

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL "MERASA" BERBASIS HEYZINE DAN CANVA UNTUK MEMAHAMI SURAT AL KAUTSAR DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS III SEKOLAH DASAR

Dewi Intan Sari, Rifa Rodhiyatan Mardhiyyah, Nadia Safitri, Ani Nur Aeni
Univeritas Pendidikan Indonesia, Kampus Sumedang, Indonesia

Diterima : 18 Mei 2025

Disetujui : 30 Mei 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Pendidikan agama Islam memiliki peran penting sejak usia dini dalam menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, serta pembentukan akhlak mulia pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep pendidikan Islam yang berlandaskan nilai-nilai Al-Qur'an dan Sunnah, dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran kreatif berupa Flipbook MERASA (Mari Memahami Surat Al-Kautsar) untuk siswa kelas III SD. Pada tingkat pendidikan dasar, pendidikan Islam tidak semata berfokus pada penyampaian pengetahuan, melainkan juga berperan dalam membentuk moral dan spiritualitas anak sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif mereka. Surat Al-Kautsar dipilih sebagai bahan ajar karena sifatnya yang singkat namun penuh makna, sehingga cocok untuk anak-anak sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan Islam menekankan keseimbangan antara aspek pengetahuan, keimanan, akhlak, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari sebagai dasar pembentukan karakter yang utuh. Media Flipbook MERASA berperan sebagai alat pembelajaran Al-Qur'an yang efektif, interaktif, dan menyenangkan, serta terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap makna yang terkandung dalam Surat Al-Kautsar.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, Karakter Anak, Flipbook MERASA, Surat Al-Kautsar, Sekolah Dasar.

Abstract

Islamic religious education has an important role from an early age in instilling the values of faith, piety, and the formation of noble morals in children. This study aims to examine the concept of Islamic education based on the values of the Qur'an and Sunnah, with a focus on the use of creative learning media in the form of Flipbook MERASA (Let's Understand Surah Al-Kautsar) for grade III elementary school students. At the elementary school level, Islamic education not only focuses on conveying knowledge, but also plays a role in shaping children's morals and spirituality according to their stages of cognitive development. Surah Al-Kautsar was chosen as open material because of its short but meaningful nature, making it suitable for elementary school children. The results of the study showed that Islamic education emphasizes a balance between aspects of knowledge, faith, morals, and application in everyday life as the basis for forming a complete character. The Flipbook MERASA media acts as an effective, interactive, and enjoyable learning tool for the Qur'an, and has been proven to be able to increase students' interest in learning and understanding of the meaning contained in Surah Al-Kautsar.

Keywords: Islamic Religious Education, Children's Character, MERASA Flipbook, Al-Kautsar Letter, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi landasan utama dalam membentuk karakter dan moral generasi muda sebagai penerus bangsa. Dalam perspektif Islam, pendidikan tidak hanya menekankan aspek intelektual, tetapi juga pembinaan kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai ketuhanan. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam (PAI) sejak tingkat dasar sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia. Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW menjadi pedoman utama dalam merancang sistem pendidikan yang menyeluruh dan sesuai dengan perkembangan anak. Pendidikan agama Islam pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk menumbuhkan, mengembangkan, dan memperkuat keimanan siswa melalui penyampaian pengetahuan, pendalaman makna, serta pengamalan ajaran Islam. Harapannya, tujuan tersebut mampu membentuk peserta didik menjadi pribadi muslim yang senantiasa berkembang dalam keimanan dan ketakwaan, serta memiliki komitmen kuat dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara (Aziz et al., 2021).

Namun, di era digital saat ini, pembelajaran agama menghadapi tantangan baru. Anak-anak masa kini lebih terbiasa berinteraksi dengan teknologi dan menunjukkan minat yang rendah terhadap metode pembelajaran tradisional, termasuk dalam mempelajari Al-Qur'an. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar menjadi salah satu hambatan utama dalam menanamkan nilai-nilai keislaman. Hal ini diperkuat oleh Aeni et al., (2022) yang menyatakan bahwa perkembangan zaman menuntut para guru untuk menciptakan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan generasi saat ini. Salah satu keunggulan dari materi pembelajaran digital adalah daya tahannya yang lebih tinggi dibandingkan dengan media konvensional yang cenderung cepat rusak (Aeni et al., 2022). Selain itu, media

digital terbukti mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Masrurroh et al., 2023)

