

Pengembangan Flipbook TAMAN “Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan” pada Pembelajaran PAI Kelas 4 di SDN Babakan Hurip

¹Ani Nur Aeni, ²Rohaiphy Aleyda Kana, ³Ratih Ambar Sari, ⁴Amanda Claudia Putri

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

¹ aninuraeni@upi.edu, ² rohaiphy02@upi.edu, ³ ratihambarsari@upi.edu,

⁴ claudia.ptriiii@upi.edu

ABSTRACT

The aim of this research is to test the development of a learning media in the form of an interactive flipbook that can be used to assist teachers in implementing Islamic Education learning for fourth grade elementary school students. This flipbook is designed in accordance with the Core Competencies, Basic Competencies, and Learning Objectives of the “Merdeka” Curriculum Grade 4 Elementary School Islamic Education book. The material raised in this flipbook is about emulating morals and internalizing moral principles as exemplified by a religious figure named K.H. Ahmad Dahlan. This research applies an R&D (Research and Development) approach or method with the ADDIE research model (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). The development technique goes through the stages of needs analysis, design, development, implementation and assessment. The flipbook created has interesting and interactive images that increase students' understanding of the importance of implementing commendable morals in everyday life through a collection of inspiring stories by K.H. Ahmad Dahlan. The subjects in this research were fourth grade students at Babakan Hurip State Elementary School, South Sumedang District, Sumedang City, West Java. Based on the test results, research subjects showed a positive response to the use of flipbooks that had been developed.

Keywords: Flipbook; Islamic Education; “Merdeka” Curriculum; Morals; K.H Ahmad Dahlan

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji coba pengembangan sebuah media pembelajaran berupa Flipbook interaktif yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran PAI siswa kelas IV sekolah dasar (SD). Flipbook ini dirancang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Tujuan Pembelajaran (TP) buku PAI Kelas 4 SD Kurikulum Merdeka. Materi yang diangkat pada Flipbook ini yaitu tentang meneladani akhlak dan menginternalisasikan prinsip-prinsip moral yang dicontohkan oleh salah satu tokoh agama bernama K.H. Ahmad Dahlan. Adapun penelitian ini menerapkan pendekatan atau metode R&D (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi). Teknik pengembangannya melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Flipbook yang dibuat memiliki gambar-gambar menarik dan interaktif yang meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya mengimplementasikan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari melalui sekumpulan kisah inspiratif K.H. Ahmad Dahlan. Subjek pada penelitian ini yaitu Siswa kelas IV SD Negeri Babakan Hurip, Kecamatan Sumedang Selatan, Kota Sumedang, Jawa Barat. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan respons positif siswa terhadap penggunaan Flipbook yang telah dikembangkan.

Kata kunci: Flipbook; Pembelajaran PAI; Kurikulum Merdeka; Akhlak; K.H Ahmad Dahlan

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter sudah menjadi salah satu fokus utama di dalam dunia pendidikan (Aeni, n.d.) . Salah satu upaya menanamkan nilai-nilai karakter dalam kepribadian peserta didik adalah dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam proses pembelajaran seperti kurikulum merdeka yang diterapkan saat ini di sekolah dasar. Pendekatan yang diterapkan dalam pendidikan karakter bertujuan membentuk karakter positif dan peningkatan moral individu (Aeni, Nofriani, et al., 2022) dalam rangka mempersiapkan mereka pada tantangan kehidupan di kemudian hari. Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini menyorot kepada penekanan nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kepedulian sosial. Fokus dalam pendidikan karakter tidak hanya dalam ranah kognitif, melainkan meliputi juga pengembangan aspek emosional, sosial, dan spiritual.

