Pak Dalam Memacu Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 4 (2023): 12691–705. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/697%0Ahttps://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/download/697/641>.
- Sudiarti, Diah, Nashlul Muflihatul Ashilah, and Umi Nurjanah. “Implementation of Flipped Learning with Flipbook Media Assistance on Learning Outcomes and Critical Thinking Abilities” 10, no. 4 (2023): 385–94.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung:

Alfabet, 2020.

Supriatin, Udoh, and Mika Nurmalasari. "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Pembelajaran Kelas XI SMK." *Journal of Business Education and Social* 4 (January 2, 2024): 19–26. <https://doi.org/10.33592/jbes.v4i2.4460>.

Syam, Ilyas, Imroatus Soleha, Sinta Irena Devi, Jihan Fhajri, and Khaila Najwa Saefina. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan Konvensional Terhadap Keaktifan Serta Pemahaman Siswa Di Smpi Az-Zahiriyyah Cikarang." *Qolamuna : Keislaman, Pendidikan, Literasi Dan Humaniora* 2, no. 1 (2025): 2025.

Thohir, M. Anas, Putri Dataliya Jatayu, Rahma Islamiati Wilujeng, Rifdah Nadia, Rizqi Nurul Hidayah, Sinta Dwi Miranti, and Selin Dita Rahma. "Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Sisperma Dengan Pendekatan Diferensiasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas 5 Sd." *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 5, no. 2 (2024): 1302–15. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1619>.

Trias, Ananda, and Nur Rohmah. "Inovasi Pembelajaran Modern , Pengembangan Bahan Ajar Handout Interaktif Melalui Flipbook." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (2024): 415–24.

Wardani, Nissa Kusuma, Kenfitria Diah Wijayanti, and Budi Waluyo. "Analisis Kelayakan Isi Buku Teks Mardika Basa Lan." *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 9, no. 1 (2025): 12–20.

Wibowo, Edi, and Dona Dinda Pratiwi. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan." *Desimal: Jurnal*

Matematika 1, no. 2 (2018): 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.

Wulandari, Isnaini, and Ndaru Mukti Oktavian. “JurnalCakrawalaPendas Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Abstrak Pendahuluan Kurikulum Pada Proses Pendidikan Memiliki Peranan Strategis Dalam Menentukan Cara Atau Langkah Untuk Mencapai Tujuan Pendidikan (Oktaviani & Wulandari , 2019). H.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 7, no. 1 (2021): 90–98.

Yanto, A, M Yanto, and Harahap Kholilah. “Strategi Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Rejang Lebong Dalam Meningkatkan Jumlah Siswa Di Era Globalisasi Pendidikan.” *Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup*, 2024. [http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/6901%0Ahttp://e-theses.iaincurup.ac.id/6901/1/Tesis Ari Yanto Komplit.pdf](http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/6901%0Ahttp://e-theses.iaincurup.ac.id/6901/1/Tesis%20Ari%20Yanto%20Komplit.pdf).

Yuanta, Friendha, Nur Listiana, Dwi Hutami, Diah Ayu Wulandari, Dwi Nadila Anggraini, Nadya Sapta Hermawan, and Yosepin Betssy Tomaso. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar.” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 920–26.

Yulaika, Nina Fitriya, Harti Harti, and Norida Canda Sakti. “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.

Zain, Muhammad Fajar. “Penerapan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembuatan Soal Kuis Di Aplikasi Andaliman Berbasis *Learning Management System* (LMS) Moodle.” *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta* 5, no. 2 (2024): 160–73. <https://doi.org/10.53800/8hc6dx24>.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 3114/Un.03.1/TL.00.1/10/2025 02 Oktober 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Survey**

Kepada

Yth. Kepala MA Ahmad Yani Jabung Malang
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Radise Zilda Putri Duriga
NIM : 220102110067
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : **Pengembangan Bahan Ajar Flipbook-Gimkit dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahmad Yani Jabung Malang**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 3558/Un.03.1/TL.00.1/10/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

27 Oktober 2025

Kepada

Yth. Kepala MA Ahmad Yani Jabung.
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Radise Zilda Putri Duriga
NIM : 220102110067
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Gimkit dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahad Yani Jabung
Lama Penelitian : Oktober 2025 sampai dengan Desember 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AHMAD YANI
MADRASAH ALIYAH PLUS KETRAMPILAN
MA PLUS AHMAD YANI**

NSM : 131235070016

NPSN : 2584187

Program Ketrampilan:

1. Desain Grafis
2. Operator Komputer
3. Fotografer

4. Konten Kreator
5. Youtuber
6. Tata Rias Kecantikan

Jl. Raya Sukolilo No. 145/B Kecamatan Jabung Kabupaten Malang 65155 Telp. 085646539827 email: maahmadyani0@gmail.com

Nomor : 092/SK/MAAY/II/2026
Hal : Surat Keterangan Selesai Penelitian

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luqmanul Hakim, S.E
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat : Jalan Raya Sukolilo 145 B Kec. Jabung Kab. Malang

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Radise Zilda Putri Duriga
NIM : 220102110067
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook- Gimkit Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahmad Yani Jabung
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana malik Ibrahim Malang

Telah selesai melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung untuk menyelesaikan tugas akhir mahasiswa.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Malang, 26 Februari 2026
Kepala Madrasah,