Flipbook merupakan salah satu jenis media digital yang efektif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan penyajian yang interaktif dan aksesibilitas melalui perangkat digital, flipbook menjadi alternatif yang menarik dalam proses pembelajaran. Haslinda et al., (2024) mengungkapkan bahwa flipbook digital memiliki berbagai keunggulan, seperti bersifat interaktif, kompatibel dengan laptop maupun smartphone, dapat digunakan secara daring maupun luring, serta terintegrasi dengan aplikasi lain. Melalui fitur-fitur tersebut, flipbook sangat cocok diterapkan di tingkat sekolah dasar. Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital berupa Flipbook MERASA (Mari Memahami Surat Al-Kautsar) yang ditujukan untuk siswa kelas III SD. "Media ini dirancang dengan elemen visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta kegiatan interaktif yang disesuaikan dengan usia 8–9 tahun. "Media ini dirancang dengan elemen visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta kegiatan interaktif yang disesuaikan dengan usia 8–9 tahun. Menurut (Aeni et al., 2023), media pembelajaran yang menggabungkan audio-visual, animasi, dan suara mampu menjangkau berbagai tipe pembelajar anak serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Menurut Rich dan Klein (2009, hlm. 1) , metode ini bertujuan untuk menciptakan produk, baik instruksional maupun non-instruksional, berupa model baru atau pengembangan dari produk yang sudah ada (Aeni et al., n.d.). Dengan lokasi dan subjek penelitian dilaksanakan di SDN Babakan Hurip, Kotakaler, Sumedang. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD, dengan jumlah

partisipan sebanyak 9 siswa dan 1 guru PAI sebagai validator (Aeni et al., 2024). Adapun tahapan penelitian D&D adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Masalah

Permasalahan diidentifikasi berdasarkan kesulitan siswa kelas III dalam memahami materi bacaan Pendidikan Agama Islam. Peneliti mencatat hambatan yang dialami siswa melalui observasi dan pengumpulan data awal di SDN Babakan Hurip.

2. Mendeskripsikan Tujuan

Setelah permasalahan teridentifikasi, tujuan penelitian ditentukan. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik sekaligus menanamkan nilai karakter Islami kepada siswa kelas III SD.

3. Desain dan Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan adalah flipbook interaktif berbasis Heyzine dan Canva, dengan nama "*MERASA (Mari Memahami Arti Al-Kautsar)*". Produk ini dirancang sebagai solusi terhadap rendahnya pemahaman siswa terhadap materi bacaan.

4. Uji Coba Produk

Flipbook yang telah dikembangkan diuji oleh ahli media pembelajaran, guru PAI, serta siswa kelas III SD. Proses ini bertujuan mengidentifikasi kekurangan produk agar dapat diperbaiki sebelum digunakan secara lebih

luas (Agnia Rahmi & Tin Rustini, 2023).

5. Evaluasi Hasil Uji Coba

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba dari ahli media, guru, dan siswa. Analisis ini digunakan untuk menilai sejauh mana produk sesuai dengan tujuan pembelajaran.

6. Penyampaian Hasil Uji Coba

Hasil evaluasi kemudian disusun secara sistematis dalam laporan tertulis. Laporan ini menggambarkan tingkat efektivitas dan relevansi media terhadap tujuan penelitian (Lavenia et al., 2024).

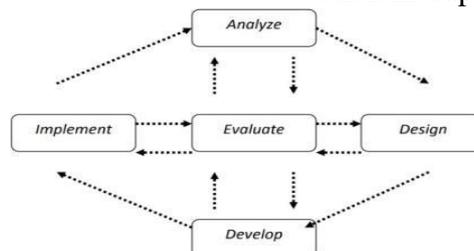
Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket siswa, untuk mengukur minat belajar dan respons terhadap media, serta lembar validasi, diberikan kepada guru PAI dan ahli media untuk mengevaluasi isi dan tampilan produk (Januar Saputra et al., 2025). Untuk menganalisis data dengan menggunakan teknik persentase skala Likert. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah point yang di peroleh}}{\text{Jumlah point maksimal}} \times 100$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa flipbook digital. Pembuatan flipbook ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, analysis, desain, development, implementation, dan evaluation.