Dalam Al-Quran penyebutan karakter lebih dikenal dengan istilah akhlak atau perbuatan yang perilaku yang dibiasakan (Aeni, Fachrina, et al., 2022). Pendidikan karakter merupakan suatu usaha menanamkan sikap dan penghayatan yang baik dalam bentuk berperilaku luhur dan kebijaksanaan dalam berpikir. hal ini merupakan upaya yang bertujuan untuk menginternalisasi nilai karakter ke dalam diri dari tiap individu. Ketika tahap pengimplementasian didalamnya terdapat pengetahuan kompetensi, kesadaran, dan kemauan serta tindakan maupun perilaku yang melaksanakan nilai-nilai tersebut. Islam mengajarkan nilai etika, moralitas dan spiritualitas guna membentuk individu yang seimbang dalam aspek fisik, mental, dan spiritualnya. Pembentukan akhlak dalam Islam meliputi pemahaman teoritis dan implementasi dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, kesabaran, kasih sayang, tolong-menolong, dan keadilan. Pendidikan karakter dalam perspektif Islam juga mengajarkan pentingnya ikatan antara Allah SWT dengan manusia, hal itu dapat dijadikan motivasi untuk berperilaku baik sesama makhluk dan bertanggung jawab di hadapan-Nya. dengan menerapkan nilai-nilai Islam pada pendidikan karakter, diharapkan individu muslim dapat menjadi contoh yang baik dan memberikan kontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Isu tentang merosotnya moral dalam dunia pendidikan bermula pada fenomena pembelajaran daring yang dilaksanakan sebelum memasuki era *new normal*, kurangnya pengawasan dari guru dapat menyebabkan hilangnya rasa patuh pada guru, kurangnya sikap disiplin, dan memudarnya perilaku jujur. Faktor lain yang mempengaruhi juga meliputi kurangnya fokus pada pengembangan nilai moral (Dasar et al., 2022), meningkatnya pengaruh budaya dari luar, dan kurangnya pengawasan terhadap pengaruh media sosial dan teknologi. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pentingnya pendidikan karakter semakin diperhatikan sebagai upaya untuk membentuk generasi yang berkualitas dan bertanggung jawab dalam menghadapi kompleksitas dunia modern (Rahmadani & Al Hamdany, 2023). Dalam perkembangan teknologi yang begitu pesat menambahkan tuntutan seorang guru, guru wajib menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam

merencanakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Banyaknya *platform* yang tersaji dapat memberikan inspirasi dalam menyusun proses pembelajaran dan mengembangkan media berbasis teknologi untuk penunjangnya. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat membantu pembentukan karakter peserta didik pada era ini adalah Flipbook.

Flipbook merupakan suatu media pembelajaran yang dapat membuat buku digital menjadi animasi Flipping Flash, hal tersebut dapat membuat penggunanya merasa tertarik karena merasakan interaktif, sehingga siswa pun berminat untuk mempelajari lebih langsung materi yang terdapat pada Flipbook tersebut (Putra et al., 2023). Fasilitas yang ditawarkan dalam media pembelajaran ini pun sangat menarik, yaitu ketika membalikkan halaman terdapat suara seperti membalikkan kertas, saat berinteraksi dengan elemen seperti not musik maka terdapat lagu atau suara musik. Flipbook juga mudah diakses sehingga dalam penggunaannya bisa dimana pun.

Untuk mempublikasikan buku digital yang telah dirancang, tim pengembang memilih *website* Heyzine sebagai alternatif. *Website* ini merupakan salah satu aplikasi yang dikembangkan untuk membuat e-modul menjadi lebih interaktif dengan adanya fitur pengubah PDF menjadi majalah, buku, katalog, dan sejenisnya yang dapat diakses dengan cara membuka tiap lembarannya seperti buku konvensional. Selain itu Heyzine juga menyediakan fitur tambahan berupa penginputan gambar, *link*, suara, hingga video (Ashari & Puspasari, 2024). Hal yang mendasari alasan menggunakan *website* Heyzine ini yaitu pertimbangan atas kemudahan mengaksesnya, baik itu pihak perancang maupun pengguna. Karena untuk menggunakan *website* Heyzine sendiri tidak perlu melakukan *install* aplikasi, bahkan tidak perlu mengeluarkan biaya sepeser pun.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menyusun dan mengembangkan sebuah Flipbook berjudul TAMAN “Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan” pada pembelajaran PAI kelas IV SD. Melalui media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat meneladani akhlak mulia yang terdapat dalam diri K.H. Ahmad Dahlan selaku Tokoh Islam yang disegani di Indonesia. Pengemasan yang menarik meliputi elemen pendukung, dan suara di beberapa objek ketika diklik, diharapkan siswa tidak mudah bosan, dapat menambah pengetahuan serta pemahaman baru dengan baik. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengumpulkan informasi akurat tentang seberapa efektif penggunaan Flipbook berjudul TAMAN “Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan” pada pembelajaran PAI kelas IV SD dalam meningkatkan akhlak siswa SD fase B.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) (Aeni et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Babakan Hurip yang beralamat di Jalan Pacuan Kuda, Kelurahan Kotakaler, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, pada kelas IV semester genap, tahun ajaran 2023/2024.

