

Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku

**Ani Nur Aeni¹, Adelia Puspitasari², Astri Nuraeni³,
Muhammad Fadzillah Fuadi⁴**

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

e-mail: aninuraeni@upi.edu¹, adeliapuspitasari@upi.edu², nuraeniastri18@upi.edu³,
aldifadzillah123@upi.edu⁴

Abstrak

Berbicara terkait pendidikan dan pembelajaran tidak terlepas dari adanya media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk melakukan pengembangan pendidikan di masa abad 21 dengan kecanggihan berbagai teknologi digital pada dunia pendidikan. Maka di samping itu, perlu adanya media untuk membantu meningkatkan kualitas Pendidikan PAI di era teknologi ini. Dengan demikian kami memanfaatkan media Flipbook yang berjudul "Keteladanan Kisah Nabi Syu'aib" sebagai salah satu media yang dapat dikembangkan di abad 21 sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak-anak Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Design and Development (D&D) yang merujuk kepada model ADDIE: 1) Analyse, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Penelitian Flipbook yang berjudul "Keteladanan Kisah Nabi Syu'aib" dilakukan pada siswa kelas 3 di SD Citungku. Data yang dikumpulkan berupa data validasi yang diuji oleh pakar media dan pakar materi. Hasil dari kedua pakar menunjukkan kategori sangat layak. Uji validasi yang dilakukan oleh pakar materi mendapatkan presentase sebesar 70%. Hasil uji implementasi produk skala kecil rata-rata siswa mendapatkan nilai 80,5. Dari kedua data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Flipbook yang berjudul "Keteladanan Kisah Nabi Syu'aib" masuk dalam kategori sangat layak.

Kata kunci: *Flipbook, Media Pembelajaran, Pembelajaran PAI*

Abstract

Talking about education and learning cannot be separated from the existence of learning media. This research was conducted to develop education in the 21st century with the sophistication of various digital technologies in the world of education. So in addition, there is a need for media to help improve the quality of PAI education on this technological diet. Thus we utilize the Flipbook media entitled "Exemplary Story of the Prophet Syu'aib" as one of the media that can be developed in the 21st century as a learning medium that can be applied to elementary school children. This research was conducted using the Design and Development (D&D) method which refers to the ADDIE model: 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Flipbook research entitled "Exemplary Story of the Prophet Syu'aib" was conducted on grade 3 students at Citungku Elementary School. The data collected is in the form of validation data which is tested by media experts and material experts. The results of the two experts show a very feasible category. The validation test carried out by material experts obtained a percentage of 70%. The test results for the implementation of small-scale products on average students scored 80.5. From the two data, it can be concluded that the Flipbook entitled "Exemplary of the Story of Prophet Shu'aib" was included in the very decent category.

Keywords : *Flipbook, Learning Media, PAI Learning*

PENDAHULUAN

Berbicara terkait pendidikan dan pembelajaran tidak terlepas dari adanya media pembelajaran. Definisi media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso, mengartikan media pembelajaran sebagai semua hal yang berkaitan dan dipergunakan untuk menyampaikan baik itu suatu pesan atau informasi yang berguna untuk merangsang baik itu pikiran, perasaan perhatian atau kemauan dari seseorang sehingga itu akan mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran tanpa paksaan, yang memiliki tujuan dan terkendali. Sedangkan, Gagne & Briggs, mengartikan media pembelajaran sebagai suatu sarana atau alat fisik yang digunakan untuk membantu guru dalam menyajikan materi ajar baik itu seperti buku, kaset, video dan lain – lainn (Hasanah, M. N., 2018). Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai suatu alat yang membantu pada proses kegiatan pembelajaran. Media sebagai suatu komponen sistem, yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi non verbal. Media sebagai komponen sistem memiliki makna bahwa media bersifat mutlak dan harus ada serta dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran (Supriyono, 2018)

