PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X K3 MAS KMI DINIYYAH PUTERI PADANG PANJANG

Sonia Reskina[1], Diana Sartika[2], Faiz Fauzan El Muhammady[3], Syarifatul Hayati[4]

[1,2,3,4] *STIT Diniyyah Puteri Rahmah Elyunusiyyah Padang Panjang*
E-mail : [1]soniareskina89@gmail.com, [2]sartikaazri@gmail.com,
[3]faizfauzanelmuhammady@gmail.com, [4]atulsyarif@gmail.com

ABSTRAK

Kvisoft Flipbook Maker merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk bahan ajar berbentuk sebuah buku elektronik *digital*. Penelitian ini dilatar belakangi pada masalah yang ditemukan di MAS KMI Diniyyah Puteri Padang Panjang yaitu kurang bervariasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah teruji kelayakan oleh Ahli materi dan ahli media. Serta untuk mengetahui respon siswa terhadap *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, development, dan desseminate*) Responden penelitian terdiri dari 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media dan 18 siswa kelas X K3 MAS KMI Diniyyah Puteri Padang Panjang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk menjaring data kualitas materi, data kualitas media dan data respon siswa. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil validasi ahli materi secara keseluruhan termasuk kategori "Valid" dengan persentase skor sebesar 76 persen. Hasil validasi ahli media secara keseluruhan termasuk kategori "Sangat Valid" dengan persentase skor sebesar 85 persen. Hasil respon siswa terhadap media memperoleh skor sebesar 84 persen dengan kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi *Khalifaturrasyidin* dan berdiri dan runtuhnya dinasti Umayyah di Damaskus sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Kvisoft Flipbook Maker*

ABSTRACT

Kvisoft Flipbook Maker is software used for teaching materials in the form of a digital electronic book. This research is motivated by the problem found at MAS KMI Diniyyah Puteri Padang Panjang, which is the lack of variation in the learning media used by teachers. The purpose of this study is to produce learning media using Kvisoft Flipbook Maker for the subject of Islamic Cultural History that has been assessed for feasibility by material and media experts. Additionally, to find out students' responses to Kvisoft Flipbook Maker in the subject of Islamic Cultural History. This research uses the 4-D development model (define, design, development, and disseminate). The research respondents consist of 2 material experts, 2 media experts, and 18 students from class X K3 MAS KMI Diniyyah Puteri Padang Panjang. Data collection techniques employed questionnaires to gather data on material quality, media quality, and student responses. The data were analyzed using descriptive statistical techniques. Based on the results of this study, the overall validation by content experts was categorized as 'Valid' with a score percentage of 76 percent. The validation results by media experts were categorized as 'Very Valid' with a score percentage of 85 percent. The students' responses to the media received a score of 84 percent, categorized as 'Very Good'. Thus, the Kvisoft Flipbook Maker learning media for the subject of Islamic Cultural History, specifically the material on the Rightly Guided Caliphs and the rise and fall of the Umayyad dynasty in Damascus, is very well suited for use in the learning process.

Keywords : *Learning Media, Kvisoft Flipbook Maker*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran. Keberhasilan proses tersebut tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan pendidik merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai perantara yang membantu menyampaikan pesan pembelajaran sehingga materi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Sukiman, 2012; Kustandi & Darmawan, 2020).

Media pembelajaran dapat mengurangi sifat abstrak materi, meningkatkan perhatian, dan membantu efisiensi interaksi antara guru dan peserta didik. Pemanfaatan media yang tepat perlu tetap mengacu pada tujuan pembelajaran karena teknologi hanya akan bermakna apabila mendukung isi dan proses belajar. Guru karena itu perlu memilih media yang relevan dengan karakter materi, kondisi kelas, dan perkembangan peserta didik (Djamarah & Zain, 2010; Kristanto, 2016).

Kebutuhan terhadap media yang variatif semakin penting pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Materi SKI memuat rangkaian peristiwa, tokoh, tempat, dan periode yang luas. Apabila pembelajaran hanya mengandalkan ceramah dan buku cetak, peserta didik cenderung menjadi penerima informasi secara pasif. Hakim (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pada pembelajaran SKI dapat membantu mengatasi dominasi guru dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media digital juga memungkinkan materi sejarah disajikan melalui gabungan teks, gambar, audio, video, dan aktivitas evaluasi.

Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan adalah Kvisoft Flipbook Maker. Perangkat ini mengubah bahan ajar menjadi buku elektronik dengan efek membalik halaman serta mendukung penyisipan unsur multimedia. Format tersebut memungkinkan materi ditata lebih ringkas dan interaktif dibandingkan buku cetak biasa. E-modul berbasis Kvisoft Flipbook Maker telah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran dan dinilai potensial untuk meningkatkan ketertarikan serta kemudahan belajar (Wibowo, 2018; Fitri, 2021; Atikah et al., 2022).

Hasil observasi dan wawancara awal di kelas X K3 MAS KMI Diniyyah Puteri Padang Panjang menunjukkan bahwa media pembelajaran SKI belum bervariasi. Guru terutama menggunakan buku cetak, film, dan presentasi, sedangkan fasilitas LCD/proyektor telah tersedia. Perbedaan latar belakang sekolah peserta didik juga menyebabkan tingkat pemahaman awal tidak seragam. Sejumlah peserta didik menyatakan mudah bosan, mengantuk, kurang memperhatikan penjelasan, atau meminta izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung secara monoton.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan pemanfaatannya untuk menyajikan pembelajaran SKI yang menarik. Media Kvisoft Flipbook Maker dipilih karena dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, serta kuis dalam satu produk. Materi difokuskan pada Khulafaur Rasyidin serta berdiri dan runtuhnya Dinasti Umayyah di Damaskus sesuai kebutuhan pembelajaran kelas X K3.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Kvisoft Flipbook Maker; (2) menentukan kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; dan (3) mengetahui respons peserta didik setelah menggunakan media. Hasil penelitian diharapkan memberikan alternatif media digital bagi guru SKI dan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis Kvisoft Flipbook Maker untuk mata pelajaran SKI kelas X K3. Model pengembangan yang digunakan adalah 4-D, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran) (Batu Bara, 2021). Penelitian dilaksanakan di MAS KMI Diniyyah Puteri Padang Panjang pada Mei 2025.

Tahap define dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta analisis tujuan pembelajaran, materi, dan kebutuhan peserta didik. Tahap design mencakup pemilihan materi, video, audio, evaluasi, latar, tipografi, warna, gambar, dan penyusunan storyboard. Tahap develop meliputi pembuatan produk, validasi oleh ahli, perbaikan berdasarkan saran, dan uji coba terbatas. Tahap disseminate dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan produk dan penyebaran angket respons kepada 18 peserta didik kelas X K3.

Subjek penilaian kelayakan terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli materi menilai kelayakan isi, penyajian, dan bahasa. Ahli media menilai tampilan, gambar, suara, dan kemudahan penggunaan. Uji coba produk melibatkan 18 peserta didik kelas X K3. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, dan angket berskala Likert.

Data dianalisis secara deskriptif. Skor ahli dan respons peserta didik dijumlahkan, dibandingkan dengan skor maksimum, kemudian dikonversi menjadi persentase. Persentase dihitung menggunakan rumus $P = (\Sigma x/\Sigma xi) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase skor akhir, Σx sebagai jumlah skor yang diperoleh, dan Σxi sebagai jumlah skor maksimum. Interpretasi hasil mengikuti kategori dalam instrumen penelitian.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Media

Tahap	Kegiatan Utama	Luaran
Define	Observasi, wawancara, analisis tujuan, materi, dan kebutuhan	Peta kebutuhan media
Design	Pemilihan materi dan multimedia serta penyusunan storyboard	Rancangan produk
Develop	Produksi, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas	Produk tervalidasi
Disseminate	Penggunaan terbatas dan pengumpulan respons 18 peserta didik	Data respons pengguna

Sumber: Data penelitian, 2025.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Persentase

Persentase	Kriteria Validasi	Kriteria Respons
81–100%	Sangat valid	Sangat baik
61–80%	Valid	Baik
41–60%	Cukup valid	Cukup baik

Persentase	Kriteria Validasi	Kriteria Respons
21–40%	Kurang valid	Kurang
0–20%	Tidak valid	Sangat kurang

Sumber: Data penelitian, 2025.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap pendefinisian menunjukkan bahwa pembelajaran SKI di kelas X K3 memerlukan media yang lebih variatif. Pembelajaran yang diamati berlangsung melalui pembukaan, penggunaan buku sumber, penjelasan guru, kegiatan merangkum, sesi tanya jawab, dan penutup. Interaksi selama penyampaian materi masih cenderung satu arah. Analisis kebutuhan memperlihatkan bahwa peserta didik menginginkan media yang menarik, tidak didominasi teks, mudah digunakan, dan melibatkan aktivitas belajar.

