YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5824

PENGEMBANGAN FLIPBOOK DIGITAL "FIKIR" TENTANG KETELADANAN RASULULLAH SAW PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 3 SD

Development of "FIKIR" Digital Flipbook on the Exemplary Character of Prophet Muhammad SAW in Islamic Education Learning for Grade 3 Elementary School

Meutia Zuniar[1], Mabda Rahmadani[2], Stefi Sri Hapsyari[3], Ani Nur Aeni[4]
Universitas Pendidikan Indonesia
meutiazuniar@upi.edu; mabda.rm9@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 6, 2025	Apr 27, 2025	May 12, 2025	May 18, 2025

Abstract

The widespread use of advanced technology over time has driven significant changes in teaching strategies, prompting education to adapt through the implementation of technology based learning media. Islamic Religious Education (PAI) plays an important role in aligning students' competency development with their characteristics by utilizing technology as an innovative learning medium that does not detach students from the digital world. This study aims to analyze the development of the digital flipbook "FIKIR" as an innovative learning medium to enhance students' knowledge through an engaging approach. The method used is Design and Development research with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation results from subject matter and media experts show that the digital flipbook "FIKIR" falls into the category of highly suitable for use. Field trials indicate that most students reported

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

the medium as helpful in supporting their learning process effectively. The conclusion of this study is that the development of the digital flipbook "FIKIR" has a positive impact on PAI learning, particularly for third grade students at SD Hegarmanah, and has the potential to become an adaptive and applicable technology based learning medium in primary education.

Keywords: Digital Flipbook; Learning Media; Design and Development; ADDIE Model; Technology

Abstrak: Maraknya penggunaan teknologi canggih dari masa ke masa mendorong perubahan signifikan dalam strategi pengajaran, sehingga pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan pengimplementasian media belajar berbasis teknologi. Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam menyelaraskan kemajuan kompetensi dan karakteristik peserta didik, dengan memanfaatkan teknologi sebagai inovasi media pembelajaran yang tidak menjauhkan siswa dari dunia digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan *flipbook* digital "FIKIR" sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan. Metode yang digunakan adalah penelitian *Design and Development* dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa *flipbook* digital "FIKIR" berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Uji coba lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyatakan media ini membantu proses belajar mereka secara efektif. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan *flipbook* digital "FIKIR" memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran PAI, khususnya bagi siswa kelas III SD Hegarmanah, dan berpotensi menjadi media pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan aplikatif dalam pendidikan dasar.

Kata Kunci: Flipbook Digital; Media Pembelajaran; Design and Development; Model ADDIE; Teknologi.

PENDAHULUAN

Indonesia sudah memasuki era digitalisasi, dimana peran jaringan internet memiliki dampak besar bagi masyarakatnya. Informasi dapat dengan mudah tersebar ke seluruh penjuru kota tanpa memerlukan proses yang panjang. Kemudahan akses teknologi tanpa batas ruang dan waktu menjadi salah satu manfaat dari eksistensi media digital. Pengelolaan terhadap informasi berbasis media digital telah menjadi makanan sehari-hari bagi para penggunanya. Hanya dengan bermodal internet dan perangkat keras, seperti *smartphone, tablet*, komputer maupun laptop, setiap individu dapat mengeksplor dunia secara instan sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya tanpa terlibat biaya dan waktu yang lama.

Pada sektor pendidikan, teknologi belum sepenuhnya dapat berdiri sendiri untuk menggantikan keefektivitasan buku cetak sebagai sumber maupun media belajar (Syahrijar et

al., 2023). Teknologi hanya menjadi alat bantu dalam penggalian informasi seorang pendidik. Tantangan lain dalam implementasi teknologi di dunia pendidikan terdapat pada *kurang melek*nya seorang pendidik terhadap teknologi. Meskipun saat ini telah tersedia berbagai platform dan aplikasi pendukung untuk mempermudah proses pendidikan, masih tergolong banyak para pendidik senior yang tetap menerapkan metode ceramah dan metode-metode pembelajaran konvensional lainnya (Aeni, Khulqi, et al., 2022). Perlunya penguasaan seseorang terhadap ragam kompetensi untuk memperkuat daya saing di perkembangan teknologi yang sangat pesat dari kurun waktu ke waktu. Seorang pendidik sebaiknya mulai beradaptasi dengan teknologi dengan cara membiasakan diri untuk menerapkan kolaborasi antara teknik mengajar dengan media digital. Pembiasaan diri ini dapat dilakukan dengan mencoba membuat sebuah inovasi digital sebagai media pembelajaran (Azhary et al., n.d.). Selain itu, Aeni (2024) juga menjelaskan bahwa kreativitas guru muncul berupa ide-ide baru yang akan membawa pengembangan dan perubahan terhadap produk pendidikan.

