

# Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies

Vol 4 No 2 (2025) 66 – 76 E-ISSN 2962-231X

DOI: 10.56672/alwasathiyah.v4i2.487

## Augmentasi dan Reduksi dalam Visualisasi Materi SPI oleh Siswa SDN2 Bumiharjo dalam Format Flipbook

Erna Nurhidayati<sup>1</sup>, Khuriyah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>UIN Raden Mas Said Surakarta

erna234051022@mhs.uinsaid.ac.id<sup>1</sup>, khuriyah@staff.uinsaid.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to explore how augmentation and reduction are applied by fifth-grade students at Bumiharjo 2 Elementary School in visualizing the History of Islamic Civilization through digital flipbooks. This research was motivated by students' low interest in religious history lessons, which tend to be delivered in a monotonous manner. The method used was descriptive qualitative, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of 10 fifth-grade students who created a flipbook project themed around the exemplary stories of the Prophets David, Solomon, Ilyas, Ilyasa, and Muhammad. The results showed that augmentation was often carried out by students with a strong visual learning style by adding visual elements such as symbols, expressions, and color to strengthen the story content. Meanwhile, reduction was found in students with auditory and kinesthetic learning styles who tend to simplify information into symbols, icons, or sequences of action images. Flipbooks serve as a creative medium that reflects students' thinking and understanding of the Prophet's exemplary values. This study concluded that flipbooks not only enrich students' learning experiences but also develop critical thinking skills, digital literacy, and spirituality in Islamic Religious Education (IS).*

**Keywords :** *augmentation, reduction, visualization, flipbook.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana augmentasi dan reduksi diterapkan oleh siswa kelas V SD Negeri 2 Bumiharjo dalam memvisualisasikan materi Sejarah Peradaban Islam melalui media *flipbook* digital. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran sejarah keagamaan yang cenderung disampaikan secara monoton. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa kelas V yang membuat proyek flipbook bertema kisah teladan Nabi Daud, Sulaiman, Ilyas, Ilyasa dan Muhammad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa augmentasi banyak dilakukan siswa dengan gaya belajar visual tinggi melalui penambahan elemen visual seperti symbol, ekspresi dan warna untuk memperkuat isi cerita. Sementara itu, reduksi ditemukan pada siswa dengan gaya belajar auditori dan kinestetik yang cenderung menyederhanakan informasi menjadi symbol, ikon. Atau urutan gambar aksi. *Flipbook* menjadikan kreatif yang mencerminkan cara berpikir dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keteladanan Nabi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa flipbook tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, literasi digital dan spiritualitas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Kata kunci :** *augmentasi, reduksi, visualisasi, flipbook.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan diri dalam segi pemikiran, akhlakul karimah serta kepribadian yang

sesuai dengan norma masyarakat. (Hasbullah, 2012). Pembentukan akhlakul karimah dapat dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai keagamaan sejak usia dini melalui Pendidikan Agama Islam. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang berkaitan dengan hal ini adalah Sejarah Peradaban Islam (SPI), yang membahas tentang asal-usul, perkembangan, dan sejarah peradaban Islam dari waktu ke waktu. Dalam konteks ini, siswa dapat mengambil banyak pelajaran dari kisah-kisah para nabi yang terdahulu dan menerapkan nilai-nilai kebaikan yang mereka ajarkan sebagai pedoman dalam hidup. Materi SPI sering kali disampaikan melalui narasi, banyak guru yang mengandalkan metode ceramah untuk mengajarkannya. Namun, tantangannya adalah tidak semua guru dapat menyampaikan cerita dengan cara yang menarik, terutama jika mereka kurang menguasai materi. Hal ini berakibat pada menurunnya minat belajar siswa dan menjadikan pembelajaran terasa membosankan, sehingga kemampuan analisis murid terhadap materi SPI belum maksimal. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan (Dewi et al., 2023). Salah satu wujud dari kemajuan ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang semakin variatif dan interaktif (Dewi & Sahrina, 2021). Magdalena et al., (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama dalam pendidikan dasar.

Dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat membuat membuat peran guru mengalami perubahan. Perubahan tersebut dilihat dari guru tidak lagi berperan sebagai penyampai informasi tetapi berubah menjadi fasilitator, pembimbing dan motivator yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan mengolah sendiri informasi secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya suatu pengembangan dan inovasi media pembelajaran, yaitu salah satunya dengan melakukan inovasi yang dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik (Laili, Putriani, & Widiastuti, 2021). Salah satu bentuk inovasi dalam pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran digital berbasis *flipbook*. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Sejarah Peradaban Islam sering menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat siswa, terbatasnya media pembelajaran yang menarik, serta metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah sehingga terasa monoton. Akibatnya, murid kerap mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang seharusnya dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan. Media pembelajaran berbasis *flipbook* hadir sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Flipbook* adalah media pembelajaran berbentuk buku digital yang memiliki tampilan interaktif dan dapat dibalik layaknya buku cetak, serta dapat diintegrasikan dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan suara untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran (Riyana, 2007). Dengan desain menyerupai buku cetak *flipbook* menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan bagi murid. Dalam proses pembelajaran, dua konsep utama yang sering digunakan adalah augmentasi dan reduksi. Augmentasi merujuk pada penambahan elemen visual atau naratif guna memperkaya materi,

sedangkan reduksi mengacu pada penyederhanaan informasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Kedua pendekatan ini memiliki peran penting dalam mengoptimalkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. SD Negeri 2 Bumiharjo sebagai salah satu institusi pendidikan dasar telah mengadopsi metode ini dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dalam materi sejarah peradaban Islam. Penggunaan media *flipbook* memberikan peluang bagi siswa untuk menyajikan kembali materi dengan cara yang lebih kreatif, baik melalui ilustrasi, teks singkat, maupun elemen multimedia lainnya. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada bagaimana augmentasi dan reduksi diterapkan dalam proses visualisasi materi sejarah peradaban Islam melalui *flipbook* oleh siswa SD Negeri 2 Bumiharjo serta bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Pada jenjang pendidikan dasar kelas V.

Agung Dian Putra (2023) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital berpengaruh kuat terhadap efektivitas pembelajaran. Afwan (2020) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa *flipbook* digital merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif. Mendukung hal tersebut juga, Annisa (2024) pada penelitiannya menyebutkan bahwa aktivitas belajar peserta didik terlihat sangat baik dan antusias ketika mengikuti proses belajar pada materi sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media *flipbook*. Dari beberapa penelitian tersebut di atas, didapatkan hasil bahwa *flipbook* mempunyai dampak positif pada siswa. Penggunaan *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah peradaban Islam.

Beberapa penelitian di atas telah menyoroti efektivitas bahan ajar berbasis *flipbook* dalam pembelajaran, sejauh mana *flipbook* dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa SD terhadap sejarah Islam. Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas terdapat perbedaan dengan penelitian ini, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan strategi augmentasi dan reduksi dalam visualisasi *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh siswa itu sendiri. Augmentasi dilakukan oleh siswa dari apa yang sudah disampaikan oleh guru dengan cara siswa menambahkan elemen visual seperti ilustrasi, animasi, dan multimedia sehingga memperkaya pengalaman belajar yang diterima siswa, sementara reduksi diterapkan dengan menyederhanakan teks, membuat peta konsep dan menghilangkan informasi yang kurang relevan agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut di atas, penulis tertarik untuk dapat melakukan penelitian pemanfaatan media *flipbook* digital di tingkat SD yang dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu, penulis mengambil penelitian yang berjudul Augmentasi dan Reduksi dalam Visualisasi Materi Sejarah Peradaban Islam oleh Siswa SD Negeri 2 Bumiharjo dalam Format *Flipbook*. Adapun rumusan masalah yang saya ambil adalah; 1) Bagaimanakah proses visualisasi materi sejarah peradaban Islam yang dikerjakan oleh siswa SD Negeri 2 Bumiharjo ke dalam format *flipbook*. 2). Bagaimanakah augmentasi dan reduksi dalam konteks visualisasi materi sejarah peradaban Islam yang dikerjakan oleh siswa SD Negeri 2 Bumiharjo ke dalam format *flipbook*. Tujuan

penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana siswa memvisualisasikan materi sejarah Islam dalam bentuk *flipbook* serta bagaimana augmentasi dan reduksi digunakan dalam proses tersebut untuk meningkatkan efektivitas penyajian materi.