Analisis materi menghasilkan tiga cakupan utama, yaitu sejarah perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin, peradaban Islam Dinasti Umayyah di Damaskus, dan kemunduran Dinasti Umayyah di Damaskus. Tujuan pembelajaran diarahkan pada kemampuan memahami dan menjelaskan kembali setiap materi tersebut. Referensi materi dihimpun dari silabus dan buku SKI kelas X.

Pada tahap perancangan, pengembang menyusun storyboard dan menentukan unsur visual maupun multimedia. Produk dirancang dalam 19 halaman utama yang memuat sampul, petunjuk penggunaan, kata pengantar, daftar isi, materi, video pendukung, dan dua bagian kuis. Materi Khulafaur Rasyidin dilengkapi video mengenai Abu Bakar as-Siddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib. Materi Dinasti Umayyah memuat peristiwa Perang Siffin, tahkim, ‘Am al-Jama'ah, tokoh-tokoh khalifah, perkembangan peradaban, serta faktor kemunduran.

Tahap pengembangan menghasilkan produk awal yang kemudian divalidasi. Saran ahli digunakan untuk memperbaiki materi dan tampilan sebelum uji coba. Integrasi multimedia merupakan kekuatan utama produk karena informasi sejarah tidak hanya ditampilkan dalam bentuk teks, tetapi juga diperkuat gambar, video, audio, dan kuis. Temuan ini sejalan dengan karakter media digital yang dapat menggabungkan berbagai format representasi dalam satu pengalaman belajar (Batu Bara, 2021; Atikah et al., 2022).

Validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,8 atau 76% dengan kategori valid. Penilaian mencakup ketepatan materi terhadap kompetensi dan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, sistematika penyajian, kesesuaian materi dengan video, alokasi waktu, serta penggunaan bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi media telah memenuhi syarat untuk digunakan, dengan perbaikan sesuai catatan validator.

Validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,2 atau 85% dengan kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian warna teks dan latar, daya tarik desain, konsistensi tata letak, pemilihan jenis dan ukuran huruf, kualitas gambar, video, audio, struktur tombol, dan kemudahan keluar-masuk media. Nilai ini menunjukkan bahwa produk memiliki kualitas penyajian dan grafika yang kuat.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Validasi Ahli

Validator	Rata-rata	Persentase	Kategori
Ahli materi	3,8	76%	Valid
Ahli media	4,2	85%	Sangat valid
Rata-rata gabungan	4,0	81%	Sangat valid

Sumber: Data penelitian, 2025.

Perbedaan nilai antara ahli materi dan ahli media mengindikasikan bahwa kekuatan produk lebih menonjol pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan, sedangkan isi masih memiliki ruang perbaikan. Karena itu, keputusan kelayakan tidak hanya didasarkan pada skor gabungan 81%, tetapi juga pada tindak lanjut terhadap saran ahli materi. Langkah revisi menjadi bagian penting dalam penelitian pengembangan agar produk akhir tidak sekadar menarik secara visual, melainkan juga akurat dan sistematis secara akademik.

Uji coba terbatas dilakukan kepada 18 peserta didik kelas X K3. Angket respons menilai daya tarik media, kejelasan panduan, kemudahan penggunaan tombol, kualitas huruf, gambar, audio, video dan animasi, kesesuaian serta urutan materi, kecukupan durasi, motivasi belajar, dan kontribusi media terhadap pemahaman. Persentase keseluruhan respons peserta didik mencapai 84% dan termasuk kategori sangat baik.

Tabel 4. Hasil Utama Penilaian Produk

Sumber Penilaian	Jumlah Penilai	Hasil	Interpretasi
Ahli materi	2 orang	76%	Valid
Ahli media	2 orang	85%	Sangat valid
Peserta didik	18 orang	84%	Sangat baik

Sumber: Data penelitian, 2025.