LUQMANUL HAKIM, S.E

Lampiran 4 Modul Ajar

**MODUL AJAR GEOGRAFI
LINGKUNGAN SEBAGAI
HABITAT HIDUP
BERKELANJUTAN**

No.	Komponen	Deskripsi/Keterangan
A. INFORMASI UMUM		
1.	Identitas Sekolah	
	Nama Penyusun	Radise Zilda Putri Duriga
	Institusi	MA Ahmad Yani Jabung
	Tahun	2024/2025
	Jenjang Sekolah	SMA/MA
	Kelas/Fase	XI/F
	Alokasi Waktu	3 Jam Pelajaran (JP) = 3 x 45 Menit
2.	Kompetensi Awal (<i>Entry Behavior</i>)	Peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar tentang lingkungan hidup, interaksi manusia dengan lingkungan, serta dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem. Peserta didik juga telah mengenal konsep dasar pembangunan berkelanjutan dan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sebagai tempat hidup makhluk hidup.
3.	Profil Pelajar Pancasila	1. Beriman , bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
		2. Berkebhinekaan global (berpartisipasi menentukan pilihan dan keputusan untuk kepentingan bersama melalui proses bertukar pikiran).
		3. Bergotong-royong (membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan Bersama).
		4. Pribadi yang kreatif (mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/ atau perasaannya dalam bentuk karya).
		5. Bernalar kritis (menganalisis dan mengevaluasi penalaran yang digunakannya dalam menemukan dan mencari solusi).
		6. Mandiri
4.	Sarana dan Prasarana	

	Sarana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Kelas 2. Laptop/Komputer 3. Handphone 4. Jaringan Internet 5. LCD Proyektor
	Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Buku LKS Geografi Kurmer kelas XI</i> 2. LKPD 3. E-Modul 4. <i>Microsoft Power Point</i> 5. <i>Rubrik Penilaian</i>
5.	Target Peserta Didik	Peserta didik reguler : umum , tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
	Jumlah Peserta Didik	23 Peserta Didik

6.	Moda, Model, dan Metode Pembelajaran	
	Moda Pembelajaran	Tatap Muka
	Model Pembelajaran	Project Based Learning (Pjbl)
	Metode Pembelajaran	Diskusi interaktif, tanya jawab, simulasi, presentasi hasil karya

B. KOMPONEN INTI

7. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi :

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran (CP)	
<p>Pemahaman Konsep : Peserta didik mampu memahami konsep lingkungan sebagai habitat hidup, keterkaitan antara komponen biotik dan abiotik, serta pentingnya menjaga keberlanjutan lingkungan dalam kehidupan manusia.</p>	
<p>Keterampilan Proses : Pada akhir fase, peserta didik mampu menganalisis permasalahan lingkungan di sekitarnya, mengidentifikasi penyebab dan dampaknya, serta merumuskan solusi berbasis prinsip pembangunan berkelanjutan dalam bentuk karya kreatif.</p>	
Tujuan Pembelajaran (TP)	
4.1	Menjelaskan konsep lingkungan sebagai habitat hidup makhluk hidup.
4.2	Mengidentifikasi komponen lingkungan (biotik dan abiotik) serta interaksinya.
4.3	Menganalisis berbagai permasalahan lingkungan yang mengancam keberlanjutan habitat.
4.4	Mengkaji upaya pelestarian lingkungan berbasis pembangunan berkelanjutan.
4.5	Menyajikan solusi kreatif dalam bentuk kampanye atau media visual terkait pelestarian lingkungan.

8.	Pemahaman Bermakna	Peserta didik memahami bahwa lingkungan bukan sekadar tempat tinggal, tetapi merupakan habitat hidup yang menopang keberlangsungan semua makhluk hidup. Kerusakan lingkungan akibat aktivitas manusia dapat mengancam keseimbangan ekosistem dan keberlanjutan kehidupan. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan tanggung jawab bersama dalam menjaga lingkungan melalui tindakan nyata dan berkelanjutan. Peserta didik diharapkan mampu menjadi agen perubahan dalam menjaga kelestarian lingkungan di sekitarnya.
9.	Pertanyaan Pemantik	<p>Pertanyaan pemantik yang diberikan adalah:</p> <p>“Apakah lingkungan di sekitar kita masih layak menjadi habitat hidup yang sehat?”</p> <p>“Apa yang terjadi jika lingkungan terus mengalami kerusakan?”</p> <p>“Bagaimana peran kita sebagai generasi muda dalam menjaga keberlanjutan lingkungan?”</p>
10.	Kegiatan Pembelajaran	<p><u>Pertemuan ke- 1</u></p> <p>Materi : Pengembangan SDM dan Masalah-Masalah Kependudukan</p> <p>Kegiatan Pendahuluan (20 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan meminta/mengajak ketua kelas untuk memimpin doa. 2. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 3. Guru menanyakan kabar peserta didik sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui kesiapan dalam pembelajaran menggunakan simbol yang di tentukan. 4. Guru memutar video pendek berdurasi 2–3 menit berjudul <i>“Bonus Demografi: Berkah atau Ancaman?”</i> adalah topik yang membahas fenomena meningkatnya jumlah penduduk usia produktif (sekitar usia 15–64 tahun) yang lebih besar dibandingkan usia non-produktif (anak-anak dan lansia) dalam suatu periode tertentu. https://youtu.be/p-t12mGN35k?si=2xf_5QXWOF3s33J 5. Dilanjutkan dengan pertanyaan pemantik: “Apa kaitan antara jumlah penduduk dan pembangunan negara?”
		<p>“Apakah penduduk yang banyak selalu menjadi kekuatan?”</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi tersebut.