dengan jumlah peserta didik 9 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2024.

Teknik analisis data yang menggunakan model ADDIE pada penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu: 1) Tahap Analisis (*Analyze*). Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan seperti menganalisis media pembelajaran yang akan dibuat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas IV dan sesuai dengan materi pembelajaran, menganalisis rencana materi untuk bahan penelitian seperti tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang berdasarkan dengan acuan Kurikulum Merdeka. 2) Tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini, peneliti merancang desain, materi, dan pertanyaan yang akan digunakan untuk media pembelajaran berupa Flipbook. 3) Tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, peneliti merealisasikan terhadap ide-ide yang telah dirancang sebelumnya. Proses pembuatan Flipbook ini membutuhkan waktu kurang lebih sekitar satu minggu. Mulai dari membuat cover Flipbook, memasukkan materi dan pertanyaan pada produk, dan memfinalisasi produk. Langkah selanjutnya, yaitu memberikan lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, setelah produk sudah sesuai dengan ketentuan penilaian para ahli, maka Flipbook yang telah dibuat dapat diujicobakan. 4) Tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, setelah media pembelajaran telah selesai dibuat, selanjutnya peneliti dapat mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat secara langsung ke sekolah dasar dan kelas yang dituju sebelumnya. 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap penerapan media pembelajaran Flipbook yang telah diujicobakan pada peserta didik kelas IV SDN Babakan Hurip sebelumnya.

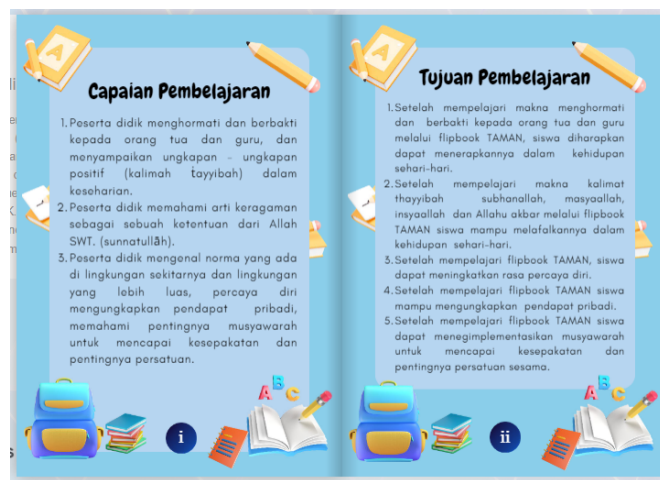
Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dibuat yaitu menggunakan observasi dan angket dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada peserta didik. Metode analisis yang digunakan adalah kuantitatif. Data kuantitatif ini diperoleh untuk mengetahui penilaian dari peserta didik terhadap media pembelajaran Flipbook yang berjudul TAMAN “Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan” pada pembelajaran PAI kelas IV SD yang sebelumnya telah diujicobakan pada proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D (*Research & Development*) dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Ramadhina & Pranata, 2022). Untuk menyampaikan keseluruhan hasil penelitian, akan disusun sesuai dengan tahap model penelitian yang digunakan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Analyze, pada tahap ini peneliti melakukan proses analisis awal yaitu penyesuaian media pembelajaran dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan pada SK Kemendikbudristek yang dapat diakses pada *website* resminya. Melalui tahapan ini diperoleh informasi capaian pembelajaran PAI Kelas IV SD yang telah diseleksi untuk dikembangkan dalam media pembelajaran yang akan dirancang, adapun capaian pembelajaran tersebut diantaranya adalah sebagai berikut: Pada