Dalam konteks pendidikan modern, peran siswa tidak hanya sebagai konsumen teknologi, tetapi juga sebagai pencipta atau kreator dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Siswa dapat berperan aktif dalam menciptakan konten digital, seperti blog, video edukatif, podcast, aplikasi, atau proyek berbasis teknologi lainnya, seperti *flipbook*. Melalui aktivitas ini, mereka dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah (problem solving), berpikir kritis dan kreatif, serta berkolaborasi dengan teman-temannya untuk menciptakan proyek inovatif. Selain itu, siswa juga dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan menuangkannya dalam bentuk gambar atau tulisan setelah mendapat pemahaman dari guru mengenai materi yang diajarkan. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hamdi et al., 2022) inovasi media pembelajaran digital sebagai bentuk usaha memajukan pendidikan islam dalam membentuk peserta didik yang nantinya mampu berdaya saing global melalui inovasi berupa web literasi digital berbasis perpustakaan digital. Sementara itu, peran guru dalam pembelajaran berbasis teknologi kini lebih sebagai pembimbing atau fasilitator. Guru tidak hanya mengajar secara satu arah, tetapi juga memberikan arahan dan dukungan bagi siswa dalam mengeksplorasi teknologi, sehingga tercipta lingkungan belajar yang interaktif. Selain itu, guru juga bertanggung jawab dalam mengajarkan etika digital, membimbing siswa agar menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab, serta mendorong kolaborasi dan eksplorasi dalam pembelajaran. Guru juga membantu siswa menemukan sumber belajar digital yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Pada saat ini perkembangan proses pembelajaran, kemampuan siswa dalam pemanfaatan media sosial, TIK perlu untuk diarahkan. Dengan kemampuan generasi milenial yang sangat dekat dengan teknologi, dengan pandangan pilihan pekerjaan yang berkaitan dengan media sosial, salah satunya sebagai konten kreator, sebagaimana yang diperoleh oleh Majid et al. (2022) dimana banyak anak muda zaman sekarang berupaya belajar bagaimana menjadi seorang konten kreator. Dengan demikian, perlu bagi siswa Sekolah Dasar di kembangkan bakatnya sebagai kreator digital untuk mewartakan bakat dan minat siswa serta mengembangkan sikap berpikir kritisnya. Dalam hal ini penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Sejarah Peradaban Islam, dapat dilakukan dengan melibatkan siswa sebagai kreator *flipbook*. Beberapa kondisi ideal harus ada ketika sekolah mengambil peran siswa sebagai kreator adalah kurikulum yang mendukung kreativitas digital dalam PAI, infrastruktur teknologi yang memadai, guru yang kompeten dalam pembelajaran berbasis TIK, pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning). Agar siswa lebih aktif dan kreatif, pembuatan *flipbook* sebaiknya dilakukan dengan metode Project-Based Learning (PBL), yaitu pembelajaran berbasis proyek sehingga hasil akhirnya siswa akan memiliki buku digital interaktif yang dapat digunakan sebagai referensi belajar teman-teman mereka, selain hal diatas pengembangan literasi