Namun, faktanya pemanfaatan media pembelajaran belum diimplementasikan secara maksimal. Khususnya dalam mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak sedikit guru sebagai pendidik masih menerapkan media pembelajaran yang monoton dengan hanya berfokus menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah sebagai satu-satunya media pembelajaran. Hal inilah yang membuat kegiatan pembelajaran di kelas tidak terlaksana dengan baik sehingga berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran.(Francisca et al., 2022)

Era globalisasi ini menuntut media pembelajaran harus selalu berkembang mengikuti perkembangan teknologi yang saat ini semakin pesat. Penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi walaupun sedang berjauhan. Berbagai perubahan terjadi dalam masyarakat baik itu di bidang pendidikan, budaya, maupun sosial. Selain itu, terdapat pula perubahan perilaku yang terjadi pada anak-anak, remaja, atau orang dewasa. Namun, perubahan perilaku tersebut cenderung mengarah kepada hal-hal negatif. Berbeda dengan remaja dan orang dewasa, anak-anak belum mampu membentengi dirinya dari pengaruh negatif penggunaan teknologi digital sehingga penting untuk memberikan perhatian khusus kepada anak mengingat anak memiliki ketertarikan tinggi terhadap hal-hal baru

Oleh karena itu hal yang paling penting untuk dipelajari dan ditanamkan pada anak usia sekolah dasar selain pelajaran akademik adalah pelajaran dan pengetahuan tentang moral dan akhlak. Pendidikan Agama Islam di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan pentingnya penerapan akhlakul karimah pada peserta didik di SD. Akhlak dan moral yang perlu ditanamkan sejak dini pada anak SD salah satunya adalah mengenai meneladani sifat "*Shiddiq*" yang dicerminkan oleh Nabi Syuaib. Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik SD yang belum mampu menumbuhkan sikap jujur pada dalam dirinya. Maka dari itu, media pembelajaran yang menarik dan interaktif akan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menumbuhkan sikap jujur Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam menguasai dan memahami teknologi daripada ilmu agama. (Ramadhina & Pranata, 2022)

Dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat membuat membuat peran guru mengalami perubahan. Perubahan tersebut dilihat dari guru tidak lagi berperan sebagai penyampai informasi tetapi berubah menjadi fasilitator, pembimbing dan motivator yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan mengolah sendiri informasi secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya suatu pengembangan dan inovasi media pembelajaran. Yaitu salah satunya dengan melakukan inovasi yang dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik (Laili, Putriani, & Widiastuti, 2021).

Menanggapi hal tersebut inovasi media diperlukan untuk meningkatkan minat peserta didik untuk fokus belajar, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam menanamkan sikap kejujuran. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah "*FlipBook*". (Diana, 2022) Dalam penelitiannya mengungkapkan Dengan adanya bahan ajar berbentuk *flipbook* ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, didalamnya terdapat ilustrasi contoh yang biasa ditemukan di lingkungan sekitar siswa yang dikemas dengan tampilan yang menarik dan penggunaan *flipbook* ini dapat membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi karena dioperasikan langsung oleh siswa seperti membuka dan menutup lembaran buku melalui digital. (Aeni, Erlina, et al., 2022)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan *website flipbook* sebagai inovasi media pembelajaran interaktif bagi siswa agar mempermudah peserta didik menumbuhkan sikap jujur dengan meneladani sikap Nabi Syu'aib. Peneliti memilih media pembelajaran *Flipbook* agar suasana belajar menjadi ajang bermain bagi peserta didik, sehingga belajar tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Selain itu, *Flipbook* juga dikemas dengan lebih praktis agar mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Penggunaan *Flipbook* ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dan meningkatkan pemahaman siswa SD terhadap keteladanan Nabi Syu'aib a.s sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman terhadap keteladanan Nabi Syu'aib yang baik dapat membentuk siswa SD yang jujur, berkarakter, beragama, dan berbudi pekerti agar siap menghadapi berbagai tantangan hidup secara islami. Pada penelitian Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAI) di SD Citungku ini akan membahas mengenai penggunaan *Flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa SD Kelas 3 terhadap Keteladanan Nabi Syu'aib a.s.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian tentang penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran PAI kelas 3 di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman tentang kisah Nabi Syu'aib a.s. dan memupuk sikap jujur sesuai teladan Nabi Syu'aib a.s. Adapun tujuan dari penelitian ini secara khusus yaitu untuk mencari informasi yang akurat terkait keefektifan *flipbook* kisah Nabi Syu'aib a.s dalam memupuk sikap jujur siswa SD dan untuk mengetahui penilaian ahli tentang produk *Flipbok* kisah Nabi Syu'aib a.s yang digunakan dalam penelitian.(Aeni, Juneli, et al., 2022)