Proses belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan, sebagaimana definisi proses pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang terjalin antara seseorang dengan orang lain yang dianggap memiliki pengetahuan lebih untuk mendapatkan ilmu baru. Sementara, belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menyebabkan adanya perubahan perilaku setelah berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Festiawan, 2020).

Teori Vygotsky menyatakan bahwa play-based learning dapat memberikan efek yang menguntungkan terutama dalam membina perkembangan sosial, emosional, dan fisik serta memberikan pendidikan relevan namun menyenangkan kepada siswa (Wahjusaputri et al., 2024). Vygotsky dalam teori konstruktivisme menyatakan bahwa interaksi antar sesama sangat membantu siswa untuk belajar (Salsabila & Muqowim, 2024). Teori konstruktivisme mengajak siswa untuk menjadi lebih aktif dan mampu menggunakan media pembelajaran di kelas. Melalui cara ini, kelas dapat bersifat student-centered learning dimana anak dapat menggali informasi sendiri namun tetap dalam pendampingan guru selama pembelajaran berlangsung

Digitalisasi pembelajaran berarti sebuah proses bagaimana peserta didik mampu berinteraksi aktif dengan dunia maya dan mengambil wawasan baru yang bermanfaat bagi pengembangan dirinya. Namun, tidak menutup kemungkinan terjadinya hambatan atau bahkan kegagalan dalam proses belajar tersebut. Peserta didik sering kali menyalahgunakan media digital dan

hanya memandang teknologi sebatas bahan hiburan mereka. Permasalahan ini muncul menjadi pertanyaan baru mengenai bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung apabila teknologi berhasil dikolaborasikan sebagai sarana hiburan sekaligus media ajar dalam pembelajaran? Alasan dibalik adanya rumusan masalah ini adalah karena upaya menjauhkan peserta didik dari teknologi digital merupakan solusi yang kurang tepat untuk digunakan (Rizka Zulmi et al., 2024). Melainkan, kita dapat mengubah pendekatan digitalisasi pembelajaran ini menjadi lebih efektif dan menyenangkan sesuai dengan aspek utama dari model *deep learning* yang mulai diterapkan pada sistem pendidikan Indonesia. Salah satu kelebihan model *deep learning* yaitu memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sugden et al., 2021). Selain itu, salah satu cara agar anak memiliki keinginan untuk belajar lebih lama adalah dimulai dari media pembelajaran yang guru gunakan di kelas. Terutama di sekolah dasar guru bisa menggunakan teknik belajar *play-based learning* agar lebih menarik karena teknik ini menggabungkan proses belajar dengan bermain yang tidak hanya terpaku kepada pembelajaran konvensional (Muzakki & Putri, n.d.).

Dalam hal ini, Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat segera beradaptasi dan menyelaraskan dengan pendekatan pembelajaran zaman kini. Idealnya, Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang sekolah dasar mengambil peran besar dalam perkembangan karakter peserta didik sejak dini, karena mata pelajaran ini mengajarkan nilai moral, budi pekerti, dan sikap-sikap teladan lainnya yang patut diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Potensi ini kami gunakan untuk mengembangkan suatu teknologi dengan bentuk buku digital berupa *flipbook*. *Flipbook* dengan pemanfaatan media audio visual ini diciptakan dengan tujuan utama untuk mengurangi potensi rasa bosan yang dialami peserta didik saat membaca sebuah buku. Setiyawan (2021) menjabarkan beberapa kelebihan pada media audio visual yang meliputi tampilan menarik, media dapat digunakan berulang kali dengan waktu yang lebih hemat, serta kekuatan volume suara dapat dikendalikan oleh penggunanya. Penggunaan format buku sengaja didesain agar peserta didik merasa familiar saat menerima sebuah informasi melalui kemampuan literasi mereka. Menggunakan media *flipbook* digital dengan tepat sesuai dengan kebutuhan akan memberikan pengalaman baru bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa siswa akan lebih mudah menerima informasi apabila media pembelajaran yang digunakan adalah media yang sesuai dengan pembelajarannya (Aeni, Handari, et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Roemintoyo & Kamil Budiarto (2021) memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki perspektif positif terhadap peluang pengoptimalan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran

pada revolusi digital saat ini. Sebesar 82,9% dari 70 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tersebut menyatakan setuju untuk terus mengembangkan dan menggunakan *flipbook* berbasis buku digital.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penguat terhadap penelitian terdahulu di bidang yang sama. Penulis memfokuskan penelitian kepada pengembangan *flipbook* digital "FIKIR" atau "*Flipbook* Kisah Teladan Rasulullah" berbasis Canva dan Heyzine sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas 3 SD. Selain itu, pemanfaatan aplikasi Wordwall juga digunakan dalam pembuatan games interaktif yang akan menjadi bahan evaluasi siswa setelah mempelajari *flipbook* digital "FIKIR". Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Olisna (2022), hasil uji kelayakan produk Wordwall mendapatkan kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. *Flipbook* digital "FIKIR" merupakan buku cerita bergambar mengenai keteladan Rasulullah SAW selama masa hidupnya yang telah disesuaikan dengan klasifikasi buku anak usia dini. Penggunaan berbagai elemen dan penggabungan warna sesuai dengan tema akan membangkitkan motivasi membaca peserta didik. Pemilihan kata, jenis font, dan ukuran tulisan dipertimbangkan secara matang mengenai kesesuaiannya untuk kemudian digunakan oleh peserta didik kelas 3 SD. Tema yang dipilih berupa sikap teladan Rasulullah SAW dengan harapan setelah mempelajari *flipbook* digital "FIKIR", peserta didik akan menjadikan sosok Rasulullah SAW sebagai inspirasinya dalam bertingkah laku, pengingat agar senantiasa berakhlak mulia, serta memudahkan peserta didik memahami nilai moral yang terkandung di dalamnya untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari.

METODE

Jenis penelitian yang kami gunakan merupakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan produk *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) serta bentuk produk yang dikembangkan yaitu *e-book* atau *flipbook*. Metode D&D merupakan metode untuk menentukan desain dan melakukan pengembangan untuk memudahkan dalam penelitian serta pengembangan produk (Hidayat & Nizar, 2021).

Pada model ADDIE yang pertama merupakan tahap *analyze* atau menganalisis. Pada bagian ini, penulis dapat menganalisis hal-hal yang diperlukan untuk tahap uji coba, seperti menganalisis kurikulum yang berlaku pada sekolah tersebut, lalu analisis tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran untuk menentukan produk yang cocok serta diperlukan oleh siswa.

Tahap *design* merupakan tahap penulis merencanakan desain yang akan dipakai di produk, serta angket siswa. Penulis juga perlu merencanakan pertanyaan yang akan dipakai di dalam angket untuk disebarkan ke siswa. *Development* merupakan metode pengembangan dimana penulis mulai membuat perencanaan menjadi sebuah produk jadi. Tahap *implementation* merupakan tahap penulis sudah bisa melakukan uji coba produk ke sekolah yang dituju dan menyebarkan angket. Terakhir merupakan tahap *evaluation*, yaitu tahap penulis mengevaluasi produk melalui lembar validitas serta angket yang telah disebarkan.

Kami memilih model dan metode penelitian ini karena memerlukan data yang bersifat naratif dan deskriptif, serta perlu adanya uji coba produk yang dikembangkan. Selain itu, kami juga perlu validasi dari pihak guru sebagai ahli materi terkait produk media pembelajaran yang kami kembangkan.

Waktu yang dihabiskan selama masa penelitian adalah 1 hari pada 13 Maret 2025 di SDN Hegarmanah, Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang. Dalam penelitian ini, kami melibatkan 28 subjek di antara nya yaitu 27 orang siswa kelas 3 SDN Hegarmanah, serta 1 guru PAI yang mengajar di sekolah tersebut. Penelitian ini dilakukan secara luring melalui angket siswa dan angket guru atau ahli materi yang dimana cara ini disebut dengan *total sampling*. Dalam Salsabillah (2022), Sugiyono mengatakan bahwa *total sampling* merupakan teknik pengambilan seluruh anggota menjadi sampel . Kami memilih teknik *sampling* ini dikarenakan populasi hanya berjumlah 27 orang siswa dan diperlukan informasi yang detail dari masing-masing individu mengenai produk yang kami kembangkan.

Pertama, kami melakukan penyusunan instrumen dan pembuatan produk yang nantinya akan disebar serta diujicobakan di sekolah. Tahapan kedua, kami melakukan penelitian dengan cara *visit* langsung ke sekolah yang dituju dan menyebarkan angket kepada ahli materi dan siswa serta menjelaskan tujuan kami. Bersamaan dengan penyebaran angket, kami juga melakukan uji coba produk media pembelajaran yang telah kami kembangkan. Setelah *visit* penelitian selesai dan data sudah dipastikan terkumpul, selanjutnya kami melakukan revisi produk untuk meningkatkan mutu serta melakukan validasi media oleh ahli media. Untuk keabsahan data, kami menggunakan teknik triangulasi data yang dimana kami mengumpulkan data tambahan dari hasil wawancara guru, melakukan analisis dokumen dari hasil angket siswa dan catatan dari guru, serta meminta umpan balik dari peserta mengenai produk media pembelajaran yang telah kami uji cobakan di kelas.