digital dan etika dalam PAI sangat penting untuk disampaikan kepada siswa agar mereka memahami cara menggunakan teknologi dengan bijak sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Sebagaimana menurut (Rohmadi, 2021) semakin adanya kemajuan zaman maka semakin meningkat inovasi yang muncul, lebih lanjut menurut (Nugraha et al., 2020) pembelajaran yang berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar dan literasi digital Peserta Didik. Untuk menerapkan konsep siswa sebagai kreator TIK dalam pembuatan *flipbook* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, diperlukan langkah-langkah strategis yang sistematis. Di antaranya, sekolah perlu menyesuaikan kurikulum agar berbasis proyek digital, menyediakan fasilitas TIK yang memadai, serta membekali guru PAI dengan keterampilan dalam teknologi pendidikan. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek harus diterapkan agar siswa lebih aktif dan kreatif, disertai dengan penanaman literasi digital serta etika Islami dalam setiap tahap pembelajaran. Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas Islam juga perlu dibangun untuk mendukung proses belajar. Evaluasi dan pengembangan program secara berkelanjutan juga menjadi faktor penting agar penerapannya semakin efektif. Dengan langkah-langkah tersebut, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, berbasis teknologi, dan berlandaskan nilai-nilai Islami guna memperkaya pemahaman siswa tentang Sejarah Peradaban Islam melalui *flipbook* digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan yaitu desain penelitian kualitatif-deskriptif dengan tujuan untuk menggali dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok dalam suatu permasalahan (Creswell, 2009) dengan tujuan untuk memahami secara mendalam proses visualisasi yang dilakukan oleh siswa serta bentuk augmentasi dan reduksi dalam karya *flipbook* mereka. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 14 April 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Bumiharjo, Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri yang terlibat dalam kegiatan proyek pembuatan *flipbook* dalam materi Sejarah Peradaban Islam selama semester genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik analisa data penelitian ini berpedoman pada Miles yang terdiri dari tiga langkah di antaranya pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan (Saleh, 2017). Peneliti mengamati proses pembuatan *flipbook*, termasuk saat brainstorming, pengumpulan informasi, dan proses desain visual. Wawancara dilakukan terhadap 5 siswa dan 2 guru pendamping untuk menggali motivasi, pemahaman, serta kendala dalam proses visualisasi. Analisis data dilakukan terhadap 10 *flipbook* siswa dipilih secara purposive untuk ditelaah isi, struktur narasi, dan elemen visualnya. Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber di mana data diperoleh dari dua sumber di antaranya guru mata pelajaran PAI, perwakilan lima peserta didik dari kelas V SD Negeri 2 Bumiharjo karena lima peserta didik tersebut memiliki kemampuan nilai agama yang tertinggi nantinya data tersebut akan dihubungkan dan dikaitkan satu sama lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan awal dimulai dengan mengenalkan materi kisah teladan Nabi melalui pendekatan tematik dan naratif. Guru menyampaikan cerita-cerita pilihan dari kehidupan Nabi, diantaranya kisah teladan Nabi Daud as, Nabi sulaiman as, Nabi Ilyas as, Nabi Ilyasa as dan Nabi Muhammad saw. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual kepada siswa melalui metode penceritaan yang hidup dan kontekstual. Tahap kedua adalah mengajarkan membuat flipbook. Setelah memahami isi cerita, guru membimbing siswa dalam proses membuat *flipbook* dengan langkah-langkah diantaranya: 1) Perencanaan cerita yaitu siswa memilih satu kisah Nabi dan membuat alur cerita sederhana dalam bentuk sketsa atau urutan peristiwa (storyboard). 2) Pembagian halaman dimana setiap bagian cerita diubah menjadi satu halaman flipbook (misal: 5–8 halaman) dan setiap halaman berisi: ilustrasi dan sedikit narasi atau dialog. 3) Visualisasi yaitu siswa menggambar tokoh, latar, dan situasi penting serta siswa diberikan kebebasan menggunakan gambar tangan, kolase, atau aplikasi digital sederhana (Canva, PowerPoint, atau aplikasi flipbook online). Guru mengenalkan elemen augmentasi (penambahan detail visual, ekspresi tokoh, simbol) dan reduksi (penyederhanaan bentuk atau cerita menjadi ikon dan simbol) 4). Penggunaan media, siswa menggunakan template *flipbook* digital. Tahap ketiga Guru melakukan evaluasi berdasarkan beberapa indikator berikut:

