

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

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
M. ABDUL KARIM AMRULLAH
2110130110001**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2025

HALAMAN JUDUL

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

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

M. ABDUL KARIM AMRULLAH

2110130110001

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

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

Disusun oleh :

M. Abdul Karim Amrullah

2110130110001

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk
dilaksanakan Sidang bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Qomario, S.Pd, M.Pd

NIP.198903262023211022


Masnur, M.Rd

NIP.198707152019031013

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufiyadi, S.Pd., MA

NIP. 1980122820050112003

HALAMAN PENGESAHAN




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

Disusun Oleh

M. Abdul Karim Amrullah

2110130110001

Telah di pertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat

TIM PENGUJI		
Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing 1 /Ketua Penguji Qomario, S. Pd., M. Pd		15 JAN 2020
Penguji Utama Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA		15 JAN 2020
Pembimbing 2 /Anggota Penguji Mastur, M. Pd		19 DEC 2025

Mengetahui

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Abdul Karim Amrullah
NIM : 2110130110001
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Flipbook Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Di Mtsn 4 Banjarmasin

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Strata-1 (S1) di suatu perguruan tinggi , dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain kecuali sebgai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, November 2025

Yang Membuat Pernyataan



M. Abdul Karim Amrullah

NIM. 2110130110001

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

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII MTsN 4 Banjarmasin. Proses pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurangnya pemanfaatan media interaktif diduga menjadi salah satu penyebab utama. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa *flipbook interaktif* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam materi Pemimpin Besar dan Ilumwan Islam Masa Daulah Ayyubiyah untuk siswa kelas VIII, dan menguji kelayakan serta efektivitas *flipbook* interaktif tersebut terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Proses pengembangan melibatkan validasi dari ahli materi dan ahli media untuk mengukur kelayakan produk. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket respon motivasi belajar (*pretest* dan *posttest*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Produk *flipbook* interaktif berhasil dikembangkan dengan *software flip PDF Corporate* yang memuat teks, gambar, video, dan kuis interaktif. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 92.35% dan ahli media 98.57%, keduanya dengan kategori "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dibuktikan dengan perbedaan skor rata-rata *pretest* motivasi 36,08 dan *posttest* 41,92, dan hasil uji *N-Gain Score* yang menunjukkan kategori 'Sedang'. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* interaktif pada mata pelajaran SKI ini dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di MTsN 4 Banjarmasin.

Kata Kunci : Pengembangan, *Flipbook* Interaktif, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, Model 4D

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE FLIPBOOKS TO INCREASE
STUDENT LEARNING MOTIVATION IN ISLAMIC CULTURAL HISTORY
CLASSES IN GRADE VIII AT MTSN 4 BANJARMASIN**

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning motivation of students in Islamic Cultural History (SKI) in grade VIII at MTsN 4 Banjarmasin. The conventional learning process and the lack of interactive media are suspected to be among the main causes. Therefore, this development study aims to produce an interactive flipbook learning media product on the subject of Islamic cultural history, specifically on the material of Great Leaders and Islamic Scholars of the Ayyubid Dynasty for eighth-grade students, and to test the feasibility and effectiveness of the interactive flipbook in increasing student motivation to learn. The research method used was Research and Development (R&D) by adopting the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The development process involved validation from subject matter experts and media experts to measure the feasibility of the product. Data collection instruments included validation sheets and learning motivation response questionnaires (pretest and posttest).

The results of the study show that interactive flipbook products were successfully developed using Flip PDF Corporate software, which contains text, images, videos, and interactive quizzes. The feasibility test results by subject matter experts obtained an average score of 92.35% and media experts 98.57%, both of which were categorized as “Highly Feasible” for use as learning media. The learning motivation questionnaire results showed a significant increase, as evidenced by the difference in the average pretest motivation score of 36.08 and the posttest score of 41.92, and the N-Gain Score test results which showed a “Moderate” category. Based on these findings, it can be concluded that the interactive flipbook for the SKI subject is deemed highly suitable, practical, and effective for enhancing learning motivation among eighth-grade students at MTsN 4 Banjarmasin.