METODE

Tujuan dari metode penelitian adalah untuk memberikan gambaran dan memudahkan peneliti mengetahui masalah yang akan dipelajari untuk memecahkan suatu masalah yang akan diselidiki. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:203) mengemukakan "Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya." Metode yang digunakan di penelitian ini merupakan metode Design and Development.

Model D&D diartikan sebagai studi sistematis terhadap perancangan, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan guna memperoleh dasar empiris dalam pembuatan sebuah produk, alat intruksional dan non-intruksional serta sebuah model baru ataupun model yang telah ada.

Adapun dalam penelitian ini, model yang ditetapkan yaitu model ADDIE. Menunjuk pada gagasan Gagne (dalam Ellis and Levy, 2010, hlm. 112) dan Sciandra (2010, hlm. 2) terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE), menurut Peffers mengatakan itu dikombinasikan dengan enam program D&D. (Lestari, D. N. Hermawan, R. Heryanto 2018) Tahapan model D&D menurut Peffers dkk. Yagn sebagai berikut."1) Identifikasi masalah, 2) Mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan pengembangan produk, 4) uji coba, 5) evaluasi hasil uji coba, 6) mengkomunikasikan hasil uji coba." (Ellis & Levy, 2010).

Desain penelitian D&D yang bertujuan untuk membuat produk yang bisa digunakan untuk pembelajaran siswa. Produk pendidikan yang didesain dan dikembangkan yaitu *FlipBook* yang berjudul "Keteladanan kisah nabi syu'aib" Mengenai metode yang telah ditetapkan, partisipan pada penelitian ini yaitu seorang guru PAI dan peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar sebagai pengguna. Peneliti mempunyai beberapa alasan mengambil sampel ini, maka pemilihan sampel didasarkan pada tujuan pengambilan sampel tersebut. Lokasi penelitian dilaksanakan

di SDN Citungku, Kecamatan Rancakalong yang berlangsung sekitar satu bulan dari Februari hingga Maret 2022.

Alat penelitian yang ditetapkan ialah angket penelitian dengan skala likert. Data yang dihasilkan dari pendidik berupa lembar validasi serta *work log* berupa progress dalam proses desain dan pengembangan. Data yang dihasilkan tersebut dianalisis dengan rumus pengukuran skala likert guna interpretasi skor. Skala likert dipakai guna menilai sikap dan pendapat tentang sekelompok orang atau seseorang mengenai gejala sosial. Pada skala ini variabelnya merupakan pengukuran metrik, variabel yang digunakan sebagai titik tolak awal untuk menyusun proyek. Item instrumennya bisa berbentuk pernyataan maupun pertanyaan. Skala ini tergolong jenis skala ordinal atau interval. Respon untuk butir-butir item dalam pertanyaan skala umumnya berupa kata seperti sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup setuju (3), setuju (4) dan sangat setuju (5). Ataupun bisa berupa kata lain seperti kurang, sangat kurang, cukup, baik dan sangat baik. (Yuliarmi2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