**Tabel 1.** Tabel Evaluasi

No	Aspek Penilaian	Kriteria
1	Isi dan alur cerita	Kesesuaian cerita dengan kisah teladan Nabi, kelengkapan urutan peristiwa
2	Visualisasi	Kualitas ilustrasi, kreativitas penggunaan warna/symbol, penggunaan augmentasi dan reduksi secara tepat
3	Keterpaduan Halaman	Hubungan antar halaman logis dan menyatu dalam satu kesatuan cerita
4	Nilai moral	Apakah nilai-nilai Islam dapat ditangkap dan dipahami dari flipbook? Apakah pesan moral ditampilkan dengan jelas?
5	Kemandirian/kolaborasi	Jika dikerjakan berkelompok, sejauh mana kerja sama dan peran setiap anggota terlihat dalam proses dan hasil akhir

Peneliti menemukan bahwa augmentasi banyak muncul saat siswa memvisualisasikan aspek dramatis atau emosional dari kisah Nabi dan reduksi cenderung muncul pada bagian nilai moral atau ajaran abstrak yang sulit divisualisasikan selain itu kemampuan dan gaya belajar siswa mempengaruhi kompleksitas visualisasi. Berikut hasil observasi dari 10 siswa yang peneliti dapatkan di kelas V SD Negeri 2 Bumiharjo.

Tabel 2. Tabel Observasi

No.	Nama Siswa	Gaya Belajar Dominan	Visual Tinggi / Rendah	Materi yang Paling Dikuasai	Catatan Observasi
1	Aisyah	Visual	Tinggi	Nabi Sulaiman	Menggunakan detail ornamen dan simbol kerajaan secara ekspresif
2	Bagas	Auditori	Rendah	Nabi Daud	Lebih mudah mengingat cerita saat diceritakan secara lisan
3	Zaki	Kinestetik	Sedang	Nabi Ilyasa	Menunjukkan cerita lewat gerakan tangan dan gambar sederhana
4	Faisal	Visual	Rendah	Nabi Ilyas	Ilustrasi minim, lebih kuat dalam narasi
5	Brandean	Visual-Auditori Campuran	Tinggi	Nabi Daud	Menggabungkan gambar dan narasi lisan saat menyampaikan cerita
6	Devino	Kinestetik	Rendah	Nabi Sulaiman	Suka membuat flipbook dengan gunting/tempel, tapi visualnya masih terbatas
7	Ramdan	Auditori	Rendah	Nabi Ilyas	Mampu mengulang cerita dengan lancar, gambar hanya simbolik
8	Naura	Visual	Tinggi	Nabi Ilyasa	Flipbook penuh warna dan ekspresi tokoh jelas
9	Intan	Visual	Tinggi	Nabi Muhammad	Simbol hati, cahaya, dan suasana damai digambarkan dengan sangat apik
10	Asabiya	Kinestetik	Sedang	Nabi Muhammad	Membangun cerita lewat aktivitas membuat gambar secara bertahap

Berdasarkan hasil observasi terhadap gaya belajar siswa, ditemukan bahwa masing-masing siswa memiliki kecenderungan yang berbeda dalam menyerap dan menyajikan materi kisah teladan Nabi. Perbedaan ini kemudian tercermin secara nyata dalam hasil karya *flipbook* yang mereka buat. Siswa dengan gaya belajar visual tinggi cenderung menghasilkan *flipbook* dengan ilustrasi detail dan pemilihan warna yang kuat. Sebaliknya, siswa auditori lebih fokus pada narasi teks atau penceritaan ulang kisah melalui penjelasan lisan. Adapun siswa kinestetik menunjukkan keterampilan dalam penyusunan struktur fisik *flipbook* dan penggunaan media tambahan. Oleh karena itu, hasil karya *flipbook* tidak hanya menjadi produk akhir pembelajaran, tetapi juga mencerminkan bagaimana gaya belajar memengaruhi proses berpikir, menyusun, dan mengekspresikan pemahaman siswa terhadap materi.

