ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v5i3.5507

PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERSUARA "MUBINA" PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN CIUYAH II KELAS 4

Development of the Audio Flipbook "Mubina" in Islamic Education Learning at SDN Ciuyah II Grade 4

Aura Setya Maharani[1], Dita Salsabilla[2], Nurroh Muna Mu`adah[3], Ani Nur Aeni[4]
Universitas Pendidikan Indonesia
aurastya05@upi.edu; dita.salsabilla07@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 30, 2025	Apr 14, 2025	Apr 26, 2025	May 1, 2025

Abstract

This study aims to develop and evaluate the "MUBINA" Voiced Digital Flipbook as an innovative learning media in Islamic Religious Education (PAI) subjects for grade IV elementary school students. This research was conducted to answer the need for more interactive and interesting learning media to increase students' understanding of Islamic history, especially regarding the role of the Prophet Muhammad SAW in building the City of Medina. The research method used is design and development (D&D) with a qualitative approach. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires involving fourth grade students of SDN Ciuyah II, PAI teachers, and material experts. The instruments used include digital applications such as Canva, CapCut, and Heyzine in making and testing interactive flipbooks. The results showed that the use of the "MUBINA" Digital Voiced Flipbook significantly increased students' learning motivation, facilitated understanding of the material, and made the learning process more interesting than conventional methods. Learners showed a higher interest in Islamic history material and more easily remembered key

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

concepts such as the construction of the Prophet's Mosque and the Madinah Charter. We hope that the "MUBINA" Digital Voice Flipbook can be an effective alternative learning media in Islamic education at the elementary school level. The use of technology in learning should continue to be developed to improve the overall quality of education.

Keywords: Muhammad SAW, Development, Learning Media, Flipbook, PAI Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi Flipbook Digital Bersuara "MUBINA" sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap sejarah Islam, khususnya mengenai peran Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah. Metode penelitian yang digunakan adalah desain dan pengembangan (Design and Development/D&D) dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta angket yang melibatkan peserta didik kelas IV SDN Ciuyah II, guru PAI, dan ahli materi. Instrumen yang digunakan mencakup aplikasi digital seperti Canva, CapCut, dan Heyzine dalam pembuatan dan pengujian flipbook interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Flipbook Digital Bersuara "MUBINA" secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi sejarah Islam dan lebih mudah mengingat konsep-konsep utama seperti pembangunan Masjid Nabawi dan Piagam Madinah. Kami harap Flipbook Digital Bersuara "MUBINA" dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif dalam pendidikan PAI di tingkat sekolah dasar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Kata Kunci: Nabi Muhammad SAW, Pengembangan, Media Pembelajaran, Flipbook, Pembelajaran PAI.

PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan yang terpengaruh oleh kemajuan teknologi dan digital adalah pendidikan. Saat ini, perkembangan teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Para pendidik dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan ini, yang mengharuskan mereka untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Salah satu pendekatan yang semakin relevan adalah TPACK, atau Technological Pedagogical Content Knowledge. TPACK ini membantu pendidik mengintegrasikan teknologi dengan cara yang efektif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Kemampuan ini menjadi sangat penting untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital saat ini (Aeni, Dewi, et al.,

2024). Sir Edward Tylor, seorang antropolog terkemuka, memberikan definisi yang mendalam tentang kebudayaan. Ia menggambarkan kebudayaan sebagai sebuah keseluruhan yang rumit yang mencakup berbagai aspek kehidupan manusia. Menurut beliau, kebudayaan tidak hanya terbatas pada pengetahuan dan keyakinan, tetapi juga meliputi seni, moral, hukum, adat istiadat, serta semua kemampuan dan kebiasaan yang dimiliki individu sebagai bagian dari masyarakat (Rofiani et al., 2021).