elemen akhlak, peserta didik menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan positif (*kalimah tayyibah*) dalam keseharian; Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah Swt (*sunnatullāh*); Peserta didik percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi dan memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan (Kemdikbud.go.id, 2022). Setelah memperoleh informasi capaian pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu menurunkannya dalam tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari capaian pembelajaran yang sudah diperoleh. Adapun tujuan pembelajaran tersebut yaitu: Setelah mempelajari makna menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru melalui Flipbook TAMAN, siswa diharapkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari; setelah mempelajari makna kalimat thayyibah subhanallah, masyaallah, insyaallah dan Allahu akbar melalui Flipbook TAMAN siswa mampu melafalkannya dalam kehidupan sehari-hari; Setelah mempelajari Flipbook TAMAN, siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri; Setelah mempelajari Flipbook TAMAN siswa mampu mengungkapkan pendapat pribadi; Setelah mempelajari Flipbook TAMAN siswa dapat mengimplementasikan musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan sesama. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran tersebut kemudian dicantumkan ke dalam Flipbook sebagai berikut:



Gambar 1. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Sumber: Heyzine Flipbook Maker

Design, tahap ini merupakan kelanjutan dari proses analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan apa yang telah diperoleh melalui tahap analisis, maka dirancanglah sebuah desain produk yang mempertimbangkan aspek keindahan, kesesuaian dengan tema materi yang dibawakan, serta pemilihan elemen, warna, dan *font*. Pada tahapan ini yang perlu dilakukan yaitu memperhatikan hal-hal kecil yang dapat menyebabkan kefatalan. Mengingat bahwa subjek penelitian merupakan siswa kelas IV SD, maka pertimbangan menggunakan warna untuk menarik perhatiannya harus dikondisikan, selain itu penggunaan elemen-elemen

penunjang juga dianjurkan mengandung unsur keterkaitan dengan tema untuk memudahkan siswa dalam memaknai materinya, berikutnya penggunaan *font* juga harus diperhatikan, jangan sampai terdapat kesalahan baik dari segi kapitalisasi huruf, maupun jenis *font* yang membuat siswa kesulitan membaca materi yang terdapat pada Flipbook. Berikut adalah gambar *design cover* pada Flipbook TAMAN:



Gambar 2. Desain Cover Flipbook TAMAN

Sumber: Heyzine Flipbook Maker

Selanjutnya bagian dari tahap *design* ini juga memuat proses pengembangan isi materi dan pertanyaan-pertanyaan. Pada bagian tertentu, tim pengembang juga menambahkan audio untuk meningkatkan rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang disajikan dalam Flipbook. Adapun caranya yaitu dengan menyisipkan audio pada elemen yang terdapat pada Flipbook. Sehingga ketika elemen tersebut diklik maka akan secara otomatis mengeluarkan suara. Tim pengembang menyisipkan bunyi ayat suci Al-Quran (<https://quran.nu.or.id/>, n.d.) yang dapat berbunyi saat diklik bagian ayatnya serta lagu kalimat *thayyibah* yang dapat berbunyi jika mengeklik elemen tangga nada pada Flipbook. Berikut adalah gambar desainnya.