Berikut kami sajikan tabel proses visualisasi materi sejarah peradaban Islam dan augmentasi dan reduksi dalam konteks visualisasi materi sejarah peradaban Islam

- a. Tabel Matriks proses visualisasi materi sejarah peradaban Islam (Kisah Nabi Daud, Sulaiman, Ilyas, Ilyasa dan Muhammad)

**Tabel 3.** Tabel proses visualisasi

Klasifikasi Siswa (X)	Proses Visualisasi (X)	Jenis Materi (Y)	Pendekatan Visual (Y)
Siswa Visual Tinggi	Augmentasi (simbol, detail, warna)	Kisah perjuangan Nabi Muhammad (Hijrah, dakwah)	Ilustrasi penuh warna, latar detail
Siswa Visual Rendah	Reduksi	Nilai moral dari kisah nabi Ilyas (sabar, taat dll)	Simbol sederhana, teks singkat, ikon
Siswa Auditori	Kombinasi	Cerita lisan (kisah Nabi Daud)	Narasi + gambar, komik strip
Siswa Kinestetik	Reduksi visual, lebih aksi	Kisah tindakan Nabi Sulaiman (adil, bijaksana dll)	Urutan gambar aksi (semacam storyboard)

Pola temuan dari tabel diatas adalah kisah yang dramatik memicu augmentasi visual secara alami, nilai abstrak lebih sering divisualkan secara simbolis (reduksi). Siswa visual tinggi memberikan detail artistik dan warna, sementara siswa visual rendah memilih bentuk minimalis, kombinasi pendekatan muncul ketika siswa diajak bekerja kelompok.

- b. Tabel Matriks augmentasi dan reduksi dalam konteks visualisasi materi sejarah peradaban Islam (Kisah Nabi Daud, Sulaiman, Ilyas, Ilyasa dan Muhammad)

**Tabel 4.** Tabel augmentasi dan reduksi

Judul Karya Flipbook (X)	Augmentasi (Y)	Reduksi (Y)
Nabi Daud dan Suaranya yang Merdu	Ilustrasi dengan not musik, burung mendengar, simbol keindahan suara	Tidak digambarkan peristiwa lain

		dalam hidup Nabi Daud
Nabi Sulaiman dan Pasukan Jin	Tambahan ornamen istana, makhluk jin bersayap, hewan yang berbicara	Reduksi pada pesan moral dan konteks kerajaan secara historis
Nabi Ilyas dan Kaumnya yang Membangkang	Simbol api dan kilat, ekspresi wajah dramatis tokoh-tokoh	Penyederhanaan nama tempat, tokoh pendukung tidak digambarkan
Nabi Ilyasa yang Menyembuhkan	Visual tambahan aura cahaya, simbol tangan menyembuhkan	Tidak divisualisasikan proses sosial penyembuhannya
Nabi Muhammad dan Penduduk Thaif	Simbol hati, cahaya di sekitar Nabi, ilustrasi gerakan memaafkan	Dialog dihilangkan, fokus hanya pada adegan puncak memaafkan

Dari tabel diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa Augmentasi mendominasi ketika siswa menghadapi cerita penuh keajaiban atau kekuatan luar biasa. Reduksi terjadi ketika siswa merasa kesulitan menggambarkan urutan cerita, nama tempat, atau pesan abstrak. Simbol-simbol seperti cahaya, hati, tangan, binatang, dan istana sering digunakan untuk mengganti narasi verbal. *Flipbook* menjadi sarana visualisasi nilai, tetapi juga menunjukkan bagaimana siswa menyaring dan memilih aspek yang mereka pahami atau sukai. Karya *flipbook* siswa menampilkan kombinasi kreatif antara augmentasi dan reduksi. Visualisasi bukan hanya bentuk ekspresi seni, tetapi juga cara siswa menyaring pemahaman mereka terhadap kisah dan nilai-nilai keteladanan para Nabi. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan visual dalam pendidikan agama memperkuat penghayatan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Augmentasi dominan digunakan karena sifat *flipbook* itu sendiri yang berbasis visual, dan karena kemampuan anak-anak sekolah dasar lebih kuat dalam menyampaikan ide melalui gambar dibandingkan dengan deskripsi teks panjang.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *flipbook* digital dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam di SD Negeri 2 Bumiharho memberikan dampak positif terhadap cara siswa memahami dan menyampaikan materi kisah teladan Nabi. Melalui pendekatan augmentasi dan reduksi, siswa mampu mengekspresikan pemahaman mereka secara visual dan naratif. Siswa dengan gaya belajar visual tinggi cenderung melakukan augmentasi, seperti menambahkan symbol, warna, dan detail ilustratif untuk memperkuat kesan cerita. Siswa visual

