

**Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis Canva dan *Heyzine* tentang
Penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi) dalam Penggunaan Teknologi
Sesuai Syariah Islam**

**Salma Tasya Nurazizah¹, Mutiara Damayanti², Moch Zakiyyan Ramadhani³,
Ani Nuraeni⁴**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

salmatasya.1@upi.edu mutiara14@upi.edu mzakiyyanrmdhn@upi.edu aninuraeni@upi.edu

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menawarkan peluang baru untuk menciptakan materi pendidikan yang lebih dinamis dan menarik, seperti yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan Islam. Salah satu aspek terpenting dalam pendidikan akidah adalah pemahaman dan penghayatan terhadap Asmaul Husna sebagai komponen pengembangan karakter Islami siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *Flipbook* Digital berbasis Canva dan *Heyzine* guna meningkatkan pemahaman dan penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi) dalam penggunaan teknologi sesuai syariah islam pada siswa kelas 3 di SDN Ciuyah 2. Media pembelajaran *Flipbook* Digital dirancang untuk memberikan pengalaman serta pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif dengan memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi dengan teknologi dalam pembelajaran akidah. Metode penelitian yang digunakan adalah desain dan pengembangan (D&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, wawancara, lembar validasi ahli, serta angket kepuasan siswa terhadap produk *flipbook* digital setelah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* digital secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi) dalam penggunaan teknologi sesuai syariah islam siswa. Media pembelajaran tersebut juga mendapatkan respon sangat positif dari siswa dengan mencerminkan peningkatan motivasi penggunaan teknologi sesuai syariah islam dan keterlibatan dalam proses belajar. Adapun kekurangan dari penggunaan media pembelajaran *flipbook* digital adalah ketersediaan akses internet dan proyektor yang mumpuni guna memproyeksikan media pembelajaran dengan baik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya yang memanfaatkan teknologi Canva dan *Heyzine* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Flipbook* Digital, Asmaul Husna, Teknologi, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Sekolah Dasar

Abstract: The development of digital technology offers new opportunities to create more dynamic and interesting educational materials, such as those used in Islamic education learning. One of the most important aspects of akidah education is the understanding and appreciation of Asmaul Husna as a component of developing students' Islamic character. This study aims to develop interactive learning media in the form of Canva and Heyzine-based Digital Flipbooks to improve understanding and appreciation of Asmaul Husna (An-Nafi) in the use of technology according to Islamic sharia for grade 3 students at SDN Ciuyah 2. Digital Flipbook learning media is designed to provide more meaningful and interactive experiences and learning by allowing students to see and interact with technology in learning aqidah. The research method used is design and development (D&D) with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques through literature studies, observations, interviews, expert validation sheets, and student satisfaction questionnaires on digital flipbook products after media use. The results showed that the use of digital flipbook learning media significantly improved students' understanding and appreciation of Asmaul Husna (An-Nafi) in the use of technology according to Islamic sharia. The learning media also received a very positive response from students by reflecting an increase in motivation to use technology according to Islamic sharia and involvement in the learning process. The disadvantages of using digital flipbook learning media are the availability of internet access and a qualified projector to project learning media properly. This research is expected to be a reference for the development of other learning media that utilize Canva and Heyzine technology to increase the effectiveness of learning Islamic Religious Education and Ethics in elementary schools.

Keywords: *Interactive Learning Media, Digital Flipbook, Asmaul Husna, Islamic Religious Education and Cultivation, Elementary School*