Tabel 1. Kriteria Skala Interpretasi

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurag Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Aeni et al., 2024b)

Kriteria skala interpretasi digunakan sebagai penentu apakah hasil validasi memenuhi kriteria tidak layak, kurang layak, cukup layak, layak, maupun sangat layak. *Flipbook* digital FIKIR akan melalui tahap uji coba untuk mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran yang efektif.

HASIL

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *flipbook* digital "FIKIR" sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam mempelajari kisah teladan Rasulullah SAW.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D),* yang merupakan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam pengembangan produk pendidikan. Model D&D dipilih karena memungkinkan peneliti untuk secara sistematis merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi *flipbook* digital "FIKIR" agar sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. Model D&D ini terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan akan dilakukan secara interaktif dan evaluatif untuk memastikan kualitas dan efektivitas *flipbook* digital yang dihasilkan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pengembangan produk pendidikan yang menekankan pada aspek keefektifan, efisiensi, dan kepraktisan.

Tahapan D&D dengan Model ADDIE

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap awal penelitian ini, analisis difokuskan pada identifikasi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi kisah teladan Rasulullah di

kelas 3 SD Negeri Hegarmanah. Dengan pendekatan kualitatif, observasi kelas dilakukan untuk memahami minat belajar siswa, metode pembelajaran yang diterapkan, dan media pembelajaran yang digunakan. Aspek yang diamati meliputi kesiapan, fokus, dan antusiasme siswa. Analisis mencakup evaluasi terhadap variasi, daya tarik, efektivitas metode pembelajaran yang digunakan, frekuensi penggunaan, serta respons siswa terhadap media pembelajaran yang ada. Hasil observasi menunjukkan beberapa poin yang perlu diperhatikan, yaitu minat belajar siswa terhadap materi kisah teladan Rasulullah dapat ditingkatkan, metode pembelajaran dapat lebih bervariasi, dan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif perlu lebih dioptimalkan. Temuan ini menjadi dasar pengembangan *flipbook* digital "FIKIR".

2. Perencanaan (*Design*)

Pertama, tahap perencanaan *flipbook* interaktif ini mengikuti tema yang sudah ditentukan yakni "Kebudayaan dalam Perspektif Islam", yang diintegrasikan dengan elemen sejarah. Proses perencanaan memastikan keselarasan materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ditetapkan oleh Kemendikbud. Hal ini dilakukan untuk memastikan *flipbook* relevan dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pemilihan kisah-kisah teladan Rasulullah SAW dan aspek kebudayaan Islam akan disesuaikan dengan KD dan TP yang relevan, sehingga materi yang disajikan terintegrasi dengan baik ke dalam pembelajaran di sekolah. Selain itu, pengembangan materi juga mempertimbangkan aspek usia dan kemampuan pemahaman siswa kelas 3 SD agar mudah dipahami dan menarik minat belajar mereka.

Kedua, pengembangan *flipbook* interaktif "FIKIR" (*Flipbook* Kisah Teladan Rasulullah) diawali dengan pengumpulan referensi dan materi yang relevan dengan tema kisah teladan Rasulullah SAW. Peneliti secara cermat memilih materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan psikologis peserta didik di sekolah dasar, memastikan materi mudah dipahami, dan menarik minat belajar mereka. Proses perancangan *flipbook* dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Berbagai fitur dan elemen desain memungkinkan pembuatan *flipbook* menjadi lebih menarik dan interaktif. Beragam elemen desain yang tersedia pada Canva memudahkan peneliti dalam menciptakan tampilan visual yang atraktif dan mendukung proses pembelajaran yang efektif.



Gambar 1. Desain Sampul *Flipbook* Digital "FIKIR"



Gambar 2. Daftar Isi *Flipbook* Digital "FIKIR"

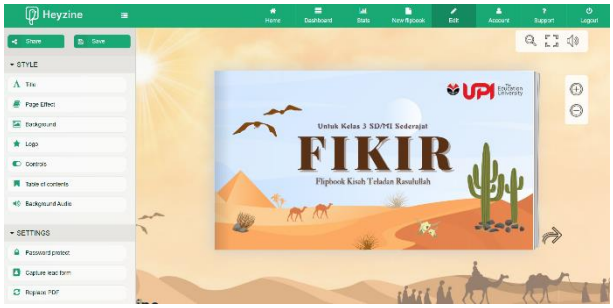


Gambar 3. Cara Penggunaan *Flipbook* Digital "FIKIR"