		<p>Kegiatan Inti (90 menit)</p> <p><i>Fase Pemahaman Konsep</i></p> <p>Guru menyampaikan materi singkat menggunakan media visual:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian lingkungan sebagai habitat hidup 2. Komponen biotik dan abiotik 3. Interaksi dalam ekosistem 4. Permasalahan lingkungan (pencemaran, deforestasi, perubahan iklim) 5. Konsep pembangunan berkelanjutan <p><i>Fase 2: Proyek Mini Kelompok</i></p> <p>Peserta didik dibagi kelompok dan mengerjakan proyek: Tugas: Membuat Poster/Kampanye Lingkungan</p> <p>Isi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis masalah lingkungan • Penyebab • Dampak terhadap habitat hidup • Solusi berkelanjutan • Slogan kampanye <p>Contoh slogan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Jaga Lingkungan, Jaga Kehidupan!” • “Bumi Sehat, Masa Depan Selamat!” <p>Presentasi & Diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok mempresentasikan hasil • Siswa lain memberi tanggapan • Guru memberikan penguatan <p>a. Data Collecting (Mengumpulkan Data)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan lembar LKPD pada seluruh peserta didik.
--	--	--

		<p>2. Guru menjelaskan petunjuk kerja dalam kelompok, yaitu setiap peserta didik memperhatikan lembar LKPD yang di peroleh, sehingga tidak terjadi kekeliruan.</p> <p>3. Guru memberikan dampingan pada peserta didik dengan cara memberikan contoh-contoh yang mudah dimengerti oleh peserta didik..</p> <p>b. Presentation (Mempresentasikan hasil kerja LKPD)</p> <p>1. Guru meminta setiap kelompok untuk memaparkan/mempresentasikan hasil dari lembar LKPD</p> <p>2. Setiap peserta didik memperhatikan presentasi kelompok lainya dan wajib memberikan pertanyaan.</p> <p>3. Perwakilan kelompok menyampaikan hasilnya dalam 2-3 menit per kelompok.</p> <p>4. Kelompok lain memberikan komentar atau pertanyaan (1-2 siswa).</p> <p>c. Generalization (Menyimpulkan)</p> <p>1. Guru menyampaikan inti materi dari pembelajaran hari ini.</p> <p>2. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan hasil presentasi (solusi akhir).</p> <p>3. Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah disampaikan oleh peserta didik</p>
		<p>Kegiatan Penutup (10 Menit)</p> <p>1. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan.</p> <p>2. Guru memberikan umpan balik apresiatif atas presentasi dan diskusi siswa.</p> <p>3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran dan materi yang akan di pelajari di pertemuan selanjutnya dan memberikan minat belajar serta semangat kepada peserta didik.</p> <p>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa salam penutup</p>
11.	Refleksi Peserta Didik dan Guru	<p>Guru</p> <p>1. Apakah pembelajaran sudah menumbuhkan kesadaran lingkungan?</p> <p>2. Apakah peserta didik aktif dan memahami konsep keberlanjutan?</p>

		<p>3. Apa kendala dalam pembelajaran?</p> <p>Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apa yang kamu pelajari tentang lingkungan hari ini? 2) Apa kontribusimu dalam menjaga lingkungan? 3) Perubahan apa yang akan kamu lakukan setelah pembelajaran ini?
12.	Asesmen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asesmen Formatif (Terlampir) <ol style="list-style-type: none"> a. Penilaian Sikap (Profil Pelajar Pancasila) Bentuk : Observasi b. Penilaian Pengetahuan Bentuk : LKPD, Tes lisan c. Keterampilan Bentuk : Observasi keaktifan dalam kegiatan diskusi dan presentasi. 2. Asesmen Sumatif (Terlampir) <ol style="list-style-type: none"> a. Ujian Harian digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah menyelesaikan materi.
13.	Pengayaan dan Remedial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengayaan Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Adapun bentuk pengayaan yang dilakukan sebagai berikut : <ol style="list-style-type: none"> a. Membuat proyek lanjutan (video kampanye lingkungan) b. Studi kasus lingkungan global c. Membaca artikel/jurnal lingkungan 2. Remedial Remedial dilaksanakan bagi peserta didik yang belum mampu mencapai kompetensi dari pembelajaran. Adapun kegiatan remedial dilakukan dengan cara sebagai berikut : <ol style="list-style-type: none"> a. Pembelajaran remedial dilaksanakan secara individu dengan pemanfaatan tutor sebaya oleh teman sekelas yang memiliki kecepatan belajar lebih dan dengan memperhatikan prestasi akademik yang dicapai. b. Bimbingan khusus apabila jumlah peserta didik yang

		remedial hanya 1 sampai 5 orang. c. Pembelajaran dengan model dan metode yang berbeda apabila jumlah peserta didik yang remedial lebih dari 50% dari total jumlah peserta didik di kelas.
C. LAMPIRAN		
14.	Lembar Kerja Peserta Didik	
	Lampiran 1	
15.	Rubrik Asesmen Peserta Didik	
	Lampiran 2	
16.	Bahan Bacaan Peserta Didik dan Guru	
	Lampiran 3	
17.	Glosarium	
	Lingkungan Hidup	Segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup dan memengaruhi kehidupannya.
	Habitat	Tempat tinggal alami makhluk hidup.
	Ekosistem	Hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya.
	Komponen Biotik	Unsur hidup dalam lingkungan (manusia, hewan, tumbuhan).
	Komponen Abiotik	Unsur tidak hidup (air, tanah, udara, cahaya).
	Pencemaran Lingkungan	Masuknya zat berbahaya ke lingkungan.
	Deforestasi	Perubahan kondisi iklim global dalam jangka panjang.
	Perubahan Iklim	Perubahan kondisi iklim global dalam jangka panjang.
	Pembangunan Berkelanjutan	Pembangunan yang memenuhi kebutuhan sekarang tanpa merusak generasi mendatang.
	Konservasi Lingkungan	Upaya perlindungan dan pelestarian lingkungan.
18.	Daftar Pustaka	

Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). *Proyeksi Penduduk Indonesia 2020–2050*. Jakarta: BPS RI.