Dalam pandangannya, kebudayaan adalah produk kolektif dari pengalaman dan interaksi sosial yang diwariskan dari generasi ke generasi. Hal ini menunjukkan bahwa kebudayaan bukanlah sesuatu yang statis, melainkan terus berkembang seiring waktu dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan dan dinamika sosial. Dengan demikian, setiap individu yang menjadi anggota masyarakat membawa serta warisan budaya yang kaya dan beragam, yang membentuk identitas dan cara hidup mereka sehari-hari. Tylor juga menekankan pentingnya memahami kebudayaan dalam konteks yang lebih luas, di mana setiap elemen saling berhubungan dan berkontribusi pada keseluruhan pengalaman manusia. Ini menjadikan kebudayaan sebagai fondasi bagi interaksi sosial dan perkembangan masyarakat secara keseluruhan. Secara lebih lanjut, Herskovits menjelaskan bahwa kebudayaan bukan hanya sekadar kumpulan adat atau tradisi, tetapi juga mencakup cara manusia hidup, berpikir, merasa, dan mempercayai. Ini berarti bahwa kebudayaan berperan penting dalam membentuk tingkah laku dan gejala sosial yang mencerminkan identitas dan citra suatu masyarakat. Dengan kata lain, kebudayaan merupakan sebuah konsep yang luas dan kompleks, mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari pola interaksi sosial, adat istiadat, bahasa, hingga sistem nilai dan norma yang dianut dalam masyarakat. Kebudayaan tidak hanya mencerminkan cara individu berkomunikasi dan berperilaku, tetapi juga mencerminkan identitas, kepercayaan, serta pandangan hidup yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Dalam pandangan ini, kebudayaan menjadi landasan bagi individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari, serta memberikan konteks bagi pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka. Oleh karena itu, mempelajari kebudayaan adalah kunci untuk memahami dinamika sosial dan identitas suatu komunitas. Andreas Eppink menjelaskan bahwa kebudayaan mencakup semua pemahaman tentang norma sosial, nilai, dan ilmu pengetahuan yang ada dalam masyarakat. Selain itu, ia juga menyoroti pentingnya struktur sosial dan religius, serta berbagai ekspresi intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu komunitas (Rahman, 2023). Dengan kata lain, kebudayaan adalah gambaran

menyeluruh dari cara hidup dan identitas masyarakat tertentu, yang mencerminkan nilai-nilai dan kepercayaan yang dianut oleh anggotanya. Peningkatan kapasitas individu dan komunitas juga dapat terwujud melalui pembangunan kebudayaan yang diperlukan pada kesejahteraan (Wulandari, 2024) Kebudayaan disisi lain dianggap sangat adaptif karena melengkapi kebutuhan fisiologis serta lingkungan. Hal tersebut termasuk cara-cara mengembangkan strategi yang bertransformasi dan tetap relevan (Syakhrani, 2022).

Kehidupan manusia di zaman kini telah mengalami perubahan besar yang dipicu oleh kemajuan teknologi yang terus berkembang seiring dengan waktunya. Jika sebelumnya kehidupan berjalan dengan cara yang lebih mudah, saat ini manusia berada dalam lingkungan yang sangat modern dan canggih. Kemajuan yang pesat dalam sektor informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, yang memungkinkan berbagai aktivitas dilakukan dengan lebih praktis, efisien, dan saling terhubung secara global. Teknologi tidak hanya mempermudah berbagai pekerjaan, tetapi juga membuka peluang baru dalam banyak bidang, seperti pendidikan, ekonomi, dan sosial, yang semakin mendukung kemajuan peradaban umat manusia.

Hal ini tidak hanya mempengaruhi cara kita berinteraksi, tetapi juga cara kita bekerja, belajar, dan menjalani kehidupan sehari-hari (Aeni et al., 2022). Dengan meluasnya jaringan internet di seluruh dunia, jarak tidak lagi menjadi kendala bagi komunikasi dan interaksi. Era digital ini telah memberikan banyak kemudahan bagi manusia, memungkinkan kita untuk terhubung dan berbagi informasi dengan cepat dan efisien (Julita & Purnasari, 2022).