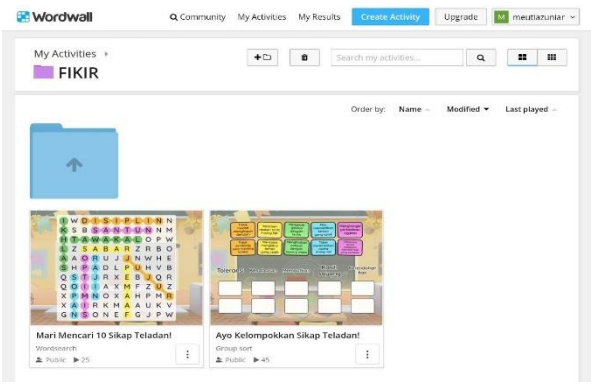
Gambar 4. Desain Materi *Flipbook* Digital "FIKIR"

Ketiga, setelah proses desain *flipbook* digital "FIKIR" di Canva selesai, langkah selanjutnya adalah mengunduh seluruh materi desain dari Canva dalam format yang kompatibel dengan Heyzine. Format yang tepat perlu diperiksa terlebih dahulu pada panduan Heyzine untuk memastikan kualitas dan kompatibilitas terbaik. Setelah diunduh, materi tersebut kemudian diunggah ke platform Heyzine. Proses unggah biasanya melibatkan beberapa langkah, seperti pembuatan akun, pemilihan template, dan pengunggahan file-file desain Canva secara berurutan sesuai dengan alur *flipbook*. Heyzine akan memproses file-file tersebut dan menggabungkannya menjadi sebuah *flipbook* interaktif. Pada tahap ini, perlu diperhatikan petunjuk dan panduan Heyzine untuk memastikan proses unggah berjalan lancar dan hasil *flipbook* sesuai dengan yang diharapkan. Setelah proses unggah selesai, *flipbook* dapat dilihat dan diuji coba untuk memastikan semua elemen desain, teks, gambar, dan fitur interaktif berfungsi dengan baik. Jika ada kesalahan atau kekurangan, perbaikan dapat dilakukan dengan melakukan revisi di Canva, mengunduh desain dalam format file yan sesuai, dan mengunggahnya kembali ke Heyzine.



Gambar 5. Proses Pengeditan *Flipbook* Digital "FIKIR" di Aplikasi Heyzine

Keempat, setelah *flipbook* digital "FIKIR" selesai dibuat, langkah terakhir adalah membuat *game* interaktif di Wordwall yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas dalam *flipbook*. *Game* ini akan berfungsi sebagai kegiatan tambahan atau *ice breaker,* sekaligus bahan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa ketika menggunakannya.



Gambar 6. Proses Pembuatan *Game* Interaktif di Aplikasi Wordwall

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk. Proses ini diawali dengan penyelarasan redaksi isi produk agar sepenuhnya sesuai dengan kurikulum acuan. Peneliti menetapkan kurikulum merdeka sebagai patokan dari isi dan konten produk. Untuk menjamin keakuratan, redaksi Capaian Pembelajaran (CP) akan disalin langsung dari kurikulum. Selanjutnya, tujuan pembelajaran akan direvisi agar mengikuti format baku, yaitu dimulai dengan frasa "Siswa/Peserta didik mampu… dengan…". Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran lebih spesifik dengan apa yang ingin dicapai. Sebagai prioritas utama, kami akan segera melengkapi fitur audio untuk teks Arab pada hadist yang saat ini masih belum tersedia. Terakhir, kami akan mengembangkan fitur-fitur interaktif seperti evaluasi, baik dalam bentuk kuis ataupun *games* untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar peserta didik. Seluruh proses pengembangan ini akan terus dimonitor dan dievaluasi untuk memastikan produk yang dihasilkan berkualitas dan sesuai harapan.

4. Implementasi (*Implementation)*

Pada Kamis, 13 Maret 2025, telah dilakukan uji coba dan validasi *flipbook* digital "FIKIR" di kelas 3 SD Negeri Hegarmanah, Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang. Uji coba ini melibatkan kelompok 2B kelas 4B yang mempresentasikan produk dan berdiskusi interaktif dengan 27 siswa kelas 3. Validasi materi dilakukan oleh guru PAI di sekolah tersebut. Kegiatan berjalan lancar dan disambut antusias oleh siswa dan guru. Sedangkan validasi produk ahli media dilakukan oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

Berikut ini merupakan hasil lembar validasi produk ahli materi, ahli media dan kategori kelayakan produk:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Nilai Persentase	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Media	97.5%	Sangat Layak