1. Pendahuluan

Kemajuan peradaban suatu negara sangat dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusianya (SDM). Pendidikan memainkan peran utama dalam membentuk SDM yang paripurna, andal, berbudaya, dan berkarakter. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0, seringkali terjadi ketidakseimbangan dengan kemajuan sikap manusia itu sendiri. Teknologi, yang kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan, tak jarang menciptakan jurang yang menjebak manusia, menjauhkan mereka dari tujuan hidup dan keterikatan kepada Sang Pencipta. Hal ini menjadi tantangan besar dalam memastikan bahwa kemajuan pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan secara bijaksana dan sesuai dengan nilai-nilai luhur.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang optimal, proses pembelajaran memerlukan pengelolaan kelas yang kondusif dan pemilihan media yang tepat, terutama dengan memanfaatkan teknologi digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas, keterlibatan siswa, serta pengembangan keterampilan digital (Aeni, Erlina, et al., 2022). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan media dan teknologi dapat membantu guru dalam penyampaian pengetahuan, penanaman nilai, dan penguasaan keterampilan. Penting bagi umat Islam untuk senantiasa merujuk kepada ajaran agama, seperti penghayatan Asmaul Husna, sebagai panduan dalam setiap aspek kehidupan, termasuk penggunaan teknologi.

Namun, dalam praktik pembelajaran PAI tentang Asmaul Husna di sekolah dasar, masih terdapat sejumlah masalah mendasar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional, terutama ceramah atau buku cetak, membuat siswa kesulitan memahami dan mengingat nama-nama Asmaul Husna secara menyeluruh, sehingga menyebabkan kebosanan dan pemahaman yang dangkal. Siswa menjadi kurang terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses belajar.

Secara lebih spesifik, di banyak sekolah dasar, termasuk SDN Ciuyah 2, pembelajaran Asmaul Husna masih dominan menggunakan metode tradisional (ceramah dan buku teks) dan kurang memanfaatkan teknologi digital. Meskipun sudah ada pengembangan media berbasis Android, animasi interaktif, dan aplikasi, penggunaan *flipbook* digital belum banyak dijumpai di sekolah dasar (Nurholipah et al., 2024). Padahal, *flipbook* menawarkan interaksi visual yang dapat memfasilitasi penghayatan siswa secara

lebih bermakna dan sesuai karakter zaman digital. Salah satu Asmaul Husna yang relevan dalam konteks ini adalah "An-Nafi" yang berarti "Yang Maha Memberi Manfaat", yang penghayatannya diharapkan dapat mengarahkan umat Islam untuk memanfaatkan teknologi dengan cara yang memberikan manfaat dan sesuai dengan tuntunan syariah (Hidayat et al., 2018).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital berbasis Canva dan Heyzin yang belum tersedia secara luas di SDN Ciuyah 2. Media ini diharapkan menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan penghayatan siswa kelas 3 terhadap Asmaul Husna An-Nafi secara lebih menarik, kontekstual, dan sesuai syariah (Hasana et al., 2017). Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital yang memadukan platform Canva dan Heyzine secara spesifik untuk materi Asmaul Husna An-Nafi di jenjang sekolah dasar. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan media berbasis video, aplikasi Android, atau modul cetak, penelitian ini menghadirkan pendekatan visual interaktif yang sederhana, mudah diakses, dan berbasis *web*, yang tidak hanya menyampaikan materi kognitif tetapi juga dirancang untuk membentuk sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi secara islami (Aeni, Juneli, et al., 2022).

2. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Tujuan dari metode penelitian adalah untuk memberikan gambaran dan memudahkan peneliti mengetahui masalah yang akan dipelajari untuk memecahkan suatu masalah yang akan diselidiki (Aeni et al., 2023).

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melalui perencanaan dan penggunaan media yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu agar media yang dikembangkan sesuai dengan keadaan saat ini dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Napitu et al., 2023). Oleh sebab itu, dalam penelitian ini menggunakan metode (D&D) Design and Development serta menggunakan model yang digunakan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) (Ni'mah et al., 2024).

Penelitian D&D biasanya digunakan untuk mengembangkan produk atau program pendidikan yang inovatif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode ini sangat berguna bagi pengembang produk atau program pendidikan karena dapat membantu mereka dalam memahami kebutuhan dan tantangan dari kelompok sasaran, serta merancang produk atau program pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran. Metode ini juga dapat membantu dalam menguji coba dan menilai efektivitas dan keberhasilan produk atau program pendidikan tersebut. Penelitian D&D sangat penting karena dengan mengembangkan produk atau program pendidikan yang inovatif dan efektif, maka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan generasi yang lebih cerdas dan berkualitas di masa depan (Fitriani et al., 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciuyah II Kabupaten Sumedang. Populasi yang digunakan yaitu siswa kelas 3 yang berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data melalui

studi literatur, observasi, wawancara, lembar validasi ahli, serta angket kepuasan siswa terhadap produk *flipbook* digital setelah penggunaan media.

