|  |
| --- |
| Al-Musannif**:** Journal of Islamic Education and Teacher Training  (Al-Musannif: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan) |

<https://jurnal.mtsddicilellang.sch.id/index.php/al-musannif>

**Pengembangan Flipbook Digital SEZAMAN (Sejarah Zakat Masa Nabi Muhammad SAW) Dalam Mata Pelajaran PAI Untuk Membantu Pemahaman Siswa di Kelas 4 SD**

***Development of Digital Flipbook SEZAMAN (History of Zakat during the Prophet Muhammad SAW)***

**Nadira Rahmawati1, Aulia Dila Pratiwi2, Susan Rizki Sahbudin3, Ani Nur Aeni4**

1Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

2Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

3Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

4Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

|  |  |
| --- | --- |
| **Article History:**  Received: xxxx xx, 20xx  Revised: xxxx xx, 20xx  Accepted: xxxx xx, 20xx  Available online xxxx xx, 20xx  **\*Correspondence:**  ***Address:***  Jl. Cisirung Citepus 2, Kel. Pasawahan, Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Indonesia  ***Email:***  nadirarahmawati@upi.edu  **Keywords:**  Digital Flipbook, Zakat History, Addie, Learning Media Innovation | **Abstract:**  The development of the SEZAMAN digital flipbook (History of Zakat in the Time of the Prophet Muhammad SAW) aims to provide interactive learning media that supports the understanding of the history of zakat during the time of the Prophet Muhammad SAW. The content includes the practice of collecting and distributing zakat by friends as amil, as well as the socio-economic dynamics of the community at that time. This flipbook features interactive features such as text pop-ups, images, and quizzes to increase user engagement. The results of the validation test show that this media is very suitable for use in learning Islamic history. With a digital approach, the SEZAMAN flipbook is expected to be able to enrich zakat literacy and provide contextual insights into the relevance of zakat in modern life. |

**PENDAHULUAN**

Sesuai dengan Keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 033/H/KR/2022, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki standar moral yang tinggi, spiritualitas yang kuat, serta kemampuan untuk menginternalisasi dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Komponen pembelajaran yang mencakup akidah, syariat, akhlak, dan sejarah peradaban Islam mencerminkan nilai-nilai utama yang ditekankan dalam kurikulum ini, yaitu *al-ḥanīfiyyah* (kecenderungan pada kebaikan), *al-samḥah* (toleransi), *makārim al-akhlāq* (akhlak mulia), dan *raḥmat li al-‘ālamīn* (kasih sayang universal) (Irawati et al. 2022). Strategi pembelajaran yang kontekstual dan selaras dengan perkembangan zaman sangat penting untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut (Tang Muhammad 2018).

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan pesatnya arus globalisasi. Berbagai kemajuan digital yang dihasilkan dari perkembangan tersebut telah membawa transformasi yang substansial, tidak hanya dalam sektor pendidikan, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan lainnya. Teknologi digital telah merekonstruksi cara manusia berinteraksi, mengakses informasi, serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Perubahan paradigma dari sistem pembelajaran konvensional menuju sistem berbasis digital membuka peluang bagi pendidik dan peserta didik untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Era digital yang ditandai oleh akses informasi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu mendorong optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, dan menyenangkan.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi di era digital, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dituntut untuk bertransformasi melalui penerapan metode yang inovatif dan kontekstual, agar tetap relevan dengan dinamika serta kebutuhan peserta didik masa kini (Ani Nur Aeni et al. 2023). Transformasi ini membawa dampak positif yang signifikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, seperti aplikasi edukatif, simulasi, dan permainan instruksional yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih mendalam. Pendekatan tersebut mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih partisipatif serta memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman materi secara lebih mendalam. Selain itu, peserta didik memiliki keleluasaan dalam mengeksplorasi berbagai sumber belajar yang beragam, sehingga mampu membangun pemahaman yang lebih komprehensif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21(Luthfan and Kurniawan 2024).

Namun demikian, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait keterbatasan sumber belajar dan sarana pendukung yang tersedia. Banyak sekolah masih mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi monoton dan kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Kurangnya variasi media, seperti perangkat digital atau bahan audiovisual, menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI yang bersifat konseptual dan historis(Irawati et al. 2022).Padahal, peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Selain itu, rendahnya kreativitas dalam pemanfaatan teknologi pendidikan turut dianggap sebagai salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dan capaian akademik siswa (Dwiqi, Sudatha, and Sukmana 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting yang mendukung proses belajar-mengajar. Ahmad Zaki (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat peserta didik serta mendorong kemampuan berpikir kritis. Selaras dengan hal tersebut, Hasan Muhammad (2021) menekankan bahwa media berperan sebagai saluran komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang menyeluruh dan bermakna. Selain itu, menurut Wibawa (2021), media pembelajaran mencakup segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Supriyono (2018) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik secara signifikan dapat meningkatkan kualitas proses pendidikan.