Secara visual tahapan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



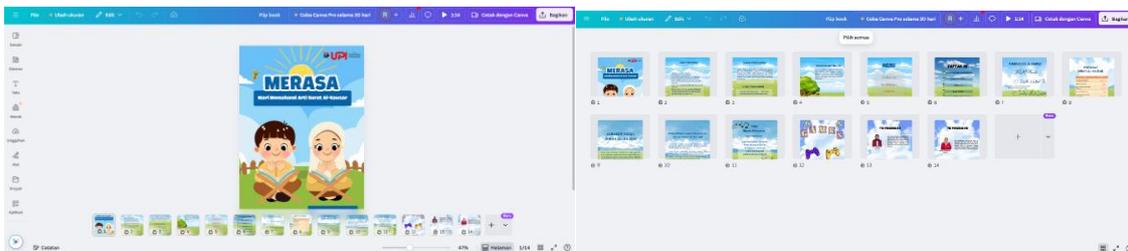
Gambar 1. Tahapan model pengembangan ADDIE
(Sumber: Darmana,+3_Tegeh (1), n.d.)

a. Analisis

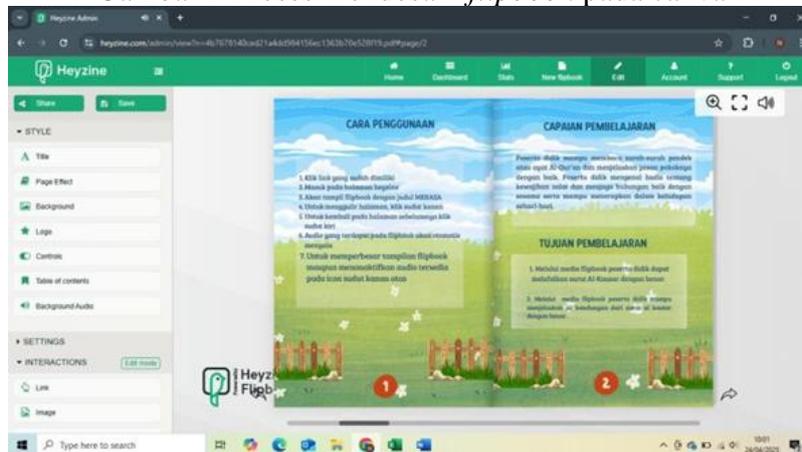
Tahap ini merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap Analysis ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, agar dapat menyesuaikan dengan isi konten pada media pembelajaran yang akan dibuat. Adapun kurikulum yang kami analisis dan kami ambil adalah kurikulum merdeka kelas 3 fase B dengan CP (Capaian Pembelajaran) peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan pokoknya dengan baik. Peserta didik mengenal hadis tentang kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Lalu CP tersebut akan disesuaikan dengan isi konten media pembelajaran yang akan dibuat. Peneliti mendesain produk yang sesuai dengan kurikulum dan juga materi yang telah ditentukan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah flipbook digital berbasis canva dan heyzine. Dengan adanya flipbook digital ini diharapkan dapat membuat siswa lebih cepat untuk memahami materi pembelajaran dan dapat berperan aktif dikelas.

b. Desain

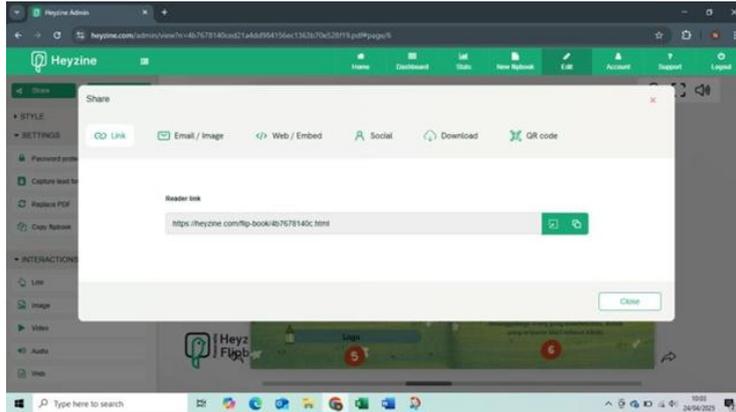
Hasil dari tahap analisis kebutuhan sebelumnya bisa kita gunakan sebagai landasan untuk merancang media pembelajaran apa yang akan kita buat untuk mempermudah penyampaian materi di kelas 3 Sekolah Dasar. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini membutuhkan langkah langkah, adapun langkah-langkah yang kita lakukan adalah sebagai berikut: 1) Memahami tentang penelitian yang akan kita lakukan 2) Menyusun rencana penelitian 3) Memahami terkait kurikulum di Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, tidak lupa kami juga memahami terkait capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran di fase B 4) Menganalisis dan menentukan produk atau media pembelajaran seperti apa yang akan kita buat 5) Menyusun desain untuk pembuatan produk. Desain model atau metode pembelajaran ini bersifat konseptual dan akan menjadi dasar untuk tahap pengembangan selanjutnya