Gambar 3. Desain Isi Materi

Sumber: Heyzine Flipbook Maker

Dalam hal ini tim pengembang diharuskan mencari sumber materi sebanyak-banyaknya dari berbagai jurnal relevan maupun internet yang erat korelasinya dengan akhlak mulia K.H. Ahmad Dahlan (Roybah & Munib, 2022), tentu tak luput dari kesesuaian dengan analisis tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya. Setelah menyusun materi, langkah selanjutnya yaitu merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan pada siswa seputar tentang pemahaman terhadap akhlak mulia yang dicontohkan oleh K.H Ahmad Dahlan. Setelah merumuskan pertanyaan, selanjutnya tim pengembang menginput pertanyaan ke Google Form, lalu salin *link* untuk mengubahnya dalam bentuk *barcode*. Berikut adalah *barcode* serta *link* pertanyaan yang dicantumkan pada Flipbook agar dapat diakses oleh siswa:



Gambar 4. Desain Latihan Soal dan Tim Pengembang

Sumber: Heyzine Flipbook Maker

Development, pada tahap ini hal-hal yang harus dilakukan yaitu menyusun lembar validasi ahli sebelum meluncurkan produk ke lapangan. Pada tahap ini produk berupa Flipbook yang telah dirancang diserahkan kepada ahli media untuk dinilai kelayakannya. Tim pengembang menyerahkan *link* Flipbook TAMAN kepada Dr. Ani Nur Aeni selaku ahli media utama sekaligus dosen pembimbing. Aspek-aspek yang dinilai diantaranya tampilan Flipbook, komponen isi, serta penggunaan bahasa. Setelah memperoleh penilaian, tim pengembang mulai menambahkan hal apa saja yang harus termuat dalam Flipbook dan memperbaiki sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media sebagai persiapan menuju tahap uji coba.

Implementation, tahapan ini merupakan tahap menuju akhir dari serangkaian prosedur pengembangan media pembelajaran Flipbook TAMAN. Tim pengembang melakukan uji coba produk terhadap subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV SDN Babakan Hurip. Pada tahap ini aspek yang harus diperhatikan yaitu apakah produk yang dirancang memberikan dampak yang signifikan terhadap subjek penelitian. Oleh karena itu, hal-hal yang harus dilakukan pada tahapan ini yaitu menyampaikan isi pematieran pada Flipbook sembari memperhatikan tingkat antusias siswa dalam pembelajaran serta melakukan pengukuran terhadap tingkat

pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran Flipbook TAMAN (Saputri et al., 2024).

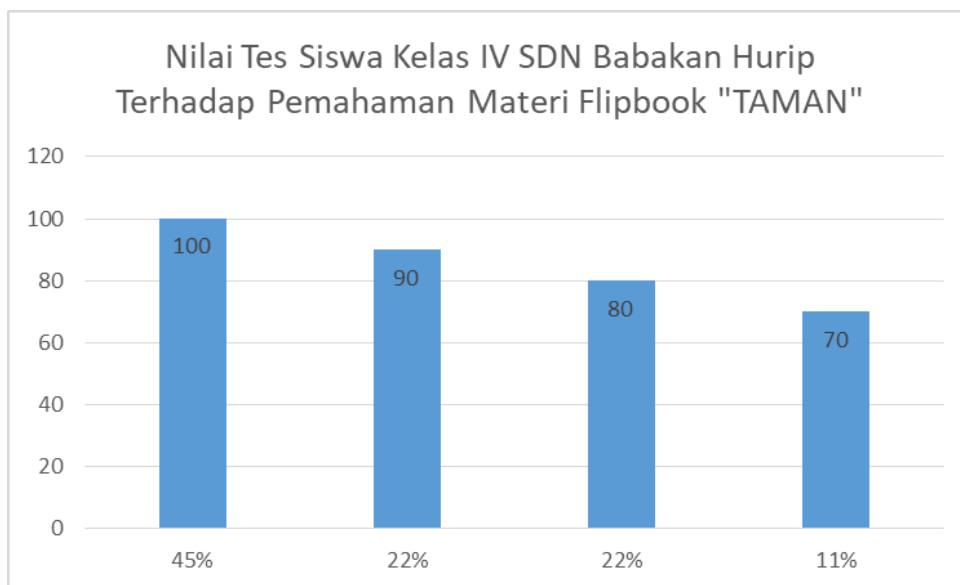
Evaluation, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran Flipbook berjudul TAMAN “Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan” untuk siswa kelas IV SD dinyatakan layak digunakan. Hal-hal yang membuktikan kelayakan tersebut diantaranya yaitu :

Pertama, respons siswa terhadap penggunaan Flipbook sangat positif. Para siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang disajikan dalam Flipbook, serta antusias dalam mengikuti setiap bagian cerita dan interaktif yang disediakan. Hal ini menunjukkan bahwa Flipbook sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar.