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) yaitu suatu metode yang mempunyai tujuan dalam memecahkan suatu masalah yang dapat menghasilkan solusi berupa produk. Fokus penelitian (D&D) yaitu mencakup penganalisisan, desain, perencanaan, penerapan dan pengevaluasian. Model ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, melainkan perlu diperhatikan pula hasil temuan dari penelitian terhadap produk yang telah dikembangkan (Aeni, Juneli, et al., 2022). Penelitian dan pengembangannya menerapkan model ADDIE. Model ADDIE yaitu singkatan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1) Analysis

Tahap analisis adalah tahapan pertama ketika melakukan suatu penelitian. Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui permasalahan apa yang perlu diperhatikan terkait dengan produk *Flipbook* Digital PASTI (Penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi) Dalam Teknologi). Oleh karena itu, pengembangan perlu dilakukan untuk mengurangi masalah yang kerap terjadi di lapangan.

2) Desain

Setelah tahapan analisis, selanjutnya yaitu tahapan desain. Tahapan ini merupakan tahapan dalam merancang *Flipbook* Digital yang dibuat. Tahap perancangan yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat *Flipbook* Digital yaitu: 1) memilih Capaian Pembelajaran dan tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kelas SD, 2) menyusun materi sesuai dengan CP dan TP yang diambil 3) menyusun apa saja yang akan dimasukkan kedalam *Flipbook* Digital (Penghayatan Asmaul Husna An-Nafi Dalam Teknologi) di dalam *Flipbook* Digital tersebut peneliti memasukkan, materi yang berisi pengertian, cara dan contoh 4) membuat desain *Flipbook* Digital, pemilihan gambar, font dan warna.

3) Development

Dalam tahap ini peneliti mengembangkan desain yang sudah dibuat menjadi sebuah *Flipbook* Digital yang sudah benar-benar jadi dan dapat diimplementasikan kepada siswa SD. Dalam tahapan ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai perangkat atau alat yang digunakan untuk membuat *Flipbook* Digital PASTI (Penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi) Dalam Teknologi). *Flipbook* Digital ini dibuat sebaik mungkin agar mudah digunakan. Sesudah *Flipbook* Digital selesai dibuat maka dilakukan validasi oleh dosen pengampu mata kuliah sebagai ahli media sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi dan siswa yang di uji cobakan.

4) Implementation

Setelah *Flipbook* Digital jadi dan dikatakan layak oleh dosen pengampu mata kuliah, tahap selanjutnya yaitu uji coba pada guru PAI dan siswa SD. Tujuan dari uji coba produk ini yaitu untuk mengetahui pendapat guru PAI dan siswa terhadap *Flipbook* Digital PASTI (Penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi) Dalam Teknologi) sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas 3 khususnya materi tentang Penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi)