Melalui lembar validasi produk yang dibagikan langsung kepada ahli materi, hasil menunjukkan bahwa produk telah mencapai nilai 100% sebagai media pembelajaran memenuhi kriteria sangat layak pada konten atau isi materi di dalamnya. Didorong oleh

catatan yang mengatakan bahwa keseluruhan *flipbook* sudah baik pada lembar validasi produk ahli materi, menjadikan *flipbook* digital FIKIR ini dapat direkomendasikan kepada guru-guru yang ingin menerapkan pembelajaran diferensiasi. Berbeda dengan validasi produk ahli materi, lembar validasi produk oleh ahli media dibagikan secara daring dan di*review* oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang secara daring pula. Total nilai 97.5% menunjukkan bahwa *flipbook* digital FIKIR dapat dikatakan sangat layak untuk menjadi media pembelajaran yang efektif dan digunakan dalam proses belajar siswa. Catatan revisi yang diperoleh menyangkut perubahan nama produk, pencantuman materi untuk fase/kelas yang lebih spesifik, penyesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dengan kurikulum, penyertaan *voice over* pada hadist/ayat Al-Qur'an, dan pelengkapan menu evaluasi.

Tabel 3. Hasil Kategori Kelayakan Produk oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	**Hasil**
Ahli Materi	100%
Ahli Media	97.5%
Rata Rata	98.75%
Kategori	**Sangat Layak**

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, rata-rata hasil validasi produk ahli media dan ahli materi adalah 98.75%. Nilai ini menyatakan tingkat kelayakan *flipbook* digital FIKIR mencapai tingkat sangat layak. Penilaian produk berdasarkan kesesuaiannya menjadi sebuah media yaitu berkaitan dengan kesesuaian tampilan produk, kemudahan akses, dan dampak baik. Sementara kesesuaian materi produk dengan Capaian Pembelajaran (CP), penggunaan bahasa dan penulisan yang tepat pada sajian materi, serta dampak baik yang ditimbulkan menjadi sebuah patokan untuk menilai produk berdasarkan konten/isi.

Berikut tabel data hasil evaluasi berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa setelah uji coba:

Tabel 4. Angket Kepuasan Siswa terhadap Produk

No	**Pertanyaan**	**Nilai**				**Jumlah Siswa**
		1	**2**	**3**	**4**	
1.	Apakah kamu merasa *flipbook* digital "FIKIR" memudahkan kamu dalam memahami kisah teladan Rasulullah SAW?			13	14	27

No	Pertanyaan	Nilai				Jumlah Siswa
		1	2	3	4	
2.	Apakah kamu merasa kegiatan pembelajaran hari ini menyenangkan?			7	20	27
3.	Apakah desain dan tampilan *flipbook* digital "FIKIR" menarik perhatianmu?			13	14	27
4.	Apakah kamu merasa informasi dalam *flipbook* digital "FIKIR" cukup lengkap?		4	7	16	27
5.	Apakah kamu merasa termotivasi untuk meneladani sifat-sifat Rasulullah SAW setelah membaca *flipbook* digital "FIKIR"?			9	18	27
Jumlah skor diperoleh		483				
Skor maksimal		540				
Persentase		89.4%				

Hasil uji coba dan validasi *flipbook* digital "FIKIR" di SD Negeri Hegarmanah menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi. Sebanyak 27 siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa *flipbook* memudahkan mereka memahami kisah teladan Rasulullah SAW, menunjukkan efektivitas *flipbook* dalam penyampaian materi. Dari segi keseruan pembelajaran, 74.1% siswa menilai pembelajaran sangat menyenangkan, yang menjadikan *flipbook* memiliki daya tarik dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Desain *flipbook* juga mendapat sambutan positif, dengan 48.1% siswa setuju terhadap desainnya yang menarik perhatian dan 51.9% lainnya menilai sangat setuju mengenai desain *flipbook* tersebut. Meskipun 14.8% siswa merasa informasi kurang lengkap, mayoritas siswa dengan total 85.2% menilai informasi cukup hingga sangat cukup. Terakhir, tingkat motivasi siswa untuk meneladani sifat Rasulullah SAW juga tinggi, dengan 66.7% siswa merasa sangat termotivasi setelah menggunakan *flipbook*. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan potensi besar *flipbook* digital "FIKIR" sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik.