Kedua, Flipbook berhasil meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya interaktivitas yang disediakan dalam Flipbook, siswa diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Anifah et al., 2023). Mereka terlibat dalam berbagai kegiatan interaktif seperti menjawab pertanyaan, memilih pilihan jawaban, dan menyanyikan lagu yang disajikan saat salah satu elemen Flipbook di klik.

Ketiga, penggunaan Flipbook mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak mulia Ahmad Dahlan. Dengan menyajikan cerita singkat dan ilustrasi menarik, Flipbook berhasil membantu siswa untuk lebih memahami ajaran-ajaran berupa hormat kepada orang tua/guru, pembiasaan mengucapkan kalimat *thayyibah*, pembiasaan musyawarah dalam menyelesaikan suatu masalah, dan hal-hal yang merepresentasikan akhlak terpuji sesuai dengan sikap Ahmad Dahlan. Siswa juga mampu mengidentifikasi relevansi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan menyatakan kesediaan untuk mengaplikasikannya dalam perilaku mereka.

Keempat, evaluasi hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah menggunakan Flipbook sebagai media pembelajaran. Hasil *test* penggunaan Flipbook menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata siswa dalam memahami konsep-konsep akhlak mulia Ahmad Dahlan. Hal ini mengindikasikan bahwa Flipbook efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.



Gambar 5. Grafik nilai evaluasi siswa

Sumber: Rekapitulasi *entry data* nilai siswa pasca pembelajaran dengan Flipbook TAMAN

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 44% siswa dengan perolehan nilai 100, 22% siswa dengan perolehan nilai 90, 22% siswa dengan perolehan nilai 80, dan 11% siswa dengan perolehan nilai 70. Maka kesimpulan dari data tersebut, ketercapaian pemahaman siswa terhadap materi Flipbook "TAMAN" sudah cukup baik. Berikut adalah data penunjang berupa penilaian dari ahli media yang merupakan guru PAI di SDN Babakan Hurip terhadap Flipbook yang dikembangkan oleh tim peneliti:

| Pilihan Kategori | Skor |
|--|------|
| Sangat setuju/ sangat jelas/ sangat baik/ sangat menarik | 4 |
| Setuju/ jelas/ baik/ menarik | 3 |
| Tidak setuju/ tidak jelas/ tidak baik/ tidak menarik | 2 |
| Sangat tidak setuju/ sangat tidak jelas/ sangat tidak baik/ sangat tidak menarik | 1 |

Gambar 6. Tabel Rubrik Ketentuan Penilaian Validasi Flipbook "TAMAN"

Sumber: Lembar validasi tim pengembang Flipbook TAMAN

| No | Aspek yang dinilai | Skor |
|--|--|------|
| Penyajian tampilan halaman sampul | | |
| 1 | Cover flipbook menarik | 4 |
| 2 | Judul dan keterangan pada cover menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. | 4 |
| 3 | Mencantumkan gambar dan ilustrasi yang sesuai dengan materi | 4 |
| 4 | Membuat teks yang mudah dibaca | 4 |
| Komponen Isi | | |
| 5 | Materi yang disajikan sesuai dengan capain pembelajaran yang dikembangkan. | 3 |
| 6 | Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam <i>flipbook</i> | 4 |
| 7 | Konsep penyajian materi dalam <i>flipbook</i> disajikan secara runtut | 4 |
| Penggunaan Bahasa | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik | 3 |
| 9 | Menggunakan kalimat yang efektif dan efisien | 4 |
| 10 | Ketepatan tata bahasa mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar | 3 |