Di zaman yang serba digital ini, peranan teknologi sangat signifikan dalam kehidupan manusia. Terutama, kemajuan dalam teknologi internet telah menjadi faktor utama yang memengaruhi banyak aspek kehidupan. Keberadaan internet tidak hanya membuat akses informasi lebih mudah, tetapi juga mengubah cara orang berkomunikasi, bekerja, dan menjalani aktivitas sehari-hari. Zaman digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai bidang, termasuk teknologi komunikasi dan informasi, ekonomi, pendidikan, dan kesehatan (Aeni et al., 2022). Saat ini, dengan perkembangan teknologi, seseorang hanya perlu duduk di depan layar komputer atau memegang smartphone untuk berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai penjuru dunia tanpa adanya batasan tempat dan waktu. Hal ini menunjukkan betapa teknologi telah mengubah kehidupan manusia dan berkomunikasi secara global. Selain itu, pembelajaran elektronik (E-learning)

telah menjadi inovasi penting dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan yang sangat pesat, E-learning memungkinkan peserta didik dan pengajar untuk terhubung dan belajar tanpa batasan geografis. Ini menciptakan peluang baru bagi pendidikan di seluruh dunia, menjadikannya lebih aksesibel dan fleksibel bagi semua orang (Husnussaadah, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan flipbook MUBINA (Kisah Muhammad Membangun Madinah) di kalangan peserta didik SD Negeri Ciuyah 2. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang akurat mengenai seberapa efektif flipbook ini dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kisah Nabi Muhammad SAW selama berada di Madinah. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui penilaian dari para ahli mengenai produk flipbook MUBINA yang digunakan ini. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang manfaat dan efektivitas flipbook dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Dimana metode penelitian dilakukan dengan cara melakukan riset terhadap desain yang digunakan serta melakukan pengembangan pada desain yang sudah dibuat. Adapun tahapan model D&D menurut Peffers dkk. Yang disebutkan dalam jurnal milik (Rahmaniyah et al., 2022) yakni sebagai berikut: ”1) Identifikasi masalah, 2) Mendeskripsikan tujuan, 3) Mendesain dan pengembangan produk, 4) Uji coba, 5) Evaluasi hasil uji coba, 6) Mengkomunikasikan hasil uji coba.”

Tahapan pertama yaitu mengidentifikasi masalah, peneliti merumuskan produk yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Peserta didik saat ini tentunya sangat membutuhkan produk pembelajaran inovatif yang dapat mendukung pembelajaran agar menjadi lebih menarik, maka dari itu Flipbook “MUBINA” ini menjadi salah satu jalan keluar yang dapat membantu peserta didik pada tahap perkembangan, media pembelajaran ini juga membantu peserta didik untuk belajar tentang kisah nabi, dan menyadarkan mereka tentang keberadaanya ditengah masyarakat dan lingkungan sekitar. Tahap kedua yaitu mendeskripsikan tujuan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang mana penelitian ini merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk meneliti kondisi secara

efektif berdasarkan keadaan secara alamiah. Kunci utama dari penelitian ini berasal dari penelitian itu sendiri.

Tahap ketiga adalah mendesain dan pengembangan produk, produk yang akan dikembangkan untuk dijadikan solusi dari permasalahan dalam penelitian ini adalah Flipbook "MUBINA" yang dimana dalam pembuatan media pembelajaran ini, peneliti mengunakan ponsel, aplikasi canva untuk membuat animasi, rekaman ponsel, aplikasi capcut untuk mengedit suara, website heyzine untuk membuat flipbook, dan aplikasi quizziz untuk membuat evaluasi pemahaman peserta didik. Penelitian ini kami fokuskan terhadap proses Pembangunan kota Madinah oleh Rasulullah SAW. Tahapan keempat yaitu uji coba, sasaran yang dijadikan sebagai objek penelitian kali ini adalah peserta didik kelas IV SDN Ciuyah II, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Sumedang, Jawa barat. Adapun beberapa tanggapan dari partisipan yaitu salah satu Guru PAI SDN Ciuyah, terkait dengan kualitas produk yang perlu dikembangkan, peneliti menciptakan media atau produk berdasarkan evaluasi atau penilaian dari partisipan, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan hasil evaluasi tersebut. Tahap kelima yaitu evaluasi hasil uji coba, evaluasi dilaksanakan berdasarkan data yang telah diperoleh dari respon yang sudah terkumpul, kemudian peneliti melakukan analisis sehingga bisa mendapatkan kesimpulan mengenai produk yang dikembangkan. Tahapan terakhir (keenam) yaitu mengkomunikasikan hasil uji coba, di mana pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan distribusi angket.