5) Evaluation

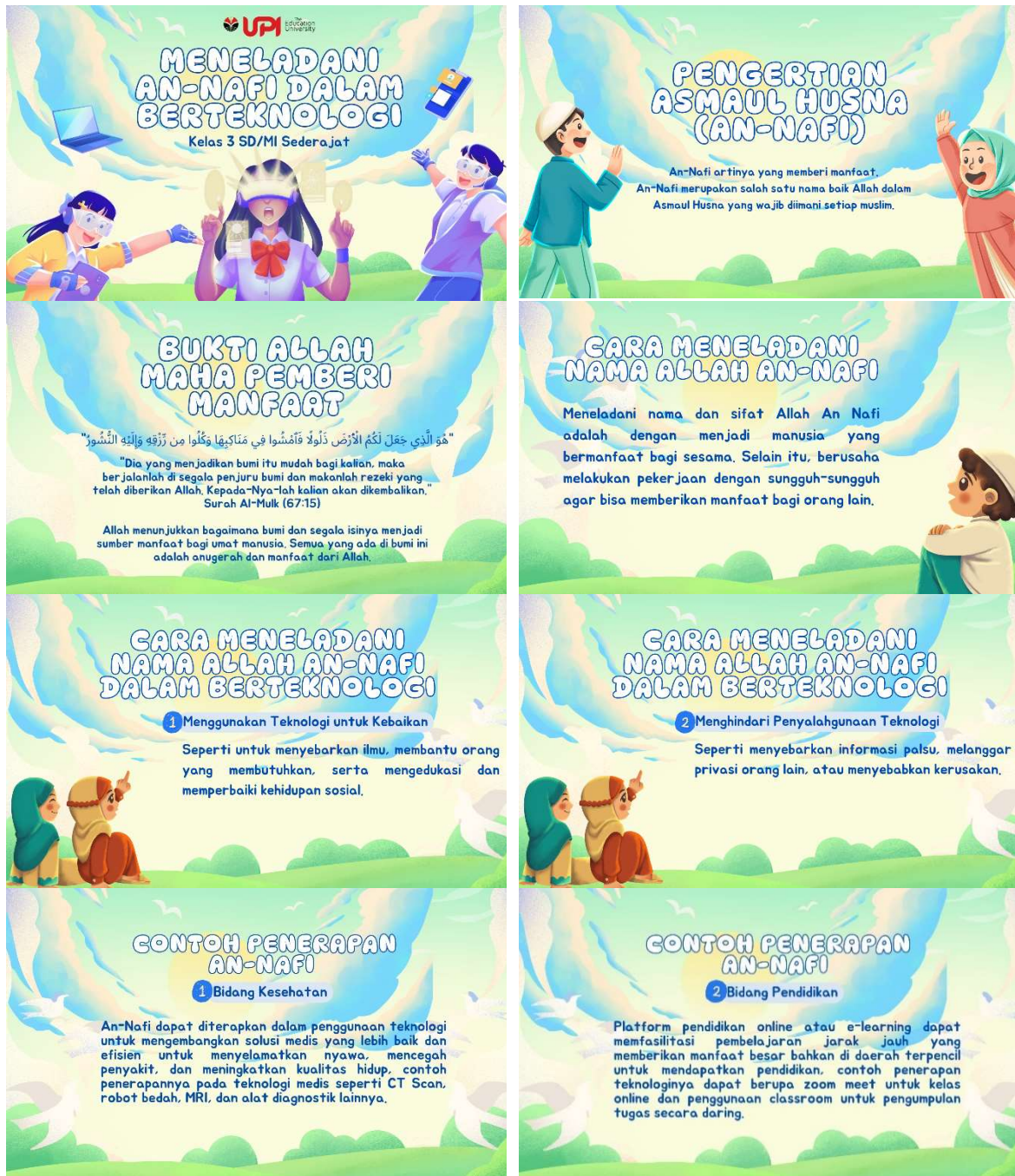
Setelah melakukan tahap implementasi selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahapan ini peneliti melaksanakan evaluasi terhadap *Flipbook* Digital yang sudah dibuat hal ini memenuhi harapan atau tidak. Selain itu kritik dan saran yang didapatkan dari penilaian guru