FlipBook yang berjudul “Keteladanan Kisah Nabi Syuaib”, merupakan sebuah buku digital yang dibuat menarik dan interaktif sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam menanamkan sikap kejujuran dari meneladani Kisah Nabi Syu’aib. Buku ini diperuntukan bagi siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 3 untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan tujuan pembelajaran agar siswa dapat meyakini kebenaran kisah Nabi Syu’aib as. dan menunjukkan sikap jujur sebagai implementasi pemahaman kisah keteladanan Nabi Syu’aib as. *FlipBook* ini disusun dengan memperhatikan beberapa bagian yang terdapat di dalamnya antara lain:

1. Animasi yang digunakan dibuat dengan menarik agar dapat menambah minat siswa untuk membaca
2. Isi cerita yang berkaitan dengan materi dakwah serta berkenaan dengan tema dari
3. pembelajaran buku siswa kelas 3 Sekolah Dasar.
4. Disisipkan hadist maupun ayat *Al-Quran* yang berkaitan dengan cerita sebagai penguat pemahaman siswa

Setelah *FlipBook* yang berjudul “Keteladanan Kisah Nabi Syu’aib” selesai disusun kemudian buku ini di uji cobakan pada siswa kelas 3 SD Citungku, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya sebuah produk *FlipBook* yang telah disusun. Hasil tes menunjukkan bagaimana pemahaman siswa terhadap keteladanan Nabi Syu’aib as setelah membaca *FlipBook* “Keteladanan Kisah Nabi Syu’aib”. Nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendahnya yakni 20. Rentang nilai yang diperoleh antara nilai tertinggi dan terendah adalah 70. Dari total 33 siswa, terdapat delapan siswa memperoleh nilai 90, tiga siswa memperoleh nilai 80, sebelas siswa memperoleh nilai 70, lima siswa memperoleh nilai 60, satu siswa memperoleh nilai 50, dua siswa memperoleh nilai 40, dua siswa memperoleh nilai 50 dan satu siswa memperoleh nilai 20. Nilai rata-rata yang didapat yakni 80,5.

1. Tempat Tinggal Nabi Syu’aib
Mengenai pengetahuan siswa tentang tempat tinggal Nabi Syu’aib siswa sudah mengetahui dengan baik. Sebanyak 90% siswa sudah mengetahui lokasi tempat tinggal Nabi Syu’aib. Hal tersebut berarti 30 siswa dapat menjawab dengan benar tempat tinggal Nabi Syu’aib. Nabi Syu’aib bertempat tinggal di negri Yordania.
2. Sejarah Nabi Syu’aib diutus
Mengenai pengetahuan siswa tentang sejarah Nabi Syu’aib siswa sudah mengetahui dengan cukup baik. Sebanyak 50% siswa sudah mengetahui mengenai sejarah diutusnya Nabi Syu’aib menjadi Nabi, hal tersebut berarti 17 siswa dapat menjawab dengan benar kapan Nabi Syu’aib diutus menjadi Nabi. Nabi Syu’aib diutus menjadi nabi pada tahun 1550 SM.
3. Sembahan Kaum Madyan
Pada bagian sembahkan kaum Madyan cukup banyak siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar yaitu berjumlah 21 siswa atau 65% dari jumlah keseluruhan siswa kelas 3, hal itu menunjukkan pengetahuan siswa mengenai sembahkan kaum Madyan sudah baik.

Kaum Madyan merupakan kaum yang melupakan ajaran Nabi dan Rasul. Mereka sudah tidak percaya lagi dengan adanya Allah SWT sehingga mereka menyembah pohon lebat yang sering mereka sebut dengan julukan Aikah, pohon tersebut merupakan semak-semak belukar. Perbuatan Buruk Kaum Madyan

Pengetahuan siswa mengenai perbuatan buruk yang dilakukan kaum Madyan cukup baik. Sebanyak 50% siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar, hal tersebut berarti 16 siswa dapat menjawab dengan benar mengenai perbuatan buruk dan jahat kaum Madyan yaitu mengurangi timbangan.