rendah dan auditori cenderung melakukan reduksi, dengan menyederhanakan cerita menjadi ikon, symbol atau narasi lisan singkat. Siswa kinestetik menunjukkan kecenderungan menyusun cerita dalam bentuk urutan gambar aksi (*storyboard*), meskipun dengan ilustrasi minimalis. *Flipbook* tidak hanya menjadi produk pembelajaran, tetapi juga refleksi dari cara berpikir dan memahami kisah para Nabi.

Hasil penelitian ini augmentasi lebih dominan digunakan karena sifat *flipbook* yang visual dan arena anak-anak sekolah dasar lebih mudah menyampaikan gagasan melalui gambar daripada dekripsi teks panjang. Secara keseluruhan, penggunaan *flipbook* memungkinkan siswa menjadi kreator aktif yang dapat merangkum dan menafsirkan nilai-nilai keteladanan Nabi sesuai gaya belajarnya. Proses ini memperkuat keterlibatan emosional, spiritual dan kognitif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih kontekstual, bermakna dan menyenangkan.

Manfaat *flipbook* dalam penelitian ini diantaranya *flipbook* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif, membantu guru dalam menyampaikan materi Sejarah Peradaban Islam secara lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan belajar siswa. Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa gaya belajar mempengaruhi bentuk dan kualitas visualisasi siswa. Pendekatan augmentasi dan reduksi dapat menjadi kerangka kerja baru dalam analisis produk pembelajaran berbasis media visual. Penelitian ini menengaskan bahwa ketika siswa diberi kesempatan sebagai kreator konten digital, mereka secara aktif membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang otentik. *Flipbook* menjadi bukti implementasi pendekatan konstruktivistik dan pembelajaran berbasis proyek (PBL). Selain itu temuan ini memperkaya literatur tentang penggunaan media TIK dalam Pendidikan Agama Islam, dengan mengedepankan penguatan nilai spiritual melalui pendekatan digital yang kontekstual dan kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, A. (2020) 'Pengembangan media pembelajaran berbasis digital *flipbook* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam', *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1).
- Annisa, R. (2024) 'Penerapan media *flipbook* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada materi sejarah kebudayaan Islam', *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(2).
- Creswell, J. W. (2009) *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. 3rd edn. California: SAGE Publications.
- Dewi, L. A. and Sahrina, A. (2021) 'Pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada era revolusi industri 4.0', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Dewi, M. N. et al. (2023) 'Transformasi digital dalam pembelajaran: Peluang dan tantangan pendidikan dasar', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Hamdi, M., Rohman, M. and Hafidz, A. (2022) 'Pengembangan literasi digital berbasis perpustakaan digital dalam pendidikan Islam', *Jurnal Literasi Islam*, 4(1).
- Hasbullah (2012) *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Laili, N., Putriani, R. and Widiastuti, S. (2021) 'Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis teknologi', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3).

# Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies

Vol 4 No 2 (2025) 66 – 76 E-ISSN 2962-231X

DOI: 10.56672/alwasathiyah.v4i2.487

- Magdalena, I., Sari, N. and Yuliana, F. (2021) 'Media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam pendidikan dasar', *EduTech Journal*, 5(2).
- Majid, A., Nugroho, D. and Ramdani, R. (2022) 'Tren anak muda sebagai konten kreator digital: Kajian pendidikan dan teknologi', *Jurnal Komunikasi dan Digitalisasi*, 7(1).
- Nugraha, A., Rachmat, H. and Syahrul, R. (2020) 'Pembelajaran digital dan penguatan literasi peserta didik', *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(1).
- Riyana, C. (2007) *Desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif*. Bandung: CV UPI Press.
- Rohmadi, M. (2021) 'Inovasi pendidikan Islam dalam era digital', *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 3(1).
- Saleh, A. (2017) 'Analisis Data Kualitatif: Model Interaktif Miles & Huberman', *Pustaka Pelajar*, Yogyakarta.