Keywords : Development, Interactive Flipbook, Learning Motivation, History of Islamic Culture, 4D Model

MOTTO

“ Man jadda Wa jada “

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala Puji syukur atas kehadiran bagi Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tiga akhir skripsi . Penulis mengucapkan terima kasih kepada Orang Tua , Bapak/Ibu Dosen Teknologi Pendidikan dan Dosen Luar Program Studi Teknologi Pendidikan, Guru, Teman-teman, dan seluruh orang yang telah membantu memberikan buah pikir dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir .

Semoga kita selalu dalam limpahan rahmat, hidayah serta lindungannya

Amin..

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul Pengembangan Flipbook Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Di Mtsn 4 Banjarmasin

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan skripsi ini, khususnya kepada Orang Tua Saya, Bapak/Ibu Dosen Teknologi Pendidikan dan Dosen Luar Program Studi Teknologi Pendidikan, Teman-teman, dan seluruh orang yang telah membantu memberikan buah pikir dalam penyusunan skripsi ini.

Demikian kata pengantar penulis, semoga dapat menginspirasi bagi para pembaca. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, serta penulis berharap agar para pembaca memberikan kritik maupun saran yang bersifat membangun untuk meningkatkan kualitas pembuatan skripsi dan perbaikan sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan pada waktu yang akan datang.

Banjarmasin, November 2025

M. Abdul Karim Amrullah

NIM. 2110130110001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Spesifikasi Produk Pengembangan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Teknologi Pendidikan	9
3. Kawasan Pengembangan.....	14
B. Media Pembelajaran.....	16
C. <i>Flipbook Interaktif</i>	22
D. Motivasi Belajar	26
E. Tinjauan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	28
F. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	29
G. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan	34
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Subjek dan Objek Penelitian	38
E. Tempat dan Waktu Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39

G. Instrumen Pengumpulan Data	40
H. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
Lampiran	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kawasan Teknologi Pendidikan.....	11
Gambar 3. 1 Model Pengembangan 4 D	35
Gambar 4. 1 proses desain komponen menggunakan aplikasi canva	54
Gambar 4. 2 Proses membuat materi menggunakan aplikasi Ms. Word	54
Gambar 4. 3 Halaman Utama Flip PDF Corporate	55
Gambar 4. 4 Halaman Dashboard yang Sudah dibuat di <i>Flip PDF Corporate</i>	55
Gambar 4. 5 Fungsi fiturfitur untuk membuat laman di Flip PDF Corporate	56
Gambar 4. 6 Proses Pembuatan dan Pengeditan Media di Flip PDF Corporate ...	56
Gambar 4. 7 Proses Publikasi Media Flipbook Interaktif	57
Gambar 4. 8 publikasi media flipbook interaktif telah selesai.....	58
Gambar 4. 9 Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Siap Diakses.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pelaksanaan waktu penelitian	39
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	41
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi	43
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media.....	43
Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen motivasi belajar	44
Tabel 3. 6 Kategori Penilaian	45
Tabel 3. 7 Skor Skala Likert	46
Tabel 3. 8 Kriteria Besarnya Faktor Gain	47
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4. 4 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 4. 5 Hasil Revisi Validasi Ahli Media	61
Tabel 4. 6 Hasil Akhir Media Flipbook	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian FKIP	74
Lampiran 2 Surat izin Kementerian Agama Kota Banjarmasin.....	75
Lampiran 3 Surat Riset.....	76
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Sekolah	77
Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Validasi Ahli Materi	79
Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Validasi Ahli Media.....	81
Lampiran 7 Storyboard Flipbook Interaktif	83
Lampiran 8 Kuisisioner Validasi Ahli Materi	88
Lampiran 9 Kuisisioner Validasi Ahli Media.....	97
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	103
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	105
Lampiran 12 Hasil Akhir Media Flipbook Interaktif.....	107
Lampiran 13 Scan Kuisisioner Motivasi Awal.....	112
Lampiran 14 Scan Kuisisioner Motivasi Akhir	117
Lampiran 15 Rencana Proses Pembelajaran (RPP)	121
Lampiran 16 Hasil Penilaian Kuisisioner Motivasi Belajar.....	123
Lampiran 17 Penyebarluasan	126