Gambar 7. Tabel Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

Sumber: Lembar validasi tim pengembang Flipbook TAMAN

Melalui uji coba produk serta tahapan uji validitas oleh ahli media, maka dinyatakan bahwa Flipbook “TAMAN” layak untuk digunakan di SD Kelas IV yang bertujuan memberikan bekal bagi siswa untuk senantiasa memelihara akhlak terpuji sesuai dengan ajaran K.H. Ahmad Dahlan. Selain itu simpulan umum yang menjadi bagian dari fakta lapangan yaitu adanya inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital. Sebagai seorang guru, tentu mengikuti perkembangan zaman merupakan bentuk idealis yang akan mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran bagi siswa. Keberhasilan dan ketercapaian tersebut dapat diraih salah satunya dengan terus mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berikut disajikan pula hasil *survey* ketertarikan siswa terhadap Flipbook yang dikembangkan oleh peneliti:

Gambar 8. Tabel Survey Ketertarikan Siswa terhadap Flipbook

| Kategori | Skala | Frekuensi |
|----------------|-------|-----------|
| Sangat menarik | 4 | 55.6% |
| Menarik | 3 | 44.4% |
| Cukup menarik | 2 | 0% |
| Kurang menarik | 1 | 0% |

KESIMPULAN DAN SARAN

Perilaku akhlak mulia sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SD. Menerapkan akhlak mulia pada peserta didik dapat mengembangkan sikap menghormati orang tua, guru, dan teman, menghargai perbedaan pendapat, dan saling tolong menolong. Dengan adanya pengembangan Flipbook yang berjudul TAMAN “Terpujinya Akhlak Mulia Ahmad Dahlan” pada pembelajaran PAI kelas IV SD dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman, kualitas, dan dapat mengatasi rasa bosan peserta didik, serta menjadikan acuan dalam pembiasaan menerapkan akhlak terpuji di kehidupan sehari-hari sesuai dengan apa yang dicontohkan oleh salah satu tokoh agama terkemuka yaitu K.H Ahmad Dahlan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, produk yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran kelas IV SD. Saran untuk peneliti untuk pengembangan penelitian selanjutnya, antara lain: 1) Memperbaiki penggunaan bahasa dalam Flipbook, yaitu dibuat dengan kata-kata yang baku. 2) Menyediakan proyektor agar peserta didik dapat lebih leluasa melihat Flipbook yang dipaparkan, dikarenakan fasilitas proyektor yang belum tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (n.d.). *Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam*. 50–58.
- Aeni, A. N., Fachrina, A. Z., Nursyafitri, A. A., & Putri, T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa Smp Kelas Viii. *Al-Tsiqoh : Jurnal Ekonomi Dan Dakwah Islam*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.31538/altsiq.v7i1.2208>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., Fauzi, I. A., Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. P. (2022). *Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia Utilization of Renderforest Application-Based Animati*. 2(6), 279–287.
- Aeni, A. N., Puspitasari, A., Nuraeni, A., & Fuadi, M. F. (2023). Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4296–4304.

- Anifah, F. W., Handayani, I. F., Inayah, N., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan E-book Alchaora (Special Characteristic of Rasulullah) Untuk Meningkatkan Akhlak Siswa SD Kelas Tinggi. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 738. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2095>
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2565–2576.
- Dasar, S. S., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 4133–4143.
- <https://quran.nu.or.id/>. (n.d.). *Al-Baqarah · Ayat 152*. <https://Quran.Nu.or.Id/>. Retrieved March 12, 2024, from <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/152>
- Kemdikbud.go.id. (2022). *CP & ATP Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti SD-SMA*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/pendidikan-agama-islam-dan-budi-pekerti/>
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Rahmadani, E., & Al Hamdany, M. Z. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 10–20. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.368>
- 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>
- Roybah, R., & Munib, A. (2022). Konsep Pendidikan Islam Perspektif KH. Ahmad Dahlan dan Relevansinya dengan Era Global Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pemikiran, Pendidikan Dan Penelitian Ke-Islaman*, 8(1), 86–99. <http://journal.uim.ac.id/index.php/ahsanamedia>
- Saputri, A. L. M., Azzahra, A., Pitrianna, D., Muslich, A. N. F., & Astutik, Y. P. (2024). Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTsN Berau. *Edunomika*, 08(01), 1–10.