Gambar 2 Proses mendesain *flipbook* pada canva



Gambar 3 Desain *flipbook* MERASA



Gambar 4 Penambahan fitur dalam Heyzine

c. Development

Pada fase atau tahap inilah kami melakukan validasi pada ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hal ini penting untuk dilakukan sebelum kita melakukan uji coba produk yang kita buat, karena di tahap ini lah kita bisa mengetahui apakah produk yang

kita buat ini layak untuk dipergunakan, apakah materi yang kita muat dalam produk yang kita buat sudah sesuai selain itu, ditahap ini jugalah kita akan mengetahui apakah semua alat yang ada dalam produk yang kita buat ini berfungsi dengan baik atau tidak.



Gambar 4 Hasil Produk

d. Implementation

Pada fase ini, desain dan pendekatan yang telah diciptakan diterapkan dalam situasi nyata yaitu di ruang kelas. Saat penerapan, desain model/pedoman yang telah dihasilkan digunakan dalam kondisi yang sesungguhnya. Pada tahap ini kami melakukan uji coba di SDN Babakan Hurip di kelas III, kami melakukan uji coba tersebut ke semua siswa kelas III yang hadir pada hari Selasa, 18 Maret 2025

dimana pada hari tersebut jumlah siswa yang datang berjumlah 9 orang dari total keseluruhan 15 orang. Setelah melakukan uji coba ini pun kami memberikan lembar penilain kepada para siswa dimana lembar penilaian tersebut berisi penilaian terhadap produk yang kita lakukan uji coba sebelumnya. Setelah penerapan pendekatan, evaluasi awal dilakukan guna memberikan masukan untuk pelaksanaan model/pedoman yang akan datang.

Tabel 1. Hasil Respon Siswa terhadap *Flipbook* MERASA

No	Deskripsi Penilaian	Nilai			
		SS	S	STS	TS
1	Apakah penggunaan <i>flipbook</i> ini membantu pembelajaran?	7	2	0	0
2	Apakah isi materi ini mudah dipahami?	7	2	0	0
3	Apakah penggunaan <i>flipbook</i> ini menambah semangat belajar?	7	2	0	0
4	Apakah gambar, tulisan, dan suara pada <i>flipbook</i> terdengar jelas?	8	1	0	0
Jumlah Rerata		7,25	1,75		
Jumlah Keseluruhan		9			

e. Evaluation

Evaluasi yang dilakukan pada produk *flipbook* (MERASA) bertujuan untuk melakukan proses penyempurnaan setelah melakukan tahap implementasi atau uji coba. Evaluasi ini meliputi perbaikan dari saran dan masukan yang kami terima dari ahli media, ahli materi maupun dari para siswa. Setelah melakukan validasi dan revisi, kekurangan yang terdapat dalam produk yang kita buat harus diberikan Solusi terbaik.

Deskripsi Hasil Uji Coba

Kelayakan untuk media *Flipbook* (MERASA) didapatkan dari hasil validator ahli media dan ahli materi. Validasi desain sangat diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja dari Media pembelajaran Media software Heyzine html *flipbook* serta

mengetahui hal apa saja yang masih kurang dan perlu ditambahkan sebelum diujikan. Validator atau pakar ahli yang memvalidasi Media software Heyzine html flip book terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Sedangkan untuk kepraktisan media software Heyzine html flip book diperoleh dari data yang didapatkan dari angket respon siswa. Produk ini divalidasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh guru SD dan ahli media yang dilakukan oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Hasil validasi dari uji coba ahli media Heyzine html *Flipbook* oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang dengan hasil validitas media 93,75% sedangkan untuk validitas materi dari guru SD dengan hasil 92,25%

Tabel 2. Kriteria Penilaian (Januar Saputra et al., 2025)

NO	INTERVAL	KRITERIA
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% -60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Kurang Layak
5.	0% - 20%	Kurang Layak Sekali

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Nilai Presentasi	Kategori
Ahli Media	93,75%	Sangat Layak
Ahli Materi	96,25%	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil Kategori Kelayakan Produk oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Hasil
Ahli Media	93,75%
Ahli Materi	96,25%
Rata-Rata	90
Kategori	Sangat Layak

Media flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas III SD. Selain dinilai sangat layak oleh ahli materi dan media hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa terbantu dalam memahami materi dan lebih termotivasi dalam proses belajar.