Respons sangat baik menunjukkan bahwa penyajian multimedia sesuai dengan kebutuhan pengguna pada uji coba terbatas. Produk memberi alternatif terhadap pembelajaran yang sebelumnya bergantung pada buku cetak dan penjelasan lisan. Hasil ini mendukung penelitian Wibowo (2018) dan Fitri (2021) yang menempatkan flipbook digital sebagai media yang mampu mengemas bahan ajar secara lebih interaktif.

Kelayakan media juga dapat dijelaskan melalui kesesuaian antara masalah awal dan fitur produk. Masalah berupa dominasi teks dijawab dengan gambar dan video; rendahnya variasi pembelajaran dijawab dengan integrasi beberapa format media; sedangkan minimnya aktivitas siswa dijawab melalui kuis evaluasi. Dengan demikian, media tidak hanya memindahkan buku cetak ke format digital, tetapi menambahkan fungsi navigasi, penguatan audiovisual, dan umpan balik melalui evaluasi.

Walaupun hasil respons positif, nilai 84% belum dapat ditafsirkan sebagai bukti peningkatan hasil belajar karena penelitian tidak menggunakan tes hasil belajar atau kelompok pembanding. Data yang diperoleh terutama menunjukkan kelayakan dan penerimaan pengguna. Penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar, retensi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam skala yang lebih luas.

Penelitian ini memiliki keterbatasan waktu sehingga uji coba produk hanya dilakukan dalam satu atau dua pertemuan kepada 18 peserta didik pada satu kelas dan satu madrasah. Tahap disseminate belum mencakup penyebaran luas, dan produk hanya dapat diakses menggunakan laptop atau smartphone. Penelitian juga belum menggunakan tes hasil belajar, desain eksperimen, maupun kelompok pembanding. Oleh karena itu, temuan belum dapat digeneralisasi dan belum membuktikan peningkatan hasil belajar.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis Kvisoft Flipbook Maker untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X K3 berhasil dikembangkan melalui tahapan define, design, develop, dan disseminate. Produk mengintegrasikan materi Khulafaur Rasyidin serta berdiri dan runtuhnya Dinasti Umayyah di Damaskus dengan teks, gambar, video, audio, petunjuk penggunaan, dan kuis. Validasi ahli materi mencapai 76% dengan kategori valid, validasi ahli media mencapai 85% dengan kategori sangat valid, dan rata-rata gabungan keduanya mencapai 81% dengan kategori sangat valid. Respons 18 peserta didik mencapai 84% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan sebagai variasi media pembelajaran SKI setelah perbaikan sesuai masukan validator. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas dan menguji efektivitas media terhadap hasil belajar melalui desain eksperimen.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pimpinan, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, validator, dan peserta didik kelas X K3 MAS KMI Diniyyah Puteri Padang Panjang yang telah mendukung pelaksanaan penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada STIT Diniyyah Puteri Rahmah El Yunusiyyah atas dukungan akademik selama proses penelitian dan penyusunan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

Atikah, N., et al. (2022). Buku digital berbasis Kvisoft Flipbook Maker. Delta Pijar Khatulistiwa.

Batu Bara, H. H. (2021). Media pembelajaran digital. PT Remaja Rosdakarya.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar. Rineka Cipta.

Fitri, E. R. (2021). Pengembangan LKPD berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 281–291.

Hakim, M. L. (2019). Pengembangan media video dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Jurnal Pedagogik, 6(2), 305–338.

Herliani, et al. (2021). Teori belajar dan pembelajaran. Lakeisha.

Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. Bintang Sutabaya.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Kencana.

Nurfadhillah, S. (2021). Media pembelajaran. CV Jejak.

Ritonga, P. A., et al. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. Jurnal Multidisiplin Dehasen, 1(3), 343–348.

Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 470–477.
Setyosari, P. (2016). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Prenada Media Group.
Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
Sukardi. (2008). Evaluasi pendidikan: Prinsip dan operasionalnya. Bumi Aksara.
Sukiman. (2012). Pengembangan media pembelajaran. Pedagogia.
Wibowo, E. (2018). Pengembangan bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. Jurnal Matematika, 1(2), 147–156.