Penelitian ini memerlukan waktu empat minggu atau setara dengan 30 hari, dimulai dari merumuskan ide sampai percobaan langsung ke sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada keteladanan sifat Rasulullah SAW selama membangun kota Madinah. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, teknik ini diterapkan dengan cara menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dalam bentuk teks narasi. Adapun perbedaan Penelitian ini dengan yang terdahulu ialah, peran Rasulullah dalam pembangunan kota Madinah. Jika peneliti terdahulu lebih memfokuskan pada peran politik Rasulullah SAW dalam membangun kota Madinah. Penelitian yang penulis lakukan ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana kisah nabi muhammad saw selama berada di madinah. Setelah analisis data selesai, hasilnya disusun dan disimpulkan untuk kemudian disajikan dalam bentuk laporan penelitian yang dituliskan dalam artikel ini.

HASIL

Tabel 1. Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Indikator	Nilai			
	Penilaian Media	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Apakah media pembelajaran flipbook "MUBINA" yang di buat dapat diakses dan berfungsi dengan baik?				√
2.	Apakah media pembelajaran flipbook "MUBINA" yang di buat menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran?				√
3.	Bagaimana tampilan media pembelajaran flipbook "MUBINA", apakah elemen dan gambar yang kami gunakan sudah senada?				√
4.	Apakah media pembelajaran flipbook "MUBINA" bisa membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan menyenangkan?				√
5.	Apakah media pembelajaran flipbook "MUBINA" dapat membantu peserta didik dalam mengimplementasikan sikap teladan Rasulullah SAW pada kehidupan sehari-hari?				√

Data di atas merupakan hasil validasi ahli materi, yaitu guru SDN Ciuyah II. Berdasarkan pertanyaan mengenai penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa produk yang dibuat mendapat tanggapan positif dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 2. Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Indikator	Nilai			
	Penilaian Media	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Apakah tema dan isi materi yang terdapat di dalam media pembelajaran flipbook "MUBINA" sudah sesuai dengan materi dan KD mata pelajaran PAI di kelas 4 SD?				√
2.	Apakah materi pada media pembelajaran flipbook "MUBINA" mudah dipahami?				√
3.	Apakah konten yang disajikan pada media pembelajaran flipbook "MUBINA" jelas terbaca?			√	

Data ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini mencakup pertanyaan mengenai kesesuaian materi di kelas 4 dengan materi yang terdapat dalam produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk dari Peserta didik

No	Indikator	Nilai			
	Penilaian Media	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Media pembelajaran Flipbook "Mubina" memiliki tampilan yang menarik				√
2.	Latihan soal dalam media pembelajaran "MUBINA" mudah dipahami				√
3.	Media pembelajaran "MUBINA" membantu memahami pelajaran				√
4.	Pembelajaran jadi lebih menyenangkan				√

Data ini merupakan hasil observasi dan wawancara dari salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD sebagai ahli materi. Peneliti melakukan berbagai jenis penilaian, termasuk memberikan angket kepada peserta didik kelas 4 SD Negeri Ciuyah II. Di dalamnya ada pertanyaan mengenai setuju atau tidaknya mereka terhadap produk yang kami implementasikan. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik sangat setuju, meskipun ada beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan. Hasil dari evaluasi ini sangat penting untuk menilai seberapa efektif flipbook "MUBINA" dalam membantu peserta didik memahami pelajaran yang diberikan. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan platform Quizziz untuk melakukan tes formatif seperti kuis dan permainan. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami isi flipbook. Peneliti juga menguji produk media pembelajaran flipbook "MUBINA" secara langsung di SD Negeri Ciuyah 2 dan mendapatkan hasil dan respons positif.