4. Kebiasaan Buruk Kaum Madyan

Pada bagian kebiasaan buruk kaum Madyan siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar, jumlah siswa yang menjawab dengan benar sebanyak 80% yang berarti sebanyak 26 siswa. Kaum Madyan telah diajak Nabi Syu'aib untuk kembali menyembah Allah SWT dan senantiasa menjauhi segala macam perbuatan licik salah satunya mengajak mereka untuk berlaku jujur, menimbang barang jual beli dengan benar namun kebiasaan kaum madyan yaitu menghalang-halangi pengikut Nabi Syu'aib bahkan dengan paksaan dan kekerasan untuk tidak taat kepada Allah SWT.

5. Hijrah Nabi Syu'aib

Mengenai pengetahuan siswa tentang Hijrah Nabi Syu'aib siswa sudah mengetahui dengan baik. Sebanyak 90% siswa sudah mengetahui kemana lokasi Nabi Syu'aib. Berhijrah. Hal tersebut berarti 30 siswa dapat menjawab dengan benar. Nabi Syu'aib dan para pengikutnya meninggalkan kaum Madyan dan memustuskan untuk pindah ke Ashabul Aikah.

6. Adzab Kaum Madyan

Pada bagian adzab kaum Madyan siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar, jumlah siswa yang menjawab dengan benar sebanyak 80% yang berarti sebanyak 26 siswa dapat menjawab dengan benar mengenai adzab yang diterima kaum Madyan yaitu gempa bumi yang dahsyat.

7. Sifat Buruk Kaum Aikah

Sebanyak 70% siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik mengenai sifat buruk kaum Aikah. Yang berarti 23 siswa menjawab pertanyaan dengan benar terkait sifat buruk yang dimiliki Kaum Aikah. Penduduk Aikah tidak jauh berbeda dengan kaum Madyan, mereka tidak mau beriman kepada Allah SWT, dan gemar menipu.

8. Adzab Kaum Aikah

Pada bagian yang membahas mengenai adzab kaum Aikah siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sangat baik sebanyak 95% atau 31 siswa menjawab pertanyaan dengan benar. Allah SWT menghancurkan Negri Aikah dengan mengirimkan awan hitam pekat yang panas dan mengepung kaum Aikah dari segala penjuru.

Setelah melihat hasil dari pengerjaan soal latihan yang diberikan kepada siswa, penggunaan media pembelajaran dengan teknologi dinilai dapat mempermudah akses belajar bagi siswa, hal tersebut dikarenakan *FlipBook* dapat diakses kapan pun dan dimana pun, hal tersebut berdasar dari tanggapan beberapa guru SD Citungku yang dapat diasumsikan bahwa *FlipBook* yang berjudul "Keteladanan Nabi Syu'aib" merupakan buku yang dapat dengan mudah diakses dengan skor penilaian 5 kategori sangat baik, lalu relevan dijadikan media dakwah untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar (SD).

Tanggal : 14 Maret 2023

No	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penilaian Media						
1.	Apakah Flipbook ini dapat diakses dengan mudah?					√
2.	Apakah Flipbook ini dapat berfungsi dengan baik?				√	
3.	Apakah dalam elemen yang digunakan dalam Flipbook ini terlihat senada?				√	
4.	Apakah pemilihan huruf dan tata letak yang ada pada Flipbook sudah tepat?				√	
5.	Apakah Flipbook ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran?					√
6.	Apakah dengan adanya Flipbook membuat pembelajaran lebih efektif?				√	
Penilaian Materi						
1.	Apakah materi yang terdapat pada Flipbook mudah dipahami?					√
2.	Apakah tema dan isi materi yang ada dalam Flipbook sudah sesuai?				√	
3.	Bagaimanakah penggunaan bahasa pada Flipbook ?				√	
4.	Apakah setelah menggunakan Flipbook ini dapat meningkatkan pemahaman siswa?					√