Media pembelajaran digital interaktif atau multimedia berperan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian yang menarik berupa grafik, audio, video, dan animasi (Purwati, 2021; Nurdyansyah, 2019). Pembelajaran digital juga mendukung fleksibilitas belajar tanpa batasan ruang dan waktu (Munir, 2017). Sousa dan Rocha (2019) menyatakan bahwa pembelajaran digital bertujuan meningkatkan efisiensi belajar serta pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Salah satu bentuk media pembelajaran kreatif adalah flipbook, yang merupakan pengembangan dari e-book dan efektif digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran PAI (Diani & Sri Hartati, 2018).

Berdasarkan sejumlah penelitian terdahulu, pemanfaatan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis flipbook digital merupakan strategi yang efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, komunikatif, dan menarik.. Media ini juga berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya dalam konteks pembelajaran pada era Revolusi Industri 4.0 (Amanullah, 2020). Selaras dengan temuan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Putra, Yulianti, dan Fitriawan (2023) mengungkapkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis flipbook digital merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital mampu memperkuat pemahaman konsep peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Flipbook digital merupakan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi secara interaktif melalui teks, gambar, audio, dan video. Media ini dinilai lebih efektif dibandingkan buku teks konvensional karena mampu mengintegrasikan elemen multimedia yang menarik dan mendukung pemahaman siswa (Putra, et al. 2023; Masithoh, 2022). Selain tampilannya yang menarik, flipbook juga dapat diakses melalui komputer maupun smartphone, baik secara daring maupun luring (Ameriza, 2021), sehingga menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk digunakan di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan latar belakang dan temuan penelitian sebelumnya, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran flipbook digital *“SEZAMAN” (Sejarah Zakat pada Masa Nabi Muhammad SAW di Madinah)* sebagai alternatif bahan ajar PAI untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Inovasi ini bertujuan meningkatkan pemahaman materi konseptual dan historis secara visual, interaktif, dan kontekstual. Selain itu, media ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dengan mengintegrasikan teknologi digital yang selaras dengan tuntutan dan perkembangan pendidikan di era modern.

**METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karapyak 1 dengan populasi yang digunakan siswa kelas 4 yang berjumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan lembar validasi 720 pertanyaan untuk ahli validasi materi dengan skala 4-1, 20 pertanyaan untuk ahli validasi media dengan skala 4-, dan 4 pertanyaan untuk peserta didik dengan skala 4-1.

Penelitian ini menggunakan model Design and Development atau desain dan pengembangan. Model ini merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk atau sistem tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media flipbook digital SEZAMAN (Sejarah Zakat Masa Nabi Muhammad SAW) dalam mata pelajaran PAI untuk membantu pemahaman siswa di kelas 4 SD.

Terdapat enam rangkaian atau prosedur utama dalam metode D&D yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil uji coba. Peneliti menggunakan enam tahapan tersebut yang disusun berdasarkan kerangka kerja yang diajukan oleh Ellis & Levy pada tahun 2010. Model penelitian yang digunakan dalam tahap desain dan pengembangan yaitu model ADDIE diantaranya (analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang diintegrasikan dalam enam prosedur metode D&D.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian pengembangan ini memaparkan rancangan hasil uji kelayakan media flipbook digital materi sistem pencernaan manusia. Sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, maka rancang bangun pengembangan media flipbook digital sebagai berikut.