5. Evaluasi (*Evaluation)*

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas dan kesiapan *flipbook* digital "FIKIR" sebelum diimplementasikan secara luas. Evaluasi meliputi uji coba dan revisi berdasarkan masukan dari siswa dan guru. Revisi difokuskan pada perbaikan akses fitur video pembelajaran, koreksi typo pada materi dan lagu, serta optimalisasi aksesibilitas melalui berbagai perangkat digital (*smartphone, tablet*, dan laptop). Perbaikan ini bertujuan untuk

meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif, sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya media dalam membangkitkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Tujuan akhir dari evaluasi ini adalah menghasilkan *flipbook* yang siap digunakan dan memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian didasari oleh beberapa pertimbangan. Pertama, metode pembelajaran konvensional yang seringkali kurang efektif dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang cenderung dianggap abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Kedua, media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dibutuhkan untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era digital saat ini, dimana siswa lebih familiar dengan teknologi dan cenderung lebih responsif terhadap media pembelajaran yang berbasis teknologi. Ketiga, pemahaman yang mendalam terhadap kisah teladan Rasulullah SAW sangat penting untuk membentuk karakter dan akhlak mulia pada siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan agama Islam.

Maka dari itu, setelah beberapa pertimbangan, media pembelajaran yang kami buat untuk kemudian diuji cobakan di SDN Hegarmanah berbentuk *e-book*. Produk dikemas dalam bentuk *flipbook* digital merupakan sebuah keunggulan utama, karena menjadikan produk lebih fleksibel. Penggunaan *flipbook* digital "FIKIR" tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Produk ini dapat digunakan sebagai media ajar bagi guru dalam proses pembelajaran, maupun digunakan oleh siswa secara mandiri di luar waktu sekolah.

Flipbook digital "FIKIR" dirancang untuk memperkenalkan kisah teladan Rasulullah SAW semasa hidupnya dalam penyajian desain yang menarik dan antarmuka. Dilengkapi dengan fitur audio, produk ini menunjang gaya belajar visual, audiotori, dan audiovisual pada siswa. Penggunaan kalimat dipilah dengan sebaik mungkin agar informasi dari konten produk dapat tersampaikan dengan baik. *Flipbook* digital "FIKIR" melalui tahap validasi ahli media oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia, memperoleh hasil interpretasi 97.5% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* digital "FIKIR" sebagai sebuah media, telah memenuhi kriteria untuk menjadi media pembelajaran yang baik.

Pada saat penelitian dilakukan, siswa sangat bersemangat karena sebelumnya belum ada yang melakukan penelitian ke sekolah tersebut dengan membawa media digital. *Flipbook* digital

"FIKIR" ini menjadi media pembelajaran digital pertama yang mereka coba. Selama penelitian di SDN Hegarmanah, peneliti hanya menemukan masalah di bagian backsound *flipbook* yang kurang terdengar karena tidak ada fasilitas speaker. Meskipun begitu, siswa tetap kondusif dari awal penelitian sampai selesai dan merasa *flipbook* yang kami kembangkan membantu pembelajaran mereka, ditunjukkan dengan hasil presentase kepuasan pada angket siswa. Angket dibagikan secara langsung kepada 27 siswa ketika demonstrasi produk selesai dilakukan. Jumlah skor yang diperoleh mencapai 483 dari total 540 skor keseluruhan, dengan presentase 89.4% siswa setuju bahwa pengembangan *flipbook* digital "FIKIR" membantu mereka dalam pemahaman mengenai kisah teladan Rasulullah SAW. Hal ini diperkuat kembali dengan adanya hasil validasi ahli materi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Hegarmanah yang mencapai presentase 100% dengan kategori sangat layak, yang berarti isi materi *flipbook* digital "FIKIR" telah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) maupun Tujuan Pembelajaran (TP) kurikulum merdeka.

Penelitian sebelum yang dapat dijadikan sebagai pembanding juga pernah membuktikan bahwa flipbook mampu membantu pembelajaran siswa (Inayah et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan konsep bahwa penggunaan *flipbook* digital dapat juga difungsikan sebagai sebuah media pembelajaran. Dengan adanya *flipbook* digital "FIKIR" akan memberikan pengalaman baru bagi siswa karena proses pembelajaran tidak lagi monoton. Penggunaan berbagai fitur interaktif, termasuk kepada fitur *games,* menjadikan proses belajar siswa lebih menyenangkan. Menurut (Sari & Atmojo, 2021), bahan ajar *flipbook* berbasis digital perlu dikembangkan untuk mengoptimalkan keterampilan siswa abad 21. Selain itu, *flipbook* digital sebagai bahan ajar memiliki beberapa keunggulan seperti pada penggunaannya yang interaktif, dapat diakses melalui berbagai *device,* dan tidak terbatas oleh waktu (Dian Putra et al., 2023).