<https://www.bps.go.id>

Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas. (2021). *Strategi Nasional Pengembangan SDM Unggul*. Jakarta: Bappenas.

<https://www.bappenas.go.id>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Teks Geografi SMA/MA Kelas XI Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

<https://buku.kemdikbud.go.id>

UNFPA Indonesia. (2020). *Bonus Demografi di Indonesia: Tantangan dan Peluang*. Jakarta: UNFPA.

<https://indonesia.unfpa.org>

World Bank. (2020). *Indonesia Human Capital Index 2020: Investing in People*. Washington D.C.: The World Bank.

<https://www.worldbank.org>

Arsyad, Lincolin. (2022). *Ekonomi Pembangunan (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.

LAMPIRAN I

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan

Nama _____ Kelas _____

Urbanisasi dan Kemiskinan Kota

Buatlah poster kampanye edukatif sesuai dengan topik tersebut!

yang berisi:

- Nama masalah
- Penyebab & dampak
- Solusi (2 minimal)
- Slogan kampanye
- Elemen visual (gambar, ikon, data, warna, dll.)

Nama _____ Kelas _____

Pengangguran Tenaga Kerja Usia Produktif

Buatlah poster kampanye edukatif sesuai dengan topik tersebut!

yang berisi:

- Nama masalah
- Penyebab & dampak
- Solusi (2 minimal)
- Slogan kampanye
- Elemen visual (gambar, ikon, data, warna, dll.)

Nama _____ Kelas _____

Kurangnya Pendidikan Berkualitas

Buatlah poster kampanye edukatif sesuai dengan topik tersebut!

yang berisi:

- Nama masalah
- Penyebab & dampak
- Solusi (2 minimal)
- Slogan kampanye
- Elemen visual (gambar, ikon, data, warna, dll.)

Nama _____ Kelas _____

Persebaran Penduduk Tidak Merata

Buatlah poster kampanye edukatif sesuai dengan topik tersebut!

yang berisi:

- Nama masalah
- Penyebab & dampak
- Solusi (2 minimal)
- Slogan kampanye
- Elemen visual (gambar, ikon, data, warna, dll.)

LAMPIRAN 2**RUBRIK ASESMEN PESERTA DIDIK**

Materi : Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan
Mata Pelajaran : Geografi
Kelas/Fase : XI/F
Nama Sekolah : MA Ahmad Yani Jabung

Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**1. Teknik Penilaian (terlampir)****a. Sikap****- Penilaian Observasi**

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap.

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Indana Zulfa	75	75	50	75	275	68,75	C
2	Amelia Nabila
3	Ifa Kholidiyah							
4	Moh. Fikri							
5	Vita Lestari							
dst.								

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama TJ : Tanggun Jawab
- JJ : Jujur DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik 50 = Cukup
 - 75 = Baik 25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria : $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai.

- **Penilaian Diri**

Format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama pembelajaran, saya mendengarkan serta mencatat setiap materi yang di berikan.	100		250	62,50	B
2	Ketika guru memutar video terkait materi saya memperhatikan dengan seksama dan mencatat setiap instruksi		50			
3	Saya melakukan setiap instruksi yang di berikan oleh guru selama kegiatan praktik simulasi dimulai hingga selesai.	50				
4	Saya melakukan pengamatan sekitar tempat tinggal saya dengan sungguh menggunakan perangkat handphone.		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 $75,01 - 100,00 =$ Sangat Baik (SB)
 $50,01 - 75,00 =$ Baik (B)
 $25,01 - 50,00 =$ Cukup (C)
 $00,00 - 25,00 =$ Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

Format penilaian teman sebaya:

Nama yang diamati : ...

Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada peserta didik lainnya.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	50				
5	Memotong pembicaraan teman		100			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
4. Kode nilai / predikat :
 $75,01 - 100,00 =$ Sangat Baik (SB)
 $50,01 - 75,00 =$ Baik (B)
 $25,01 - 50,00 =$ Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

b. Pengetahuan (Kognitif)

- Lembar Kerja Individu

Rubrik Penilaian :

Kriteria Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik		
No.	Indikator Pencapaian	Bobot Nilai
1.	Lembar kerja lengkap dan sesuai hasil pengamatan.	30
2.	Memaparkan analisis yang dikaitkan klasifikasi jenis-jenis lingkungan hidup di sekitar tempat tinggal masing-masing.	30
3.	Memaparkan analisis yang telah di kerjakan.	30
4.	Memberi kesimpulan singkat terkait hasil analisis.	10
Total Skor		100

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
$90 < X \leq 100$	A	Sangat Baik
$80 < X \leq 90$	B	Baik
$70 < X \leq 80$	C	Cukup
$0.00 < X \leq 70$	D	Kurang

c. Keterampilan

- Instrumen Penilaian Keterampilan Individu

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Skor	Skor Keterampilan	Skor / Predikat
		Penyelesaian Tugas serta mampu mengkomunikasikan ide dan gagasan dengan terarah dan sistematis	Mampu menggunakan media informasi secara bijak	Mampu merespon pertanyaan pada sesi diskusi			
1.	Indana Zulfa	100	50	100	250	83,33	SB
2.	Amelia Nabila
3.	Ifa Kholidiyah						
4.	Moh. Fikri						
5.	Vita Lestari						
dst							

Catatan :

- Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
- Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $3 \times 100 = 300$
- Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 300) \times 100 = 83,33$
- Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

ASESMEN SUMATIF

➤ A. SOAL PILIHAN GANDA

1. Lingkungan sebagai habitat hidup berarti...
 - A. Tempat tinggal manusia saja
 - B. Tempat berlangsungnya aktivitas ekonomi
 - C. Tempat hidup dan berkembangnya makhluk hidup
 - D. Wilayah yang memiliki sumber daya alam