Flipbook dapat menyajikan materi secara visual dengan ilustrasi dan audio yang menarik yang akan menambah semangat siswa dalam belajar. Fitur interaktif yang tersedia dalam flipbook seperti kuis, nyanyian, dan games juga membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil studi Wahyuliani et al., (2016).

Dengan menggunakan buku flip sebagai alat pembelajaran, siswa diajak untuk menjadi kreatif. Ini karena, baik buku flip yang sudah ada maupun yang dibuat sendiri oleh siswa, biasanya dibubuhi gambar atau hiasan lainnya sesuai keinginan siswa, sehingga rangkuman dalam buku menarik untuk dibaca.

Strategi, metode, model dan media pembelajaran memiliki peran yang penting

dalam proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu yang bisa meningkatkan semangat belajar para siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat melibatkan siswa secara langsung dalam prosesnya. Seperti yang dijelaskan oleh (Salman Alfarizi, n.d.) Media menjadi bagian integral dari metode dan strategi pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran memainkan peran penting karena mereka dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Di era kemajuan teknologi saat ini, teknologi media belajar mandiri sangat penting untuk kegiatan pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk beradaptasi dengan perubahan dan menggunakan teknologi secara efektif dan cerdas. Media menjadi bagian penting dari pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan. Ini karena media memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Di era kemajuan teknologi saat ini, teknologi media belajar mandiri sangat penting untuk pendidikan karena memungkinkan siswa untuk menggunakan teknologi secara cerdas dan beradaptasi dengan perubahan.

Susilo et al., 2023 menjelaskan

bahwa untuk menjadikan penggunaan *flipbook* lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar, media yang digunakan harus memiliki fitur berikut: visual yang menarik; mendorong siswa untuk berinteraksi dengan pelajaran; dan memberikan pengalaman belajar yang baru. Kajian penerapan *Flipbook* sebagai media pembelajaran terhadap aktifitas belajar peserta didik membahas bagaimana media *flipbook* meningkatkan berbagai aktifitas peserta didik, seperti proses pembelajaran, aktifitas belajar, berpikir kritis, menulis, minat belajar, kemandirian, dan lainnya. Dalam penelitian ini, ditunjukkan bahwa meskipun media *flipbook* dapat meningkatkan berbagai aktifitas di atas, mereka juga dapat meningkatkan aktifitas belajar lainnya.

Kreatifitas dalam pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pelajaran. Salah satu bentuk media kreatif yang dapat digunakan adalah *flipbook*, yang merupakan pengembangan dari *e-book*. *E-book* sendiri adalah buku dalam format digital yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, atau multimedia lainnya yang dapat diakses melalui laptop, komputer, atau smartphone. *Flipbook* menghadirkan inovasi lebih lanjut dengan menambahkan elemen interaktif, seperti games sebagai alat evaluasi pembelajaran, sehingga dapat menjadi alternatif menarik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). (Gicella et al., n.d.)

Berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya, maka peneliti membuat produk yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dengan bantuan aplikasi *canva* dan *web heyzine*. Media pembelajaran yang dibuat berupa *flipbook* digital untuk siswa SD Negeri Babakanhurip kelas 3 yang dimana proses pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran *flipbook* digital ini diberi nama "MERASA". *Flipbook* digital ini didesain dengan memadukan antara unsur

tulisan, gambar dan suara agar terlihat lebih menarik. *Flipbook* merasa ini juga dapat mudah di akses dimanapun dan kapanpun, baik di laptop maupun handphone.