Observasi ini juga menunjukkan bahwa penerapan flipbook dengan ilustrasi yang menarik dan narasi yang disampaikan secara bertahap berpotensi meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari sejarah Islam. Anak-anak menunjukkan semangat yang lebih besar dalam proses pembelajaran jika dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Observasi menunjukkan bahwa dengan belajar menggunakan flipbook cenderung lebih mudah mengingat fakta-fakta penting, seperti proses pembangunan Masjid

Nabawi, Piagam Madinah, dan prinsip-prinsip kebersamaan yang diajarkan Nabi. Observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik yang memanfaatkan flipbook lebih gampang mengingat fakta-fakta penting, termasuk pembangunan Masjid Nabawi, Piagam Madinah, dan nilai-nilai kebersamaan yang diajarkan oleh Nabi. Melalui cerita tentang Nabi Muhammad, anak-anak. dapat menangkap nilai-nilai seperti kerjasama, toleransi, dan kepemimpinan. Flipbook memberikan ilustrasi yang jelas mengenai bagaimana Nabi membangun masyarakat Madinah yang damai dan beradab, serta penuh persaudaraan.

Penggunaan flipbook digital bersuara sebagai alat pendukung pembelajaran menunjukkan kesesuaian dengan peneliti sebelumnya yang juga meneliti bagaimana flipbook digital bersuara dapat digunakan untuk pembelajaran. Salah satu kesesuaian dengan flipbook digital bersuara adalah bahwa itu praktis, bahwa itu menunjukkan bahwa inovasi harus ada dalam pembelajaran, bahwa itu membantu anak menjadi kreatif, dan bahwa itu dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih baik. Dalam melakukan uji coba produk, peneliti menghadapi beberapa kendala. Di antaranya adalah lokasi sekolah yang cukup jauh dan proyek dan perwakilan yang tidak memadai. Akibatnya, peneliti menghadapi beberapa kesulitan saat menguji produk atau konten ke peserta didik.

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian lanjutan dan referensi bagi pendidik mengenai pengembangan media pembelajaran di sekolah. Penggunaan teknologi dalam pendidikan perlu diterapkan dalam pembelajaran supaya peserta didik dapat menggunakannya sebagai alat bantu yang berguna dalam proses belajar. Namun, keberadaan orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan teknologi ini agar tetap mencapai tujuan pembelajaran. Penting bagi pengajar untuk memilih dan menyesuaikan media pembelajaran dengan materi yang diajarkan dan karakteristik peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD). Peserta didik SD umumnya lebih menyukai media yang kaya akan elemen visual, seperti gambar yang menarik dan kombinasi warna yang beragam. Selain itu, pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan dalam kurikulum. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, konten dalam media pembelajaran harus relevan dengan materi, menarik bagi peserta didik, serta mampu meningkatkan pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 1. Sebagian isi Flipbook Mubina

PEMBAHASAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kebudayaan berasal dari kata "Budaya" yang memiliki arti pikiran atau akal budi. "Berbudaya artinya memiliki budaya sedangkan "Kebudayaan" adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Dari pengertian di atas tentang kebudayaan, maka dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan suatu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan, simbol, serta kebiasaan-kebiasaan dari sekelompok masyarakat yang bertujuan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya sesuai dengan tradisi sehingga dapat dilestarikan dari generasi ke generasi untuk diwariskan secara turun-temurun. Sedangkan sejarah kebudayaan Islam memberikan pemahaman