 2. Komponen abiotik dalam lingkungan adalah...
 - A. Tumbuhan dan hewan
 - B. Mikroorganisme
 - C. Air, tanah, dan udara
 - D. Manusia dan hewan

 3. Hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya disebut...
 - A. Habitat
 - B. Ekosistem
 - C. Populasi
 - D. Komunitas
 4. Salah satu contoh kerusakan lingkungan yang mengancam habitat hidup adalah...
 - A. Reboisasi
 - B. Daur ulang sampah
 - C. Pencemaran air
 - D. Penghijauan kota

 5. Dampak dari kerusakan lingkungan terhadap makhluk hidup adalah...
 - A. Meningkatnya kualitas hidup
 - B. Terjaganya keseimbangan ekosistem
 - C. Menurunnya kualitas habitat
 - D. Bertambahnya sumber daya alam
-
6. Pembangunan berkelanjutan bertujuan untuk...
 - A. Mengeksploitasi sumber daya alam
 - B. Memenuhi kebutuhan saat ini tanpa merusak masa depan
 - C. Meningkatkan jumlah penduduk
 - D. Mengurangi aktivitas manusia

 7. Salah satu upaya menjaga lingkungan agar tetap berkelanjutan adalah...
 - A. Membakar hutan
 - B. Membuang sampah sembarangan
 - C. Menghemat penggunaan air
 - D. Menggunakan bahan kimia berlebihan

 8. Deforestasi dapat menyebabkan...
 - A. Bertambahnya hutan
 - B. Meningkatnya kualitas udara
 - C. Hilangnya habitat makhluk hidup
 - D. Stabilitasnya ekosistem

9. Peran manusia dalam menjaga lingkungan adalah...
- A. Mengeksploitasi sumber daya alam
 - B. Menjaga dan melestarikan lingkungan
 - C. Mengabaikan kerusakan lingkungan
 - D. Menggunakan sumber daya tanpa batas
10. Contoh tindakan yang mencerminkan kepedulian terhadap lingkungan adalah...
- A. Membuang sampah di sungai
 - B. Menebang pohon sembarangan
 - C. Mengurangi penggunaan plastik
 - D. Membakar sampah setiap hari

■ Kunci Jawaban Pilihan Ganda

- 1. C
- 2. C
- 3. B
- 4. C
- 5. C
- 6. B
- 7. C
- 8. C
- 9. B
- 10. C

🔗 B. SOAL ESAI

- 1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan lingkungan sebagai habitat hidup dan mengapa hal tersebut penting bagi keberlangsungan makhluk hidup!
- 2. Sebutkan dan jelaskan dua contoh permasalahan lingkungan yang dapat mengancam keberlanjutan habitat hidup!
- 3. Menurut pendapatmu, apa saja upaya yang dapat dilakukan oleh generasi muda untuk menjaga lingkungan agar tetap berkelanjutan?

Lampiran 5 Angket Validasi Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Informasi Umum

- Peneliti : Radise Zilda Putri Duriga
Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook-Gimkit dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahmad Yani Jabung
Sasaran : Siswa/i Kelas XI IPS MA Ahmad Yani Jabung
Materi : Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan

B. Tujuan

Lembar Validasi ini bertujuan untuk mengetahui validnya dan kelayakan penelitian dari segi materi

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap bahan ajar flipbook berbasis Gimkit dengan kriteria:

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup Baik
- 1 = Kurang Baik

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI MATERI LINGKUNGAN SEBAGAI HABITAT HIDUP
BERKELANJUTAN**

A. Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
4.	Kelengkapan materi pembelajaran			✓	
5.	Keakuratan fakta dan definisi materi				✓
6.	Keakuratan fakta dan data yang disajikan			✓	
7.	Kesesuaian contoh dan ilustrasi dengan materi				✓
8.	Keterkinian materi dengan perkembangan ilmu geografi				✓
Aspek Kebahasaan					
9.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
10.	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol				✓
11.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓
12.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
13.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas XI				✓
14.	Penggunaan bahasa yang konsisten			✓	
15.	Keruntutan dan keterpaduan alur berpikir				✓
Aspek Penyajian					
16.	Keruntutan penyajian materi				✓
17.	Kejelasan penyajian materi				✓
18.	Kelengkapan informasi (judul, CP, tujuan, materi, evaluasi)				✓
19.	Penyajian video pembelajaran mendukung pemahaman materi				✓
20.	Penyajian kuis interaktif Gimkit sesuai dengan materi				✓
21.	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator pembelajaran				✓
22.	Tingkat kesulitan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan siswa			✓	

B. Saran

Perlu ditambahkan contoh yang kontekstual, susunan kalimat dibuat lebih sistematis, dan ditambahkan beberapa video.

Kesimpulan:

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Malang, 18 November 2025
Validator Ahli Materi,



Lampiran 6 Angket Validasi Media

Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

A. Informasi Umum

Peneliti : Radise Zilda Putri Duriga
Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook*-Gimkit
dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA
Ahmad Yani Jabung
Sasaran : Siswa Kelas XI IPS MA Ahmad Yani Jabung
Materi : Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui validnya dan kelayakan penelitian dari segi media

D. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit dengan kriteria:

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup Baik
- 1 = Kurang Baik

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI LINGKUNGAN SEBAGAI HABITAT HIDUP BERKELANJUTAN

A. Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Keagrafisan					
1.	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf				✓
2.	Keterbacaan teks				✓
3.	Desain cover menarik dan sesuai dengan materi				✓
4.	Tata letak (layout) flipbook teratur dan konsisten			✓	
5.	Komposisi warna harmonis dan tidak mengganggu konsentrasi				✓
6.	Kualitas gambar dan ilustrasi jelas				✓
7.	Kesesuaian grafis/gambar dengan materi				✓
Aspek Keefektifan					
8.	Kemudahan navigasi dan penggunaan flipbook				✓
9.	Kemudahan akses melalui berbagai perangkat digital				✓
10.	Integrasi kuis Gimkit berfungsi dengan baik			✓	
11.	Video pembelajaran dapat diputar dengan baik				✓

B. Saran

kurangnya konsistensi pada desain

.....