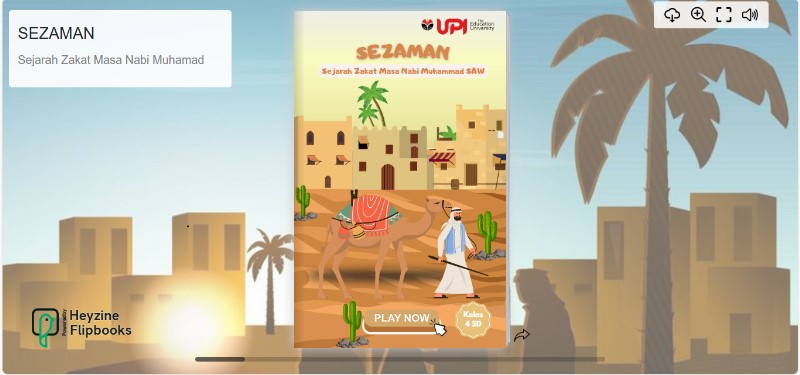
Tahap awal penelitian ini adalah analisis (analyze), yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Hasil wawancara dan observasi di SD Negeri Karapyak 1 menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih menghadapi kendala, seperti keterbatasan sumber belajar yang didominasi buku teks dan minimnya pemanfaatan teknologi digital. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada materi konseptual dan historis. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan inovatif berbasis teknologi. Flipbook digital dengan model discovery learning menjadi solusi yang interaktif dan mudah diakses, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan elemen multimedia sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan bermakna.

Tahap kedua yaitu tahap lanjutan dari tahap analisis yaitu tahap design. perancangan produk dilakukan berdasarkan informasi yang didapatkan dari tahap analisis. Tahap perancangan terdiri dari beberapa langkah yaitu menentukan tujuan pembelajaran, merancang komponen media, menyusun isi materi secara garis besar, kemudian naskah tersebut dibuat kedalam audio yang akan digunakan sebagai pengisi suara dari materi, cerita. Setelah selesai dibuat, maka proses desain dilanjutkan pada tahap mendesain media pembelajaran secara utuh.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (development), yang terdiri dari dua langkah utama, yaitu pembuatan produk dan uji kelayakan produk melalui uji coba ke sekolah dasar. Pada langkah pertama, pembuatan produk dilakukan dengan menggunakan aplikasi seperti Canva dan Pinterest untuk merancang tampilan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setelah desain selesai, produk tersebut dimodifikasi ke dalam format link/html dengan menggunakan platform Heyzine untuk dijadikan sebuah flipbook interaktif digital. Setelah flipbook selesai dibuat,kelompok kami melakukan uji coba di sekolah dasar (SD) guna mengevaluasi kelayakan produk yang telah dibuat. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat diterima dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.



**Gambar 1**. Proses desain media e-flipbook



**Gambar 2**. Hasil desain media e-flipbook

Tahap keempat yaitu tahap implementasi adalah fase dimana rancangan flipbook digital yang telah dibuat pada tahap desain diwujudkan menjadi produk yang siap digunakan.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi (evaluation). Evaluasi dilakukan adalah evaluasi formatif, yaitu mengukur atau menilai produk melalui validasi ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta uji coba perorangan melalui angket. Dengan adanya evaluasi produk, dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Setelah proses pengembangan media selesai, tahap berikutnya adalah evaluasi oleh para ahli, yang mencakup ahli materi pembelajaran serta ahli media pembelajaran. Hasil dari penilaian tersebut disajikan dalam bentuk tabel.

**Hasil validasi produk**

**Tabel 1**. Hasil validasi ahli materi

| No. | Indikator | Rata-rata | Kategori |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Materi | 80% | Sangat baik |
| Rata-rata keseluruhan |  | 80% | Sangat baik |

**Tabel 2**. Hasil validasi ahli media

| No. | Indikator | Rata-rata | Kategori |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Media | 94% | Sangat baik |
| Rata-rata keseluruhan |  | 94% | Sangat baik |

**Tabel 3**. Hasil angket respon siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Indikator | Rata-rata | Kategori |
| 1 | Angket siswa | 86% | Sangat baik |
| Rata-rata keseluruhan |  | 86% | Sangat baik |

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan terhadap produk SEZAMAN, diperoleh penilaian yang sangat baik dari yang diperoleh dengan angket/kuesioner. Proses validasi ini mencakup uji ahli materi, uji ahli media, serta uji coba terhadap siswa sebagai pengguna akhir. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa kelas IV. Uji ahli materi mata pelajaran PAI diperoleh persentase 80% dengan kualifikasi sangat baik. Uji ahli validasi media diperoleh persentase 94% dengan kualifikasi sangat baik. Sebagai tahap akhir validasi, produk SEZAMAN diuji cobakan kepada siswa melalui uji perorangan dengan menggunakan angket. Hasil yang diperoleh menunjukkan persentase 86% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, ahli media serta uji coba siswa, media flipbook digital SEZAMAN materi sejarah zakat zaman Nabi Muhammad Saw Di Madinah kelas 4 Sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran dengan respon positif, sehingga siswa yang menyukai media ini, mudah digunakan, mudah dipahami dan mudah diakses dimana saja mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi sejarah zakat.