bisa dijadikan sebagai bahan untuk membantu memperbaiki kualitas produk dengan optimal dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran karena akan mempermudah dan membuat kesan pembelajaran yang berbeda bagi siswa. (Abdurrochim et al., 2022). Fungsi dan peran media pembelajaran adalah sebagai penghubung informasi dari guru ke siswa dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman. *Flipbook* merupakan suatu alat pembelajaran yang menggunakan format elektronik yang mampu menampilkan simulasi interaktif yang menggabungkan beberapa fitur didalamnya sehingga dapat membuat siswa lebih interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. *Flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan lingkungan belajar diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dengan adanya media pembelajaran *flipbook* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru berupa soal pilihan ganda, LKS dan penilaian. *Flipbook* memiliki berbagai keunggulan diantaranya; dapat memberikan materi pembelajaran dari berbagai gambar dan dapat diwarnai agar lebih menarik bagi siswa, mudah dibuat dan murah serta mudah dibawa kemana saja, serta meningkatkan pembelajaran siswa (Hasana et al., 2017). *Flipbook* yang berjudul “PASTI (Penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi) Dalam Berteknologi)” merupakan sebuah buku digital yang dibuat sedemikian rupa guna menarik dan interaktif sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi aplikasi Canva dan Website Heyzine dalam memberikan pembelajaran dan penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi) dalam penggunaan teknologi sesuai syariah islam pada siswa kelas 3 di SDN Ciuyah 2. Buku ini diperuntukan bagi siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 3 untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya kaidah dengan tujuan pembelajaran agar siswa mampu menjelaskan Asmaul Husna An-Nafi dengan tepat, siswa mampu memahami Asmaul Husna An-Nafi dengan tepat dalam berteknologi serta siswa mampu menghayati Asmaul Husna An-Nafi dengan tepat dalam berteknologi sesuai syariah islam. Dalam ajaran Agama Islam Pendidikan akhlak merupakan hal terpenting, dengan akhlak yang baik menjadi bukti bahwa seseorang memiliki kekuatan akidah dan kebaikan ibadah (Fathoni & Hasim, 2018).

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai bahwa produk memiliki kesesuaian tampilan, kemudahan akses, dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat saran perbaikan pada bagian tombol navigasi dan penyusunan menu agar lebih mudah diakses oleh siswa. Sedangkan ahli materi memberikan penilaian sangat baik terhadap kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran, sistematika penyajian, serta dampak positif terhadap pemahaman siswa. Selanjutnya, hasil uji coba terhadap siswa kelas 3 SDN Ciuyah II menunjukkan bahwa penggunaan Flipbook Digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna Asmaul Husna An-Nafi serta penerapannya dalam penggunaan teknologi sehari-hari. Berdasarkan hasil angket yang disebar, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan motivasi belajar. Hasil pengembangan media pembelajaran pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran

1) Uji Coba Produk

Setelah melakukan identifikasi masalah, menentukan tujuan, dan merancang hingga mengembangkan produk, peneliti kemudian melakukan uji kelayakan produk yang melibatkan dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, sebelum di uji coba ke Sekolah Dasar.

Dalam uji coba ini, peneliti mengkaji bagaimana teknologi dapat diterapkan dengan memperhatikan nilai-nilai yang terkandung dalam Asmaul-Husna “An-Nafi”. Peneliti juga mengidentifikasi contoh-contoh penerapan Asmaul Husna An-Nafi pada penggunaan

teknologi, selain itu mengidentifikasi alat atau aplikasi teknologi yang mendukung penghayatan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, seperti aplikasi pengingat sholat, pembelajaran Al-Qur'an digital, serta platform yang dapat memberikan banyak manfaat dan mendukung kegiatan sosial pada bidangnya. Terutama pada Pendidikan, Kesehatan, dan teknologi informasi yang sangat berkembang pesat dan cepat. Dampak modernisasi dan globalisasi telah berkembang pesat dan mengakibatkan minimnya moral dan etika, membentuk karakter siswa menjadi berakhlak mulia dan memiliki kecerdasan emosional yang baik menjadi tujuan utama dari permasalahan yang ada (Saudah & Hidayah, 2024).

Di era yang modern perkembangan teknologi akan semakin pesat, uji coba ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyebarkan kebaikan dan manfaat yang berlaku pada kehidupan sehari-hari. Dalam perspektif islam penggunaan teknologi juga sangat dianjurkan, mengingat teknologi berkembang penting dalam peradaban manusia (Budianto et al., 2021). Diharapkan hasil dari uji coba ini dapat memberikan wawasan baru mengenai integrasi antara penghayatan Asmaul-Husna dan penggunaan teknologi yang bermanfaat bagi umat Islam.