Keterangan:
 1: Sangat Kurang
 2: Kurang
 3: Cukup
 4: Baik
 5: Sangat Baik

Dalam buku *FlipBook* tersebut dimuat beberapa penerapan akhlak mulia yang harus diterapkan di kehidupan sehari-hari dan akhlak tercela yang perlu dihindari. Dengan buku *FlipBook* berjudul “Keteladanan Kisah Nabi Syu’aib” siswa dapat diarahkan untuk memiliki akhlak mulia yang kemudian dapat menyebarkannya kepada orang lain sebagaimana bentuk daripada dakwah. Dalam penggunaan *FlipBook* juga guru SD Citungku menilai kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, dengan skor 4 kategori baik, dan *Flipbook* dikemas dengan tampilan yang baik sehingga menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dengan skor penilaian 4 kategori baik. Sejalan dengan penelitian (Francisca, 2022) penerapan media pembelajaran digital dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran di kelas.



Berdasarkan penilaian Guru SD Citungku *FlipBook* yang berjudul “Keteladanan Nabi Syu’aib” di desain dengan gambar yang interaktif sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk membaca, dan materi yang disampaikan mudah dipahami dengan materi yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan baik hal ini sesuai dengan fungsi buku yang bergambar menurut (Francisca, 2022) yaitu (1) Membantu perkembangan emosi anak, (2) Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya, (3) Belajar tentang orang lain

serta hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan, (3) Memperoleh kesenangan, (4) Untuk mengekspresikan keindahan, (4) Untuk menstimulus imajinasi

Adapun beberapa keterbatasan yang dialami peneliti dalam melakukan uji coba produk, diantaranya (1) akses menuju sekolah yang cukup jauh dan berada di wilayah yang cukup pelosok, (2) terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki handphone (3) padatny jadwal pembelajaran disekolah sehingga peneliti harus menyesuaikan kegiatan (4) suasana sekolah yang kurang kondusif. Dengan demikian maka diperlukannya perbaikan dalam penyusunan *FlipBook* ini menjadi lebih baik untuk dijadikan media pembelajaran bagi siswa kelas 3 Sekolah Dasar (SD).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Citungku Kabupaten Sumedang terkait *flipbook* yang berjudul "Keteladanan nabi syu'aib" untuk siswa kelas 3 SD, dapat disimpulkan bahwa (1) siswa merasa kesulitan pertama kali mencoba *flipbook* yang berjudul "Keteladanan nabi syu'aib" namun setelah diarahkan siswa menjadi paham. (2) siswa menyukai *flipbook* yang berjudul "Keteladanan nabi syu'aib" karena tampilannya menarik dan materi yang dimuat mudah dipahami, (3) penggunaan *flipbook* yang berjudul "Keteladanan nabi syu'aib" dinilai efektif dalam pembelajaran. Dengan *flipBook* berjudul "Keteladanan Kisah Nabi Syu'aib" siswa dapat diarahkan untuk memiliki akhlak mulia yang kemudian dapat menyebarkannya kepada orang lain sebagaimana bentuk daripada dakwah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang luar biasa untuk Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. atas segala arahan dan bimbingannya dalam pembuatan artikel ini. Tak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada Ibu Lilis Kurniati, S.Pd.I selaku Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri Citungku dan juga siswa kelas 3 SD Negeri Citungku yang bersedia memberikan waktunya untuk membantu serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian sehingga artikel ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, M. N. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ict Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Lubab*, 4(2), 135-150.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS "Buku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, 11, 43–48.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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>

- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, 11, 43–48.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, 11, 43–48.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, 11, 43–48.
- Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, S. (2021). Development Of Interactive Ebook Taksi (Fiction Story) As A Media Of Literary Appreciation Skills. *Musamus Journal Of Primary Education*. <https://doi.org/10.35724/Musipe.V3i2.3499>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.