**PEMBAHASAN**

Penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Flipbook digital hadir sebagai solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks konvensional. Media flipbook interaktif dapat meningkatkan fokus, minat, da n keterlibatan siswa dalam membaca dan menyerap materi, sehingga lebih efektif dibandingkan dengan media cetak tradisional (Aini Nur Aeni et al. 2023). Media ini mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga mampu meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Dalam penelitian ini, dikembangkan media flipbook digital SEZAMAN (Sejarah Zakat pada Zaman Rasulullah SAW di Madinah) untuk membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar memahami konsep zakat secara lebih mendalam dan menarik (Manik 2022).

Flipbook digital merupakan salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang memungkinkan konversi file ke dalam format *flash flipping book*. Teknologi ini menghadirkan efek animasi pembalikan halaman yang menyerupai buku cetak, sehingga menciptakan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan menarik. Dengan fitur tersebut, flipbook menjadi alternatif yang efektif dalam menyajikan materi ajar secara lebih atraktif bagi siswa. Salah satu keunggulan utama flipbook adalah kemudahan akses dan navigasi. Siswa dapat membalik halaman secara manual dengan fitur *dragging* atau menggunakan tombol navigasi yang tersedia. Selain itu, flipbook menawarkan fleksibilitas dalam penyesuaian tata letak serta integrasi berbagai elemen multimedia, seperti musik, kuis, gambar, dan video, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Putra, Yulianti, and Fitriawan 2023).

Berdasarkan hasil uji validasi, flipbook digital SEZAMAN memperoleh skor yang sangat baik dalam berbagai aspek penilaian. Uji ahli materi mendapatkan persentase 80%, uji ahli media mencapai 94%, dan uji coba kepada siswa memperoleh nilai 86%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kualitas yang baik dalam aspek isi, tampilan, serta efektivitas pembelajaran. Dengan skor tinggi pada aspek validasi media, flipbook ini terbukti memiliki tampilan yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Integrasi teknologi dalam media ini memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis dan kontekstual, sehingga siswa dapat memahami sejarah zakat secara lebih jelas dan tidak hanya melalui teks tertulis (Siswa and Mata Pelajaran 2015).

Selain itu, penggunaan flipbook digital SEZAMAN dalam Pembelajaran Agama Islam juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan penyajian materi yang lebih variatif dan interaktif siswa menjadi lebih tertarik untuk memahami isi materi. Implementasi flipbook digital SEZAMAN dalam pembelajaran juga memberikan manfaat bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Guru dapat memanfaatkan fitur kuis interaktif yang tersedia dalam flipbook untuk mengukur pemahaman siswa setelah membaca/mendengarkan materi. Dengan demikian, guru dapat menilai sejauh mana siswa memahami konsep zakat dan memberikan umpan balik yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman mereka (Putra, Yulianti, and Fitriawan 2023).

Secara keseluruhan pengembangan dan penerapan flipbook digital SEZAMAN dalam Pembelajaran Agama Islam di tingkat sekolah dasar telah menunjukkan hasil yang positif. Dengan dukungan teknologi digital, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep zakat secara lebih mendalam (Lestari 2018).

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran flipbook digital untuk materi sejarah zakat telah berhasil dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek materi dan aspek media. Flipbook digital SEZAMAN telah melalui serangkaian tahap validasi oleh ahli materi dan media, menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas dalam aspek isi, tampilan, dan efektivitas pembelajaran. Hasil validasi yang tinggi menegaskan bahwa flipbook digital memiliki desain yang menarik, mudah diakses, serta mampu menyajikan materi secara kontekstual dan sistematis.

Dalam era digital, buku teks konvensional memiliki keterbatasan interaktivitas. Oleh karena itu, sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan integrasi teknologi, flipbook digital menjadi solusi inovatif. Flipbook SEZAMAN ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan fitur tambahan seperti komik bersuara dan kuis interaktif. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah zakat pada masa Rasulullah SAW di Madinah serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Kuis yang disediakan berfungsi sebagai alat evaluasi guna mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Selain itu, keseimbangan antara teks dan ilustrasi dalam flipbook ini juga diperhatikan agar siswa tidak hanya terpaku pada gambar, tetapi juga terbiasa membaca dan memahami isi materi secara menyeluruh.

Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Oleh karena itu, pengembangan dan adaptasi berkelanjutan flipbook digital dalam pembelajaran, sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik, sangat penting untuk meningkatkan efektivitasnya di masa mendatang.