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *flipbook digital* "FIKIR" untuk materi kisah teladan Rasulullah SAW di kelas III sekolah dasar, dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan: validasi ahli materi mencapai 100% dan validasi ahli media mencapai 97,5%. Uji coba lapangan juga menunjukkan respons positif dari peserta didik, dengan tingkat kepuasan

sebesar 89,4%. Mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan *flipbook* "FIKIR" memudahkan pemahaman materi, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan meningkatkan motivasi mereka untuk meneladani akhlak Rasulullah SAW.

Flipbook digital "FIKIR" terbukti efektif dan menarik sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mampu menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan metode konvensional. Inovasi ini memberikan solusi atas tantangan pembelajaran tradisional yang sering kali kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Secara empiris, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis nilai-nilai keagamaan.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran PAI. *Flipbook* "FIKIR" menjadi contoh integrasi antara teknologi pendidikan dan penguatan karakter keagamaan, sekaligus memperkaya literatur tentang efektivitas media digital dalam proses pembelajaran yang bermuatan nilai moral dan spiritual.

Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya meliputi: (1) pengembangan fitur tambahan dalam *flipbook*, seperti integrasi *video* pembelajaran interaktif, *animasi* edukatif, dan *kuis* dengan variasi yang lebih luas; (2) perluasan implementasi pada konteks sekolah yang lebih beragam untuk menguji validitas eksternal dan generalisasi temuan; (3) studi komparatif dengan media pembelajaran PAI lainnya untuk mengetahui keunggulan relatif *flipbook* "FIKIR"; (4) penelitian longitudinal untuk memantau dampak jangka panjang terhadap pemahaman dan perilaku keagamaan siswa; serta (5) eksplorasi pengembangan *flipbook* yang ramah akses bagi siswa berkebutuhan khusus guna memastikan inklusivitas dalam pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(3), 721. https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077

Aeni, A. N., Hanifah, N., Rahimah, R., & Arifuddin, A. (2024a). Development of Smart Apps Creator (SAC)-Based Android Application Learning Media to Improve Students' Understanding of Islamic Education Materials in Elementary Schools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *11*(2), 359. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v11i2.18531

Aeni, A. N., Hanifah, N., Rahimah, R., & Arifuddin, A. (2024b). Development of Smart Apps Creator (SAC)-Based Android Application Learning Media to Improve Students' Understanding of Islamic Education Materials in Elementary Schools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *11*(2), 359. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v11i2.18531

Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(4), 979. https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097

Azhary, P. A., Hanifah, N., & Aeni, A. N. (n.d.). *Volume 5, Nomor 2, Desember 2024 PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID ALE "ASEAN LEARN" UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS VI*.

Dian Putra, A., Yulianti, D., Fitriawan, H., Digital, F., Pembelajaran, E., Ajar, B., & Dasar, S. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue 4). http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Inayah, N., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2024). Pengembangan Media E-Flipbook Materi Keragaman Sosial Budaya terhadap Sikap Toleransi Peserta Didik Kelas IV. *ISLAMIKA*, *6*(4), 1655–1665. https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5287

Muzakki, M. A., & Putri, A. R. (n.d.). *Peningkatan Skill Abad 21 melalui Play Based Learning (PBL) STEM dengan Media Robotics di Sekolah Dasar : Peningkatan Skill Abad 21 melalui Play Based Learning (PBL) STEM dengan Media Robotics di Sekolah Dasar*.

Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4133–4143. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737

Rizka Zulmi, Ardila Putri Noza, Reza Anke Wandira, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Pendidikan Islam Berbasis Digitalisasi. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(2), 192–205. https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i2.181

Roemintoyo, & Kamil Budiarto, M. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. In *Journal of Education Technology* (Vol. 1, Issue 1). https://doi.org/10.23887/jet.v%25vi%25i.32362

Salsabila, Y. R., & Muqowim. (2024). KORELASI ANTARA TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME LEV VYGOTSKY DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) YULIA RAKHMA SALSABILA 1 , MUQOWIM 2. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(3), 813–827. https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185

Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada

Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6079–6085. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715

Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, *3*(2), 198–203. https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874

Sugden, N., Brunton, R., Macdonald, J. B., Yeo, M., & Hicks, B. (2021). Evaluating student engagement and deep learning in interactive online psychology learning activities. In *Australasian Journal of Educational Technology* (Vol. 2021, Issue 2). https://doi.org/10.14742/ajet.6632

Syahrijar, I., Zahra, I. A., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital. *Jurnal AL-HIKMAH*, *5*(1), 14. https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v5i1.2836

Wahjusaputri, S., Ernawati, E., Wahyuni, Y., & Wahyuni, I. (2024). Penerapan Pendekatan Play-Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 112–121. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.489