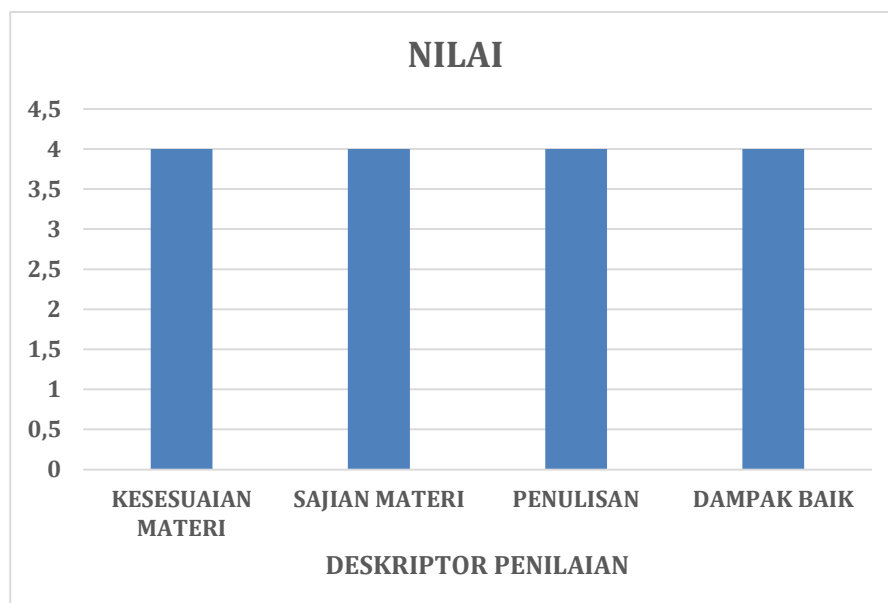
2) Subjek Validasi

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Ciuyah II, ahli media yaitu dosen pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam yakni Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. dan juga ahli materi yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yakni Bapak Ahmad Aji Khoirudin, S.Pd.

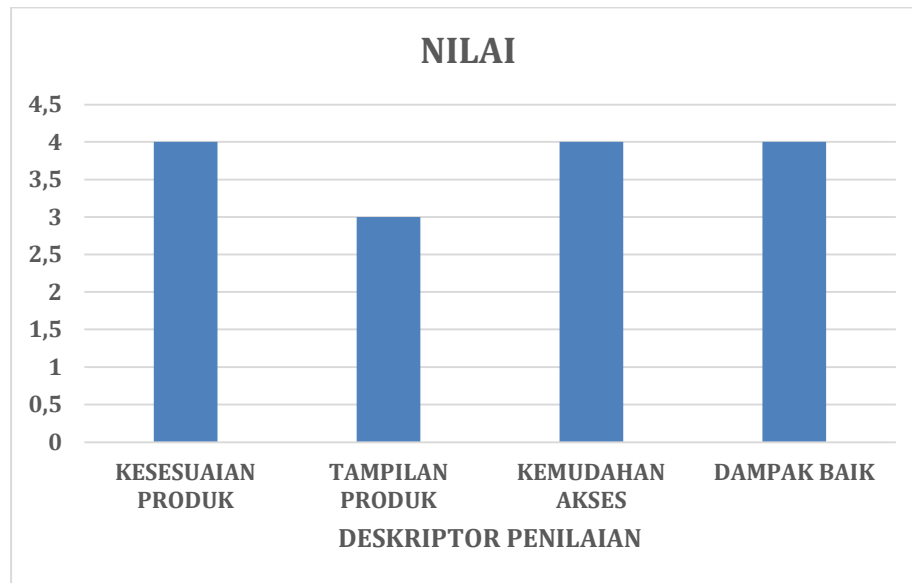
3) Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan harus disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari penelitian produk media pembelajaran *flipbook* berbasis canva dan heyzone, data diperoleh dari tanggapan, kritik produk, saran dari validator uji ahli dan data diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada guru.