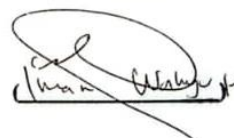
.....

Kesimpulan:

Lingkasi pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Malang, 06 Oktober 2025
Validator Ahli Media,



Lampiran 7 Angket Penilaian Guru IPS

Angket Penilaian Guru

A. Informasi Umum

Peneliti : Radise Zilda Putri Duriga
Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook*-Gimkit
dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA
Ahmad Yani Jabung
Nama Guru : ELISMA ILMIATUN AKIZUHYA
Sasaran : Siswa Kelas XI IPS MA Ahmad Yani Jabung Materi
: Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan

B. Tujuan

Lembar Validasi ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dari segi kevalidan dan kelayakan

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit dengan kriteria:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Cukup Setuju (CS)
- 1 = Tidak Setuju (TS)

A. Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Geografi kelas XI				✓
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Materi lengkap dan mendalam			✓	
4.	Materi mudah dipahami siswa				✓
5.	Contoh dan ilustrasi relevan dengan kehidupan sehari-hari				✓
6.	Materi mendorong siswa berpikir kritis				✓
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi				✓
8.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan siswa				✓
Aspek Kebahasaan					
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
10.	Kalimat jelas dan tidak menimbulkan makna ganda				✓
11.	Istilah yang digunakan tepat				✓
12.	Bahasa komunikatif dan menarik			✓	
13.	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓
14.	Penggunaan bahasa konsisten			✓	
15.	Kalimat mendorong siswa untuk membaca secara tuntas				✓
Aspek Penyajian					
16.	Penyajian materi sistematis dan runtut				✓
17.	Video pembelajaran membantu pemahaman siswa				✓
18.	Kuis Gimkit interaktif dan menarik				✓
19.	Kuis Gimkit membantu evaluasi pemahaman siswa				✓
20.	Gambar dan ilustrasi mendukung penjelasan materi				✓
21.	Rangkuman materi membantu siswa mengingat konsep penting				✓
22.	Penyajian materi mendorong keaktifan siswa			✓	
Aspek Kegrafisan					
23.	Desain cover menarik perhatian				✓
24.	Tata letak flipbook teratur dan rapi				✓
25.	Pemilihan warna harmonis dan tidak mengganggu				✓
26.	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca				✓
27.	Gambar dan ilustrasi berkualitas baik				✓
28.	Tampilan flipbook menarik secara keseluruhan			✓	
29.	Desain flipbook modern dan sesuai dengan karakteristik siswa				✓
Aspek Keefektifan					
30.	Flipbook mudah digunakan dalam pembelajaran				✓
31.	Flipbook dapat diakses melalui berbagai perangkat				✓
32.	Flipbook menghemat waktu pembelajaran			✓	
33.	Flipbook membantu mencapai tujuan pembelajaran				✓

B. Saran

Media yang di kembangkan sangat kreatif, kualitasnya menarik dan sesuai dg karakteristik peserta didik. tampilan dan gambar membuat menarik & fokus siswa. Evaluasi dalam media sebaiknya ^{diinstansi} soal & kuis jawaban/ rubrik penilaian agar guru bisa langsung mengoreksi.

Malang, 27 Oktober 2025

Guru Geografi,



(Elisma)

Lampiran 8 Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa

A. Informasi Umum

Nama Siswa :

Kelas :

B. Tujuan

Lembar Validasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dari segi kevalidan dan kelayakan

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian siswa terhadap bahan ajar *flipbook* berbasis Gimkit dengan kriteria:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Cukup Setuju (CS)
- 1 = Tidak Setuju (TS)

A. Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
1.	Materi mudah saya pahami				
2.	Materi sesuai dengan yang diajarkan guru				
3.	Materi lengkap dan jelas				
4.	Contoh yang diberikan mudah saya pahami				
5.	Materi menarik untuk dipelajari				
6.	Materi membantu saya memahami pelajaran Geografi				
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang saya pelajari				
8.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan saya				
Aspek Kebahasaan					
9.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami				
10.	Kalimat yang digunakan jelas				
11.	Istilah yang digunakan mudah saya mengerti				
12.	Bahasa yang digunakan menarik				
13.	Penjelasan materi tidak membingungkan				
14.	Saya dapat memahami materi tanpa bantuan guru				
15.	Bahasa mendorong saya untuk terus membaca				
Aspek Penyajian					
16.	Penyajian materi runtut dan teratur				
17.	Video pembelajaran membantu saya memahami materi				
18.	Kuis Gimkit menyenangkan dan menarik				
19.	Kuis Gimkit membantu saya mengingat materi				
20.	Gambar dan ilustrasi memperjelas materi				
21.	Rangkuman membantu saya mengingat poin-poin penting				
22.	Flipbook mendorong saya untuk aktif belajar				
Aspek Kegrafisan					
23.	Desain cover flipbook menarik				
24.	Tata letak flipbook teratur dan rapi				
25.	Warna yang digunakan menarik dan nyaman dipandang				
26.	Tulisan mudah dibaca				
27.	Gambar dan ilustrasi jelas dan menarik				
28.	Tampilan flipbook menarik secara keseluruhan				
29.	Desain flipbook tidak membosankan				
Aspek Keefektifan					
30.	Flipbook mudah saya gunakan				
31.	Saya dapat membuka flipbook di HP/laptop saya				
32.	Flipbook menghemat waktu pembelajaran				
33.	Flipbook membantu mencapai tujuan pembelajaran				