tentang berbagai corak kehidupan umat Islam, bersama dengan semua masalahnya. Mempelajari sejarah kebudayaan Islam yang berlandaskan pada nilai-nilai Islam sangatlah penting. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan dan memperkuat budaya Islam di kalangan masyarakat Muslim. Selain itu, Islam juga menanamkan prinsip moral dan etika yang menjadi pedoman dalam pengambilan keputusan sehari-hari. Nilai-nilai seperti keadilan, kesetaraan, toleransi, dan rasa komunitas merupakan inti dari ajaran tersebut. Dengan memahami dan menerapkan nilai-nilai ini, kita dapat membangun masyarakat yang lebih harmonis dan beradab (Alavi & Azizi, 2021). Nilai-nilai tersebut menjadi landasan dalam memahami perkembangan sejarah kebudayaan Islam serta bagaimana kebudayaan tersebut beradaptasi dan bertahan di berbagai konteks sosial. Dengan demikian, sejarah kebudayaan Islam tidak hanya sekadar melihat peristiwa masa lalu, tetapi juga menggali relevansinya dalam kehidupan modern dan meneladani nilai-nilai positif untuk dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Flipbook adalah sebuah buku cerita digital yang menyajikan informasi dengan cara yang menarik, menggunakan teks, gambar, dan berbagai format multimedia lainnya. Yang membuat flipbook ini istimewa adalah kemudahan aksesnya; kita dapat membukanya melalui laptop, komputer, atau smartphone kapan saja dan di mana saja. Flipbook juga memungkinkan interaksi yang lebih dinamis dibandingkan buku cetak tradisional, sehingga meningkatkan pengalaman membaca (Utari et al., 2024). Flipbook merupakan media unik yang berbentuk buku cerita bergambar. Di dalamnya, terdapat serangkaian gambar yang diciptakan sedemikian rupa sehingga ketika halaman-halamannya dibalik dengan cepat, gambar-gambar tersebut menjadi lebih menarik. Proses ini memberikan pengalaman visual yang menyenangkan bagi para peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, Flipbook dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih interaktif dan menarik (Azkiya et al., 2024). Salah satu kelemahan dari flipbook digital adalah fungsinya yang terbatas, karena memerlukan fasilitas pendidikan yang baik serta kemampuan ICT yang cukup di kalangan pengajar dan peserta didik. Penggunaan media flipbook bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar, yang memungkinkan mereka untuk belajar dengan metode yang lebih efisien dan efektif. Apabila dapat belajar dengan cara yang efektif dan efisien, maka hal tersebut dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka dan mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditentukan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat dalam proses pendidikan. Memilih media yang tepat akan mendukung guru dalam meraih tujuan pendidikan peserta didik, salah

satunya dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Aeni, Yuga, et al., 2024) mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu cara pendidik dapat meningkatkan mutu pengajaran yang diterima peserta didik. Beberapa kriteria penting dalam memilih media pembelajaran mencakup kesesuaian dengan materi pelajaran serta kemudahan untuk mengaksesnya. Jika media yang diperlukan tidak tersedia, maka pengajar sebaiknya mengambil inisiatif untuk menciptakan media pembelajaran secara mandiri. Namun, dalam kenyataannya, masih banyak pendidik yang belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Padahal, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang sangat penting dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Idealnya, alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran harus mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien, sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan lebih mudah dan menyenangkan (Ayu et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidik dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hamalik dalam (Purnama & Wahyuningtyas, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat memicu munculnya keinginan dan minat baru, serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi untuk belajar merupakan suatu pendorong yang terdapat dalam diri individu untuk mempelajari sesuatu, yang akhirnya mengubah cara mereka berperilaku sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Transformasi ini mempengaruhi sikap individu mengenai tindakan dan perilaku (Elvira & Nirwana, 2022). Oleh karena itu motivasi sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Minat peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai metode dan pendekatan, serta juga dipengaruhi oleh beberapa faktor internal ataupun eksternal (Fitriana et al., 2021). Motivasi belajar peserta didik cenderung meningkat ketika mereka merasa senang dan tertarik dengan materi yang dipelajari (Rahmawati et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut, kami berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa flipbook "MUBINA." Flipbook ini dirancang untuk menyajikan kisah inspiratif Nabi Muhammad dalam membangun Kota Madinah secara menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi. Pengembangan flipbook interaktif bersuara untuk pembelajaran