Pembahasan mengenai efektivitas media pembelajaran *flipbook* difokuskan pada bagaimana media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar pada para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan *flipbook* yang sesuai bisa memberikan dampak yang baik terhadap semangat belajar siswa, karena media ini mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Untuk memastikan bahwa media *flipbook* benar-benar mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Media ini idealnya menampilkan visual yang menarik, mendorong partisipasi aktif peserta didik, menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dari metode pembelajaran tradisional, menyajikan informasi secara terstruktur, serta disampaikan oleh guru yang profesional dengan gaya penyampaian yang menarik. (Susilo et al., 2023)

Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* MERASA bisa disebut sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa membantu proses belajar mengajar di Sekolah Dasar terutama pada pembelajaran mengenai agama islam ataupun yang lainnya. *Flipbook* (Merasa) ini juga sudah dinilai sangat layak untuk digunakan menjadi salah satu media pembelajaran oleh para ahli yaitu Ahli Media dan juga Ahli Materi.

Berdasarkan kajian ini, *flipbook* menjadi alternatif media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pemahaman materi PAI tetapi juga memperkuat keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual, fitur interaktif, serta aksesibilitas tinggi di berbagai perangkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah

dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk flipbook cocok digunakan dalam pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) kelas 3 sekolah dasar atau fase B dengan capaian pembelajaran yaitu peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan pokoknya dengan baik. Peserta didik mengenal hadis tentang kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kelayakan produk MERASA diperoleh dari proses pengembangan produk yang melibatkan dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang sebagai validator ahli media dan juga guru SD Negeri Babakanhurip sebagai validator ahli materi.

Hasil penilaian dari ahli media, produk flipbook yang dikembangkan mendapatkan nilai 93,75% atau dengan kategori "sangat layak" untuk hasil penilaian dari ahli materi yaitu guru SD Negeri Babakan hurip dengan hasil 96,25% dengan kategori "sangat layak", dan nilai respon rereta dari siswa yaitu 7,25 dengan kategori "positif". Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan flipbook digital sangat cocok untuk pembelajaran PAI di SD karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, dampak dari uji coba produk tersebut menunjukkan bahwa para siswa lebih cepat menerima dan memahami materi dengan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berbasis digital yang memang relevan dengan tuntutan pada zaman sekarang. Saran bagi guru adalah, agar terciptanya pembelajaran yang bermakna pada siswa maka harus dilatarbelakangi oleh kemampuan guru yang harus mau selalu ber-inovasi dan melek terhadap perkembangan teknologi agar tercipta media pembelajaran yang bisa untuk semua gaya belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Agustin, Y., Fitrika, A., & Muhjiliah, N. M. (n.d.). *9_Artikel_Agustin_UPI_Sumedang*.
- Aeni, A. N., Dipraja, M. A. Y., Fadila, A., & Lasmini, S. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID BERBASIS SAC "MAKANAN" DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS 5 SD Ani Nur Aeni 1* , Muhammad Arif Yuga Dipraja 2 , Anggi Fadila 3 , Siti Lasmini 4 (1)(2)(3)(4). *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 499–506. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v13i2.13602>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Puspitasari, A., Nuraeni, A., Fuadi, M. F., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). *Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku*.
- Agnia Rahmi, & Tin Rustini. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop-up book Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 112–120. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.462>
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(1), 63. [https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542darmana,+3_Tegeh\(1\).](https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542darmana,+3_Tegeh(1).) (n.d.).

- Gicella, Y., Pascasarjana, M., & Astuti, S. A. (n.d.). Penggunaan Media Flipbook dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. In *Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan* (Vol. 1, Issue 02).
- Haslinda, S. N., Nurmalasari, N., Mulyani, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Flipbook “Ayo Sambung” untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Bersambung pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *ISLAMIKA*, 6(3), 795–809. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4669>
- Januar Saputra, H., Listyarini, I., Rahmawati, I., & Aniq KHB, M. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MELALUI SOFTWARE HEYZINE HTML FLIP BOOK KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. In *Elementary School* (Vol. 12).
- Lavenia, G., Fasawiguna, F., Wulandari, P., & Aeni, A. N. (2024). 6_Kelompok+7B_Gia+Lavenia_Faizal+Fasawiguna_Putri+Wulandari+(2) (8).
- Masrurroh, N. N., Ayu Aulia, A. A., Sari, W., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) untuk Mengenalkan Kebudayaan Islam kepada Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 876. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2096>
- Salman Alfarizi, M. (n.d.). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLIPBOOK DALAM*.
- Susilo, A., Ardianto, B., Romlah, S., Wirdaini, M., Maarif Hasyim Latif, U., & Timur, J. (2023). *Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora, Iptek, dan Sains*.
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIP BOOK TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 4 BANDUNG. In *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book TARBAWY* (Vol. 3, Issue 1).