Lampiran 9 Data Respon Siswa

No	Nama	Jenis Tes	1. Soal merasa	2. Tempo	3. Soal terjawab	4. Animo	5. Kuis	6. Soal	7. Cara	8. Soal	9. Soal	10. Soal	11. Kuis	12. Soal	13. Soal	14. Soal	15. Soal	16. Soal	17. Soal	18. Soal	19. Soal	20. Soal	21. Soal	22. Soal	23. Soal	24. Soal	25. Soal	26. Soal	27. Soal	28. Soal	29. Soal	30. Soal	31. Soal	Jumlah	
1	Almun Nadhifah	Post-test	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	93	
2	Khatulistiwa Sa'idiyah	Post-test	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	105	
3	Lailau Fithra	Post-test	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	96		
4	Indana Zulfa	Post-test	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	101		
5	Zahra Sanjuz	Post-test	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89		
6	Zahra Azizah	Post-test	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	101		
7	Nabila Fahmatuz	Post-test	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	102		
8	Rizka Wilandani	Post-test	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	108		
9	Amanda Amelia Fidho	Post-test	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	96		
10	Ahmad Khudri	Post-test	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	94		
11	Aida Sitakun	Post-test	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	93		
12	Fina Kharisma	Post-test	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	105		
13	Laila Nurhasanah	Post-test	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	96		
14	Fitriana Nur Halimah	Post-test	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	98		
15	Fahmatuz Zahra	Post-test	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	108		
16	Amelia Nabila	Post-test	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87		
17	Almun Nadhifah	Post-test	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	101		
18	Riky Adi Pratama	Post-test	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88		
19	Atyiah Naura Fauziah	Post-test	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	93	
20	Fanani Firdausi	Post-test	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111	
21	Dystan Aulia	Post-test	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	92		
22	Dina Ayu	Post-test	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91	
23	Acel Fitri	Post-test	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	108	
24	Indriani	Post-test	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87	
25	Kerana Putri	Post-test	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	97	
26	Savana	Post-test	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111
27	Ibra Ramadhan	Post-test	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	
28	Nia Fitri	Post-test	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
29	El Putra	Post-test	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111
30	Bagas Putra	Post-test	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94

Lampiran 10 Angket Pretest-Posttest

Soal 1

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara megabiodiversitas di dunia. Namun, peningkatan aktivitas manusia seperti pembukaan lahan untuk perkebunan dan pertambangan menyebabkan banyak spesies kehilangan tempat hidupnya. Berdasarkan uraian tersebut, yang dimaksud dengan lingkungan adalah...

- Ruang tempat manusia melakukan aktivitas sosial dan ekonomi
- Semua benda mati yang berada di sekitar kehidupan manusia
- Kesatuan ruang yang mencakup makhluk hidup dan unsur non-hidup yang saling berinteraksi
- Sistem alam yang berdiri sendiri tanpa pengaruh manusia
- Segala bentuk sumber daya yang dapat dieksploitasi untuk kebutuhan manusia

Soal 2

Hutan mangrove di pesisir Pulau Jawa mulai berkurang karena banyak ditebang untuk pembangunan tambak dan permukiman. Akibatnya, wilayah pesisir menjadi rawan abrasi dan banjir rob. Kasus tersebut menunjukkan terganggunya keseimbangan antara...

- Komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem
- Komponen biotik sebagai penghasil oksigen
- Komponen atmosfer akibat perubahan iklim
- Komponen energi akibat hilangnya sumber cahaya
- Komponen tanah sebagai sumber daya mineral

Soal 3

Hutan tropis berperan penting dalam menjaga kestabilan iklim global dengan menyerap karbon dioksida. Jika penebangan hutan terus dilakukan tanpa reboisasi, maka akibat jangka panjang yang mungkin terjadi adalah...

- A. Penurunan kadar gas rumah kaca di atmosfer
- B. Peningkatan suhu bumi dan perubahan pola cuaca ekstrem
- C. Penurunan kadar karbon dioksida di udara
- D. Peningkatan kualitas udara di daerah perkotaan
- E. Penurunan risiko bencana alam

Soal 4

Sebuah sekolah mengalami masalah banjir karena banyak sampah menumpuk di saluran air. Kepala sekolah kemudian mengadakan program eco-school yang melibatkan siswa dalam pengelolaan sampah dan penghijauan lingkungan sekolah. Program tersebut mencerminkan...

- A. Pengelolaan lingkungan berbasis partisipasi dan keberlanjutan
- B. Penggunaan sumber daya secara maksimal untuk kebersihan
- C. Penanganan masalah lingkungan melalui pembangunan fisik
- D. Penerapan sistem pembuangan sampah terpusat
- E. Upaya pemerintah dalam mengatur pengelolaan limbah

Soal 5

Perubahan iklim global menyebabkan permukaan air laut naik dan mengancam permukiman di daerah pantai. Fenomena ini menunjukkan bahwa...

- A. Permasalahan lingkungan hanya berdampak pada negara-negara maju
- B. Lingkungan bersifat lokal dan tidak memengaruhi wilayah lain
- C. Dampak perubahan lingkungan dapat bersifat lintas batas wilayah
- D. Perubahan suhu bumi tidak berpengaruh terhadap kehidupan manusia
- E. Kegiatan manusia tidak berkaitan dengan kondisi lingkungan

Soal 6

Sebuah pabrik membuang limbah cair ke sungai yang digunakan warga untuk kebutuhan sehari-hari. Akibatnya, kualitas air menurun dan hasil pertanian di sekitar sungai ikut terganggu. Berdasarkan pendekatan geografi, masalah ini termasuk kajian aspek...