Pendidikan Agama Islam bagi peserta didik kelas 4 SD yang mengisahkan tentang Nabi Muhammad SAW dalam mendirikan Kota Madinah merupakan sebuah inovasi penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar dapat memperkuat ketertarikan dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Pendidikan Agama Islam pada tingkat sekolah dasar sangat penting untuk membentuk karakter anak sejak usia dini. Cerita ini tidak hanya mencakup ajaran agama, tetapi juga menunjukkan nilai nilai moral kehidupan serta keteladanan yang dapat di ambil dari kisah Nabi Muhammad SAW ketika membangun kota Madinah. Dengan mengambil pelajaran dari teladan yang ditunjukkan oleh Nabi Muhammad SAW, diharapkan anak-anak bisa mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam aktivitas sehari-hari dan berperan sebagai generasi yang meneruskan usaha untuk keadilan dan kebijaksanaan. Penggunaan alat pembelajaran berbasis teknologi, seperti flipbook "MUBINA" bersuara, mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran PAI.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa media interaktif dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar dan memahami konsep pelajaran dengan lebih baik. Pengembangan isi dari flipbook perlu disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik dari peserta didik kelas 4 SD. Dengan demikian, pembuatan flipbook digital yang menampilkan cerita Nabi Muhammad SAW dalam mendirikan Kota Madinah dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan PAI di kelas 4 SD. Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar tidak hanya akan meningkatkan ketertarikan dan semangat peserta didik, namun juga akan membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

Kota Yastrib, sekarang disebut kota Madinah al-Munawwarah (kota yang bercahaya), terletak di sebelah selatan kota Makkah. Konsepsi dan Strategi Muhammad SAW dalam Mendirikan kota Madinah Al-Munawwarah dalam bahasa Ibrani atau Aram berasal dari Yastrib. Kota tersebut sekarang menjadi bagian dari Provinsi Madinah, bagian dari Saudi Arabia. Rasullullah SAW berserta para sahabat dan penduduk Mekah melakukan perjalanan menuju kota Madinah. Tujuan Rasullullah SAW hijrah ke Madinah yaitu membangun masjid Nabawi serta mempersaudarakan umat. Setelah hijrah dari Makkah ke Madinah, kaum Muslimin dikenal sebagai kaum Muhajirin. Mereka yang tinggal di Madinah membantu dalam dakwah Nabi Muhammad SAW dan dikenal sebagai kaum Ansar.

Dengan demikian, perjalanan Nabi Muhammad SAW ke Madinah sebagai permulaan perjalanan baru dalam perjuangan untuk mengangkat manusia dari berbagai kegelapan menuju cahaya Islam. Dalam Islam itu sendiri, budaya persaudaraan atau ukhuwah dianjurkan karena dapat membantu mencapai tujuan bersama (Aeni, Agustin, et al., 2024). Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Abdul Sakti, 2023), menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu peserta didik memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka dengan menyediakan berbagai jenis media dan memberikan fleksibilitas untuk pembelajaran jarak jauh.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis teknologi berupa Flipbook Digital Bersuara "MUBINA" untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa, khususnya dalam materi kisah Nabi Muhammad SAW dan pembangunan Kota Madinah. Menggunakan pendekatan desain dan pengembangan (Design and Development) secara kualitatif, data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket yang melibatkan guru, ahli materi, dan siswa. Media ini mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif melalui platform seperti Canva, CapCut, dan Heyzine, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Peneliti merekomendasikan agar pengembangan media serupa terus dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa serta mendorong guru untuk aktif memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, *2*(2), 212–219. https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025

Aeni, A. N., Agustin, D., Putri, M. H., & Ruhiyat, R. (2024). Pengembangan E-Book Berbasis Pinterest "Pena Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)" Tentang Politik Rasulullah dalam Membangun Kota Madinah. *AS-SABIQUN*, *6*(4), 627–649. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i4.4925