**DAFTAR RUJUKAN**

A, Muhammad Abror, Nunuk Suryani, and Deny Tri Ardianto. 2020. “Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media.” *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 8 (2): 266. https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24122.

Aeni, Aini Nur, Adelia Puspitasari, Astri Nuraeni, and Muhammad Fadzillah Fuadi. 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.

Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. 2023. “Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar.” *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8 (2): 28. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375.

Afwan, Bahtiar, Nunuk Suryani, and Deny Tri Ardianto. 2020. “Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital.” *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial* 1 (1): 9. http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813.

Aziz, Abdul, and Supratman Zakir. 2022. “Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan” 2 (3): 1030–37.

Aziz, Asep Abdul, Ajat Syarif Hidayatullah, Uus Ruswandi, and Bambang Samsul Arifin. 2021. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9 (1): 63. https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542.

Diana Rossa Martatiyana, Lina Novita, Ratih Purnamasari. 2022. “Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, no. 1, 99–112.

Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2020. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V.” *Jurnal Edutech Undiksha* 8 (2): 33. https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934.

Irawati, Dini, Andi Saefulloh Anwar, Uus Ruswandi, and Bambang Samsul Arifin. 2022. “Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Dasar Dan Menengah.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5 (12): 5870–78. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1279.

Ishak, Ishak. 2021. “Karakteristik Pendidikan Agama Islam.” *Fitua: Jurnal Studi Islam* 2 (2): 167–78.

Juliani, Retno, and Nini Ibrahim. 2023. “Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.” *ELSE (Elementary School Education Journal)* 7 (1): 20–26. http://dx.doi.org/10.3065.

Lestari, Sudarsri. 2018. “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi.” *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2 (2): 94–100. https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459.

Luthfan, Muhammad Arief, and Syamsul Kurniawan. 2024. “Pengembangan Desain Pembelajaran PAI ‘ Pendidikan Agama Islam Abad 21 : Genealogi , Karakteristik Dan Metode ’” 7:2273–78.

Manaf, Aliyah. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Modul.” *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan* 2 (3): 139–47. https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.376.

Manik, E. 2022. “Integrasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi.” *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison …* 1 (1): 181–88. https://j-las.lemkomindo.org/index.php/BCoPJ-LAS/article/view/20.

Nasrul Umam. 2022. “Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas Rendah Sekolah Dasar.” *Progressive of Cognitive and Ability* 1 (2): 68–78. https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.31.

Nurfauji, Bayu Bambang, Fikri Audah NSY, Aan Hasanah, and Bambang Samsul Arifin. 2023. “Utilizing Educational Technology and Its Application on PAI Learning.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 7 (2): 2601–8.

Pahruddin Harahap, Rahma Yuni, Syamsi Dhuha, Wismanto Wismanto, and M. Ibnu Haikal. 2024. “Penggunaan Media Bahan Ajar Flipbook Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Di SDN 153 Kota Pekanbaru.” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2 (4): 83–87. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1002.

Prasasti, Riska Dwi, and Nirwana Anas. 2023. “Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik.” *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4 (3): 694–705. https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589.

Putra, Agung Dian, Dwi Yulianti, and Helmy Fitriawan. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (4): 2173–77. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748.

Putri, Alin D Astuti, and Sumardi Sumardi. 2022. “Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Untuk Siswa SD.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9 (1): 173–86. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i1.53130.

Setiadi, Muhammad Ilham, Makbul Muksar, and Dhia Suprianti. 2021. “Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa.” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5 (4). https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542.

Sintia Dewi, Putu, Ida Bagus, and Surya Manuaba. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5 (1): 76–83. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760.

Siswa, Belajar, and Dalam Mata Pelajaran. 2015. “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil” 3 (1): 83–89.

Sri Mujiatun, Arri Handayani, and Dini Rakhmawati. 2023. “Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Berbantuan Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak.” *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum* 1 (2): 87–96. https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i2.288.

Tabina, Melia Hansa Cordelia Tabina, Azahro Isna Mubarok, Ilma Marinda Sari, Yunisa Aura Nabela, Fina Fakhriyah, and Nur Fajrie. 2024. “View of Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo.” *Jurnal Cendekia Ilmiah* 3 (5): 2493–2502.

Tang Muhammad. 2018. “Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Era Digital.” *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam* 7 (1): 716–40.

Tiara Febriani Harahap, and Zainal Efendi Hsb. 2024. “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual.” *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2 (4): 292–301. https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468.