Tabel 1 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi



Tabel 2 Hasil Lembar Validasi Ahli Media



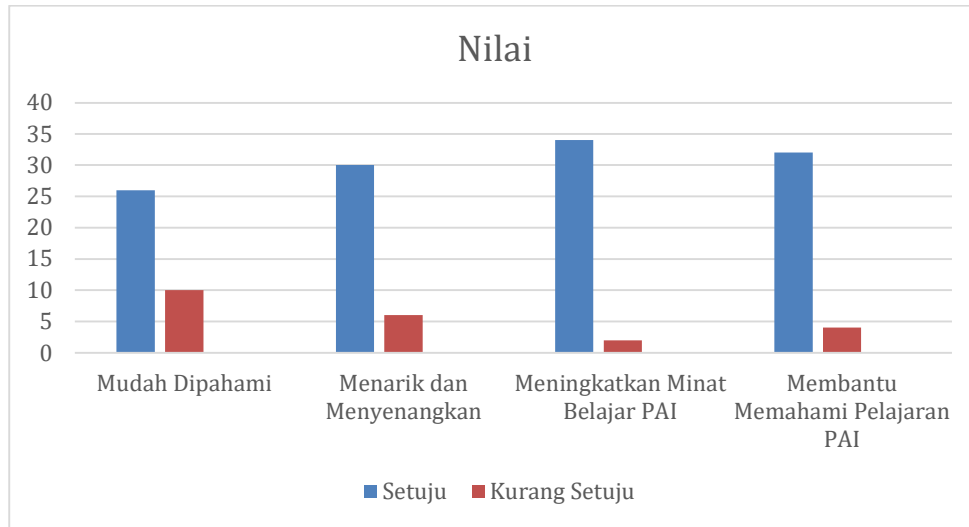
Hasil Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi dimana terdapat 4 aspek yang dinilai berdasarkan dari materi yang dikembangkan yaitu dari aspek kesesuaian materi, sajian materi, penulisan, dan dampak baik. Adapun 4 aspek penilaian berdasarkan dari media yang dikembangkan yaitu dari aspek kesesuaian produk, tampilan produk, kemudahan akses, dan dampak baik. Setelah dilakukan pengujian di lapangan pada media pembelajaran akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli media. Setelah divalidasi oleh ahli media, kemudian produk atau media pembelajaran akan diperbaiki guna memberikan media pembelajaran intraktif yang baik.

Adapun lembar hasil validasi produk yang sudah di uji coba sebagaimana ketepatan sasaran materi dengan siswa kelas III SD. Pada lembar validasi didapatkan data maksimal ketepatan pemilihan design, materi, dan juga kemudahan akses yang dapat dijangkau oleh siswa kelas III SDN Ciuyah II. Terdapat saran terhadap keberfungsian tombol pada produk, cara penggunaan dan ragam menu yang dapat diakses menjadi masukan bagi peneliti oleh ahli media. Dibuatnya lembar validasi produk berupa angket agar peneliti mampu untuk mengevaluasi produk tersebut sesuai dengan kriteria penilaian yang sudah diisi oleh ahli materi.

Sementara pada hasil validasi materi oleh validator ahli media menyatakan aspek penilaian antara kesesuaian materi, sajian materi, dan dampak baik menghasilkan penilaian yang sangat baik berupa pemberian nilai 4 sempurna oleh validator ahli materi. Adapun pada aspek penulisan validator memberikan saran dalam penulisan teks Al-Quran namun secara keseluruhan produk yang dibuat sudah sesuai baik dengan tujuan dan capaian materi ajar maupun dengan karakteristik siswa SD fase B kelas 3.

Setelah uji coba produk selesai, peneliti meminta evaluasi dari 3 siswa kelas 3 SD Negeri Ciuyah II. Penilaian dilakukan dengan menyebarkan angket kepuasan siswa terhadap produk *flipbok* digital “PANTAS”. Berikut adalah hasil dari angket yang dituangkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Angket Kepuasan Siswa



Hasil dari angket yang sudah diisi oleh siswa menampilkan sebuah hasil yang dapat disimpulkan bahwa *flipbook* digital “PANTAS” mudah dipahami isinya, memiliki design yang menarik dan menyenangkan, dapat meningkatkan minat belajar PAI, dan membantu memahami pelajaran PAI di sekolah dasar.

Dengan adanya *flipbook digital* tentang Penghayatan Asmaul-Husna An-Nafi dalam berteknologi ini, diharapkan siswa dapat mengambil nilai-nilai baik yang terkandung, Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk membentuk kemampuan dan kepribadian siswa menjadi lebih baik dan berjalan semestinya (Fajrussalam et al., 2024) kemudian siswa juga diharapkan dapat mengetahui contoh-contoh sederhana dari penerapan yang banyak ditemukan pada kehidupan sehari-hari.

Setelah melalui beberapa tahapan untuk mengembangkan produk *flipbook* ini, uji coba produk, dan evaluasi produk melalui lembar validasi produk, ditemukan beberapa kekurangan pada bagian dari produk yang dikembangkan seperti, CP (Capaian Pembelajaran, TP (Tujuan Pembelajaran), audio ayat Al-Quran, contoh penerapan yang dilakukan, referensi, cara penggunaan *flipbook*, pencantuman kelas atau fase yang kemudian akan direvisi oleh Tim Peneliti

4. Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penghayatan Asmaul Husna (An-Nafi) dalam penggunaan teknologi sesuai syariah islam siswa. Berdasarkan penilaian dari validator dan ahli media, serta uji coba pada siswa, memperoleh skor rata-rata 96% dari ahli materi dan 92% dari ahli media, yang menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil uji coba kepada siswa, diperoleh data bahwa 86% siswa menyatakan sangat setuju bahwa *flipbook digital* membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, sedangkan 91% siswa menyatakan bahwa media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Produk *flipbook digital* yang sudah dikembangkan dianggap memenuhi standar dan layak digunakan

untuk pembelajaran (Fitriasih & Wulandari, 2023). Media pembelajaran tersebut juga mendapatkan respon sangat positif dari siswa dengan mencerminkan peningkatan motivasi penggunaan teknologi sesuai syariah islam dan keterlibatan dalam proses belajar. Adapun kekurangan dari penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* adalah ketersediaan akses internet dan proyektor yang mumpuni guna memproyeksikan media pembelajaran dengan lancar dan baik . Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya yang memanfaatkan teknologi Canva dan Heyzine untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- 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>
- 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.
- Budianto, M. R. R., Kurnia, S. F., & Galih, T. R. S. W. (2021). Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 55–61. <https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.776>
- Fajrussalam, H., Azizah H.A, A. N., Nur'ani, F. D., Putri, H. I., & Devi, R. (2024). Peran Pendidikan Aqidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(4), 311–322. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i4.486>
- Fathoni, M. K., & Hasim, A. (2018). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (3rd ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Fitriani, A. A., Purnamasari, L., Hakim, N., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Penyajur untuk Menumbuhkan Sikap Jujur bagi Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4272–4279.
- Fitriasih, Z., & Wulandari, D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK SEBAGAI SUMBER BELAJAR MUATAN PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD. *Elementary School Teacher Journal*, 6(2), 56–68.
- Hasana, U., Adelia, N., Thahir, I., & Idrus, R. M. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMK Negeri 9 Maros. *Jurnal PENA*, 11(1), 57–65.

- Hidayat, T., Rizal, A. S., & Fahrudin, F. (2018). PENDIDIKAN DALAM PERSPEKTIF ISLAM DAN PERANANNYA DALAM MEMBINA KEPERIBADIAN ISLAMI. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 218. <https://doi.org/10.22373/jm.v8i2.3397>
- Napitu, F. R., Fitri, I. N., Limbong, J., & Sulistiani, N. R. (2023). PEMANFAATAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS III SEKOLAH DASAR. *JURNAL SILIWANGI*, 9(1), 1–6.
- Ni'mah, A. F., Yudiono, U., & Afian, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE)*, 9(1), 125–132.
- Nurholipah, A. L., Khoiriyawati, T., & Aeni, A. N. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID SAC. *Ta'dib : Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 139–148. <https://doi.org/DOI: 10.29313/tjpi.v13i1.13600>
- Saudah, S., & Hidayah, U. (2024). PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS MELALUI PEMBIASAAN NILAI ASMAUL HUSNA DI MI NUR AZIZ PROBOLINGGO. *IMTIYAZ: Jurnal Ilmu Keislaman*, 8(1), 138–151. <https://doi.org/10.46773/imtiyaz.v8i1.1022>