Aeni, A. N., Dewi, C. K., & Utami, L. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Bahri (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) Berbasis Renderforest tentang Kalimat Tayibah di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, *6*(3), 467–480. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i3.4698

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1835. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Aeni, A. N., Yuga, M. A. D., Fadila, A., & Lasmini, S. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID BERBASIS SAC "MAKANAN" DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS 5 SD. *Ta'dib : Jurnal Pendidikan Islam*, *13(2)*(2), 499–506. https://doi.org/10.29313/tjpi.v13i2.13602

Alavi, S. A., & Azizi, M. (2021). The effect of Islamic culture's constituents on decision-making. *Journal of Islamic Marketing*, *12(1)*(1), 166–179. https://doi.org/10.1108/JIMA-10-2018-0192

Ayu, S. M., Dewi, A., & Maulani, A. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Islamuna Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMK Darussalam Sumberejo Lampung. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, *6*(1), 68. https://doi.org/10.30659/jspi.6.1.68-82

Azkiya, D., Febrianti, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Flipbook "Dukung" tentang Peduli Lingkungan sebagai Media Dakwah pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD. *ISLAMIKA*, *6*(3), 1070–1089. https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4929

Elvira, N. Z., & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, *1*(2). https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767

Fitriana, H. N., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). *ARTICLE ANALYSIS OF MOTIVATION METHODS AND STUDENT LEARNING MOTIVATION FUNCTIONS*. *1(3)*(3), 198–203. https://doi.org/https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121

Husnussaadah. (2021). Strategi Pembelajaran E-learning di Era Digitalisasi. *IQRA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1(1)*, 10–16. https://doi.org/10.26618/iqra

Julita, & Purnasari, P. D. (2022). PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN ERA DIGITAL. *Journal of Education Learning and Innovation*, *2(2)*, 2775–2739. https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460

Purnama, A. N., & Wahyuningtyas, E. (2020). *Sistem Informasi Administrasi Lansia Di Kelurahan Babat Jerawat Surabaya Berbasis Web* (Vol. 6, Issue 2). https://doi.org/10.30742/melekitjournal.v6i2.115.

Rahman, A. N. (2023). *Strategi Diplomasi Budaya Indonesia di Jerman Melalui Rumah Budaya di Berlin*. https://doi.org/443/id/eprint/36579

Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., Aeni, A. N., & Zaman, A. (2022). PENGEMBANGAN E-BOOK CERITA BERGAMBAR "KINO DAN KIYA ANAK SHOLEH" SEBAGAI MEDIA DAKWAH UNTUK SISWA SD KELAS 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(3). https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095

Rahmawati, I., Saidun Anwar, M., Saputra, A. A., & Fauza, R. (2023). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas X Ma Ma'arif Roudlotut Tholibin Kota Metro*. https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.160

Rofiani, R., Ahmad, N., & Suhartini, A. (2021). KONSEP BUDAYA DALAM PANDANGAN ISLAM SEBAGAI SISTEM NILAI BUDAYA GLOBAL (Analisis terhadap terhadap pemikiran Ali Ahmad Madkur). *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, *5*(01), 62. https://doi.org/10.24127/att.v5i01.1556

Syakhrani. (2022). *BUDAYA DAN KEBUDAYAAN: TINJAUAN DARI BERBAGAI PAKAR, WUJUD-WUJUD KEBUDAYAAN, 7 UNSUR KEBUDAYAAN YANG BERSIFAT UNIVERSAL. 5(1)*, 2776–2815.

Utari, R., Al, E., Dwija Iswara, P., & Aeni, A. N. (2024). Pemanfaatan e-book digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. In *Academy of Education Journal* (Vol. 15, Issue 1). Online. https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2128

Wulandari, D. (2024). Implementasi Program Pemajuan Kebudayaan Desa: Tinjauan Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *9*(1), 20–34. https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i1.4489