- A. Fisik, karena berhubungan dengan bentuk permukaan bumi
- B. Ekonomi, karena memengaruhi aktivitas perdagangan
- C. Lingkungan, karena melibatkan hubungan manusia dan alam

- D. Sosial, karena berdampak pada kehidupan masyarakat
- E. Historis, karena berkaitan dengan kebiasaan masyarakat dahulu

Soal 7

Berbagai negara bekerja sama dalam perjanjian Paris Agreement untuk mengurangi emisi gas rumah kaca. Langkah ini dilakukan karena efek dari polusi udara tidak hanya berdampak lokal, tetapi juga global. Tujuan utama dari kebijakan tersebut adalah...

- A. Menurunkan suhu bumi dengan cara meningkatkan produksi energi fosil
- B. Menjaga keseimbangan ekosistem bumi melalui pengurangan emisi karbon
- C. Menghapus kerja sama internasional dalam bidang lingkungan
- D. Meningkatkan pembangunan industri secara besar-besaran
- E. Memusatkan industri ke negara berkembang

Soal 8

Di Jakarta, masyarakat mulai beralih menggunakan transportasi umum dan menanam pohon di pekarangan rumah untuk mengurangi polusi udara. Upaya ini merupakan bentuk penerapan dari...

- A. Prinsip pembangunan berkelanjutan di wilayah perkotaan
- B. Proses urbanisasi yang tidak terkendali
- C. Kebijakan industrialisasi sektor transportasi
- D. Upaya reklamasi untuk memperluas permukiman
- E. Gerakan globalisasi dalam bidang lingkungan

Soal 9

Kebutuhan energi dunia semakin meningkat, sementara cadangan bahan bakar fosil menipis dan berdampak buruk bagi lingkungan. Solusi yang paling sesuai untuk menjaga keberlanjutan energi adalah...

- A. Mengembangkan energi terbarukan seperti matahari, air, dan angin
- B. Mengandalkan energi nuklir tanpa memperhatikan risiko limbah
- C. Mengintensifkan eksploitasi batu bara dan minyak bumi
- D. Mengurangi konsumsi energi tanpa mencari alternatif baru
- E. Memusatkan sumber energi di daerah industri

Soal 10

Tumpahan minyak di laut menyebabkan biota laut mati dan nelayan kehilangan penghasilan. Dari kasus ini dapat dipahami bahwa...

- A. Pencemaran laut hanya berdampak pada hewan laut
- B. Permasalahan lingkungan bersifat saling berkaitan antara manusia dan alam
- C. Kerusakan lingkungan hanya terjadi di kawasan industri
- D. Permasalahan lingkungan tidak memengaruhi kehidupan sosial
- E. Laut tidak memiliki peran penting dalam keseimbangan ekosistem

Soal 11

Pemerintah daerah mendorong penggunaan kendaraan listrik dan pembangunan taman kota untuk mengurangi polusi udara. Langkah tersebut termasuk contoh penerapan...

- A. Modernisasi berbasis ekonomi
- B. Pengelolaan lingkungan melalui inovasi dan konservasi
- C. Ekspansi wilayah industri perkotaan
- D. Pemanfaatan energi fosil secara maksimal
- E. Industrialisasi berbasis bahan kimia

Soal 12

Desa di Jawa Tengah berhasil mengelola sampah dengan sistem Bank Sampah Digital, di mana masyarakat menukarkan sampah dengan saldo digital. Program ini selain menjaga kebersihan juga membantu ekonomi warga. Hal tersebut mencerminkan...

- A. Inovasi teknologi dalam mendukung lingkungan berkelanjutan
- B. Ketergantungan masyarakat terhadap sampah plastik
- C. Pengelolaan sampah yang tidak efisien
- D. Eksploitasi lingkungan secara masif
- E. Penurunan kesejahteraan masyarakat pedesaan

Soal 13

Kalimantan mengalami deforestasi akibat pembukaan lahan untuk perkebunan sawit. Dampak lingkungan yang paling nyata dari kondisi tersebut adalah...


Lampiran 15 Arahan Guru IPS



Lampiran 16 Implementasi Produk di Kelas XI IPS 1 MA Ahmad Yani Jabung



Lampiran 17 Presentase Turnitin

 Page 2 of 86 - Integrity Overview Submission ID trnoid::3618:134773975




17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

12%	 Internet sources
8%	 Publications
14%	 Submitted works (Student Papers)

Lampiran 18 Sertifikat Bebas Plagiasi

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/04/2026
diberikan kepada:

Nama : Radise Zilda Putri Duriga
NIM : 220102110067
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook-Gimkit dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa MA Ahmad Yani Jabung

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 15 April 2026
a.n. Dekan
Ketua

Wahyuningdah Mala Rohmana, M.Pd



BIODATA MAHASISWA



Nama : Radise Zilda Putri Duriga
NIM : 220102110067
Tempat, Tanggal, Lahir : Malang, 13 Desember 2003
Tahun Masuk : 2022
Alamat Rumah : Jl.Kapiworo No.35 Mangliawan Pakis Kab.
Malang
No. HP : 0881026913501
Alamat Email : qudsiyahzilda@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

Tingkat	Tahun Masuk	Tahun Keluar	Tempat
SD	2010	2016	SDN Mangliawan 03
SMP	2017	2019	MTS Nurul Ulum
SMA	2020	2022	SMA Islam Malang
Perguruan Tinggi	2022	2026	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang