

PENGEMBANGAN FLIPBOOK WEBSITE (KIPRAH NABI MUHAMMAD SAW) TENTANG POLITIK RASULULLAH DALAM MEMBANGUN PERADABAN ISLAM POLITIK DALAM PERSPEKTIF ISLAM

<https://doi.org/10.38214/jurnaldawahstidnatsir.v8i1.334>

Submitted: 07-04-2025 Reviewed: 02-05-2025 Published: 16-06-2025

Denise Chalifa Chairunnisa
chalifa.denise28@upi.edu
Universitas Pendidikan Indonesia

Siti Nur Latifah
sitinurlatifah1802@upi.edu
Universitas Pendidikan Indonesia

Levina Kholiyatul Jamil
Levinakholiyatul@upi.edu
Universitas Pendidikan Indonesia

Ani Nur Aeni
aninuraeni@upi.edu
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

The goal of this project is to create an interactive, web-based flipbook called "KIPRAH NABI MUHAMMAD SAW" that will help students better comprehend the Prophet Muhammad's political battle in the establishment of Islamic culture. The Design and Development (D&D) approach, which includes phases for analysis, design, development, implementation, and evaluation, is used in this study. Third-grade students participated in the study, which was carried out at SDN Margamulya, Cimalaka Village, Cimalaka District, Sumedang Regency. Direct observation and instrument validation were used to gather data. The investigators employed applications and platforms such as Canva, Pinterest, Heyzine Flipbook, and Wordwall to develop and present the material interactively. This flipbook is integrated into the Google Sites platform to ensure broad accessibility for students and educators. Evaluation results indicate that the use of this website-based flipbook provides a more engaging and effective learning experience compared to conventional methods. Students demonstrated improved comprehension of historical and political Islamic values applied by the Prophet Muhammad in building Madinah. With this digital media, Islamic Education (PAI) learning is expected to become more interactive and aligned with the needs of the digital era.

Keywords : *Digital Flipbook; Website; Islamic Education; Prophet Muhammad's Politics; Interactive Learning.*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis web yang disebut "KIPRAH NABI MUHAMMAD SAW" agar siswa lebih memahami perjuangan politik Rasulullah untuk membangun peradaban Islam. Studi ini memanfaatkan metode Desain dan Pengembangan (D&D), yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Studi ini dilakukan pada kelas 3 SD di SDN Margamulya di Desa Cimalaka, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung dan validasi instrumen. Peneliti memanfaatkan aplikasi dan situs seperti Heyzine Flipbook, Canva, dan Pinterest, dan Wordwall untuk mengembangkan dan menyajikan materi secara interaktif. Flipbook ini diintegrasikan ke dalam website Google Sites agar dapat diakses secara luas oleh siswa dan pendidik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan flipbook berbasis website ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional. Siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman sejarah dan nilai-nilai politik Islam yang diterapkan Rasulullah dalam membangun Madinah. Dengan adanya media digital ini, diharapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan era digital saat ini.



Kata kunci : Flipbook Digital; Website; Pendidikan Agama Islam (PAI); Politik Nabi Muhammad; Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Pengembangan karakter dan pemahaman nilai-nilai Islam sangat dipengaruhi oleh Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu aspek utama PAI adalah memahami kisah perjuangan Nabi Muhammad saw, khususnya dalam membangun peradaban Islam melalui jalur politiknya. Nabi Muhammad saw berfungsi sebagai pemimpin spiritual dan politik yang sukses, membangun masyarakat yang adil dan damai (Supriyadi, 2008).

Melalui berbagai taktik politik dan kepemimpinan yang luar biasa, Nabi Muhammad saw memainkan peran besar dalam membangun masyarakat Islam. Dalam mengatur masyarakat Madinah yang terdiri dari berbagai suku dan agama, Nabi saw menerapkan prinsip-prinsip keadilan, toleransi, dan pertimbangan. Dengan mengadopsi Piagam Madinah, yang merupakan langkah penting dalam membangun peradaban Islam, Nabi saw menjamin hak-hak setiap warga negara tanpa memandang etnis atau agama mereka (Fauzi et al., 2021)(Mubasyaroh, 2018).

Dalam perjalanan karier politiknya, Nabi Muhammad saw tidak hanya menitikberatkan pada aspek pemerintahan, tetapi juga pada upaya membangun sistem sosial yang berlandaskan pada nilai-nilai Islam. Beliau menekankan pentingnya persaudaraan, gotong royong, dan saling tolong menolong dalam kehidupan bermasyarakat. Lebih jauh, beliau mengajarkan nilai-nilai kejujuran, amanah, dan integritas yang menjadi fondasi kepemimpinan Islam(Sukron, 2019).

Nilai-nilai yang bersumber dari perjalanan karier politik Nabi saw tersebut sangat relevan dalam kehidupan modern, khususnya dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk memahami bagaimana Nabi saw membangun peradaban Islam dan menerapkan prinsip-prinsip kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi kunci dalam mengajarkan materi tersebut kepada peserta didik Sekolah Dasar(Hidayat & Suwanto, 2020).

Dalam dunia pendidikan, pengajaran konten sejarah Islam sering kali menjadi tantangan karena metode pengajaran yang kurang menarik. Pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan membaca teks, cenderung mengurangi minat siswa untuk mendapatkan pemahaman sejarah yang lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran(Buchori, 2013).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menawarkan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menawarkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menghibur. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam bidang sejarah Islam adalah penggunaan flipbook berbasis web. Flipbook merupakan buku digital dengan presentasi interaktif yang lebih menarik bagi siswa(Fitrianingrum & Novianti, 2022).

Pemanfaatan flipbook dalam pembelajaran memungkinkan penyajian informasi secara visual dan dinamis. Selain teks, flipbook dapat berisi gambar, animasi, video, dan elemen interaktif lainnya yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Oleh karena itu, flipbook berbasis web merupakan solusi inovatif untuk membuat pembelajaran sejarah Islam lebih efektif(Aeni et al., 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Margamulya, Desa Cimalaka, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang, dan difokuskan pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Pemilihan lokasi dan topik penelitian didasarkan pada kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Diharapkan pengembangan flipbook berbasis web

dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa terhadap perjuangan politik Nabi Muhammad saw.

Artikel ini membahas langkah-langkah yang diperlukan untuk membuat flipbook berbasis web, bagaimana menggunakannya di kelas, dan bagaimana media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan agama Islam (Fitrianiingrum & Novianti, 2022).

METODE

Metode desain dan pengembangan (D&D), juga dikenal sebagai desain dan pengembangan, digunakan dalam penelitian ini. Studi ini dilakukan di SDN Margamulya yang terletak di Dusun Margamulya, Desa Cimalaka, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah semua bagian dari rancangan penelitian ini. Studi ini dilakukan dalam satu kali pertemuan dan termasuk uji coba dan evaluasi produk. Penelitian ini melibatkan siswa SDN Margamulya kelas III. Untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan, metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan validasi instrumen. Peneliti menggunakan berbagai aplikasi dan situs seperti Canva, Pinterest, Wordwall, Heyzine Flipbook, WhatsApp, dan TikTok untuk membuat media interaktif. Tujuan analisis data adalah untuk menjelaskan hasil pengamatan tentang seberapa efektif flipbook dalam pembelajaran.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan efektivitas flipbook berjudul Kiprah Nabi Muhammad SAW sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 SD tentang perjuangan Nabi Muhammad SAW. Flipbook ini mengintegrasikan elemen visual dan naratif untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menarik.

Tujuan utama kami adalah mendorong pemahaman siswa bahwa penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran efektif dalam membantu siswa memahami konsep sejarah dan kepemimpinan Nabi Muhammad SAW. Melalui penggunaan gambar, suara, video, cerita inspiratif, dan aktivitas interaktif dalam Flipbook, kami berupaya membangun rasa ingin tahu dan kecintaan siswa terhadap ajaran Agama Islam.

Lebih dari itu, kami juga berfokus pada penerapan nilai-nilai politik Islam yang adil, inklusif, dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari siswa, dengan harapan dapat membentuk karakter yang berkualitas. Dengan memperkaya pembelajaran PAI melalui teknologi digital dan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan aplikatif, kami berusaha agar siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan apresiasi yang lebih tinggi terhadap nilai-nilai agama dan politik Islam yang relevan dalam konteks kehidupan modern.

1.1 Tahap Analisis (*Analyse*)

(Aeni et al., 2022) menyebutkan perkembangan teknologi digital memberikan kemudahan dalam berkomunikasi serta memperoleh informasi. Akibat perkembangan era digital ini adalah munculnya berbagai teknologi yang dapat mempermudah pekerjaan dan mengubah pola. Dalam penelitian ini, peneliti mengenal pasti tujuan kehidupan manusia. Penting dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SD, yaitu membentuk karakter anak-anak dari usia dini. Kami mempersembahkan flipbook inovatif yang berjudul "KIPRAH NABI MUHAMMAD SAW" (Kisah Perjuangan dan Rahmat Hidup Nabi Muhammad SAW) yang berbasis website. Dalam mengulas mengenai politik rasullullah di Mekkah dan Madinah. Melalui flipbook ini, peserta didik diajak untuk memahami jejak strategi politik bijak Rasulullah, politik islam dalam kehidupan

sehari-hari kepada peserta didik sebagai menunjukkan bahwa untuk inovasi yang penting dalam pembelajaran PAI untuk para peneliti menganalisis implementasi teknologi digital yang terintegrasi dengan website dalam flipbook ini dapat memberikan pengalaman belajar yang dan interaktif menarik. Selain itu, peneliti menerapkan penerapan nilai-nilai tujuan utama dalam flipbook. Dengan cara ini, mengembangkan kesadaran praktis tentang prinsip-prinsip politik Islam yang relevan bagi generasi muda, serta mengakomodasi gaya belajar dengan cara yang menyenangkan, integratif, aplikatif dan interaktif bagi anak-anak masa kini.

1.2 Tahap Desain (*Design*)

Peneliti menggunakan informasi dari berbagai sumber (Fitrianiingrum & Novianti, 2022). Mereka menyatakan bahwa pembelajaran yang disusun dengan strategi yang baik tentu membuat peserta didik merasa nyaman dan senang dalam proses belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik lebih sulit dan cenderung bosan. Untuk mengatasi hal ini, peneliti membawa alat pembelajaran Flipbook yang berbasis web. Peneliti mengambil materi tentang Perjuangan Rasulullah dari berbagai sumber, seperti Mubasyaroh (2018), Suniah et al. (2024), Sukron (2019), Hidayat & Suwanto (2000), dan Supriyadi (2008), berdasarkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas 3 SD.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menganalisis desain dan produk yang dirancang dan dibuat agar peserta didik interaktif dengan guru agar menyenangkan saat pembelajaran berlangsung maka, peneliti menentukan judul yaitu KIPRAH NABI MUHAMMAD SAW (Kisah Perjuangan dan Rahmat Hidup Nabi Muhammad Saw). Pada tahap selanjutnya, peneliti merancang sebuah produk yaitu Flipbook yang dikemas dalam website. Materi yang ada dalam Flipbook KIPRAH NABI MUHAMMAD SAW (Kisah Perjuangan dan Rahmat Hidup Nabi Muhammad Saw). Dimulai dari BAB 1 yaitu Latar Belakang Nabi Muhammad Saw, Bab II Perjalanan Kepemimpinan Nabi Muhammad Saw, Bab III Perjuangan Politik Nabi Muhammad SAW dalam Perspektif Islam, Bab IV Peran Nabi Muhammad SAW dalam Penyebaran Islam di Mekkah, Bab V Pengaruh Nabi Muhammad SAW terhadap Peradaban Islam, Bab VI Kepemimpinan Nabi Muhammad SAW di Madinah. Dalam desainnya, peneliti menciptakan ide untuk flipbook dengan menambahkan background di setiap halamannya untuk mengiringi pembaca dan menambahkan elemen pendukung lain yang sesuai dengan materi flipbook, seperti gambar animasi gurun, unta, mesjid, dan elemen lainnya yang terkait dengan keislaman. Tujuan dari desain ini adalah untuk memberi siswa kesempatan untuk masuk ke dalam cerita perjuangan Rasulullah dan merasakan suasana haru yang membuat mereka tetap semangat.

1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Selama fase pengembangan, peneliti membuat media pembelajaran menggunakan alat bantu seperti Canva, Heyzine, Wordwall, Tiktok, dan WhatsApp. Kemudian, mereka menggabungkan semua bahan untuk membuat media interaktif yang lengkap.



Gambar 1 Mencari Gambar Animasi Di Aplikasi Canva

Selanjutnya, proses desain produk dimulai dengan membuat ide menggunakan aplikasi Canva. Ide-ide ini sudah disiapkan dan termasuk gambar animasi pendukung yang dimuat dari aplikasi, serta elemen lain seperti materi pembelajaran, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.



Gambar 2
Membuat desain di aplikasi Canva

Setelah

menyelesaikan desain di aplikasi Canva, unduh dokumen PDF dan ubah ke situs web Heyzine untuk membuat Flipbook. Setelah konversi berhasil, tambahkan background dan background.



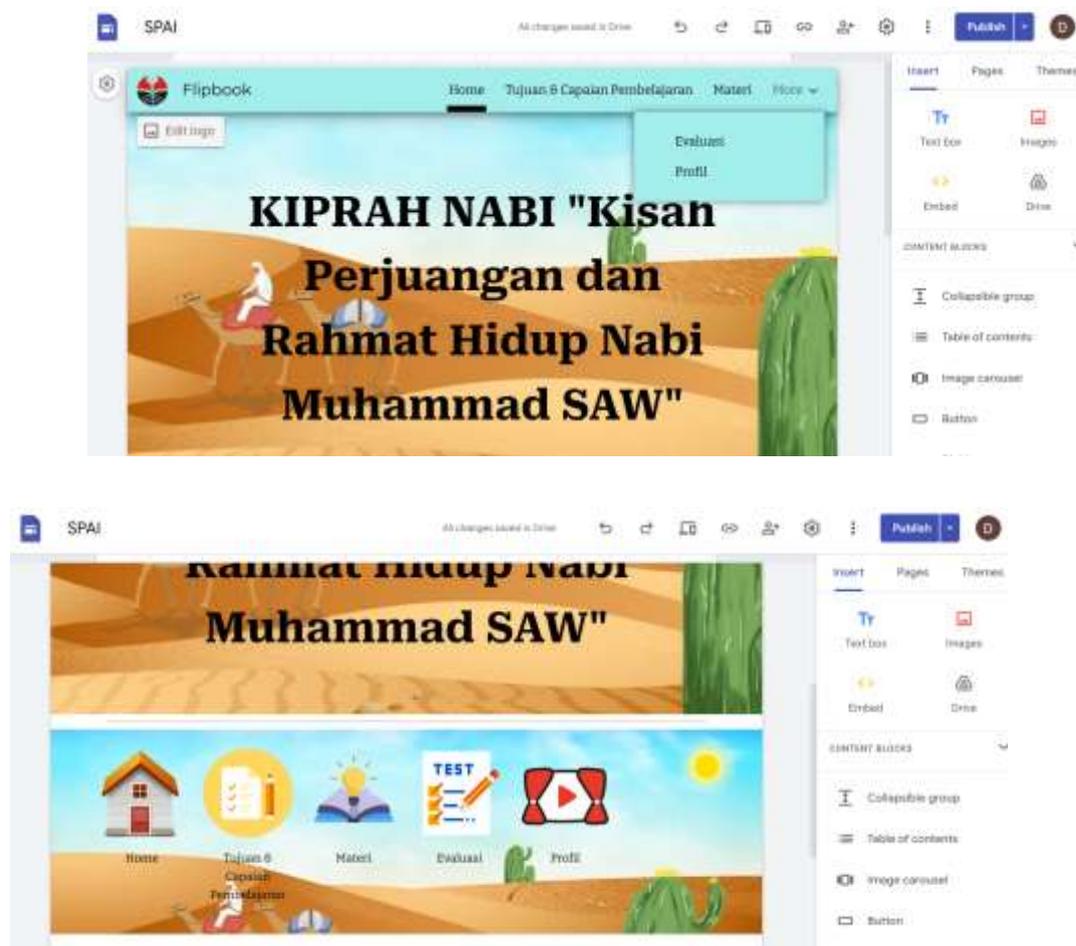
Gambar 3 Mengkonversi Flipbook dengan situs website Heyzine

Setelah mengubah ke dalam format flipbook berhasil, langkah berikutnya adalah membuat kuis dan game dengan menggunakan Wordwall. Tujuan dari langkah ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa saat belajar.



Gambar 4 Membuat kuis di Wordwall

Langkah berikutnya adalah membuat flipbook dan kuis di Flipbook Heyzine dan tautan Wordwall di situs Google Sites. Ini adalah platform untuk mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam produk yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan pengguna lainnya.



Gambar 5 Membuat situs website dengan Google sites

Telah menyelesaikan proses pembuatan tautan dari situs google sites, untuk mempermudah mengakses media flipbook KIPRAH NABI MUHAMMAD SAW.

1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Menurut (Laudon dan Laudon, 2008)) mengungkapkan bahwa tahap implementasi merupakan akuisisi dan integrasi dari sumber daya fisik dan konseptual yang membuat sebuah sistem berjalan. Pada tanggal 15 Maret 2025, Peneliti melakukan uji coba produk kepada kelas III SD Negeri Margamulya dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 27 orang. Melalui proyektor yang disediakan oleh pihak sekolah SD Negeri Margamulya, peneliti menampilkan media flipbook tersebut sebagai sumber belajar. Siswa diarahkan untuk memperhatikan materi yang ditampilkan secara seksama. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan menggunakan media flipbook Kiprah Nabi Muhammad Saw, peneliti melakukan tes formatif berupa soal kuis melalui media Wordwall. Adapun pelaksanaan dari tes formatif ini, siswa antusias mengajukan diri menjawab pertanyaan. Diskusi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya, berbagi pemikiran, dan menjelaskan konsep-konsep yang mereka telah pelajari melalui flipbook “KIPRAH NABI MUHAMMAD SAW”. Berdasarkan hasil quiz Wordwall dalam tabel tersebut terdapat beberapa siswa yang menerima nilai yang sangat baik. Meskipun tidak ada siswa yang mencapai skor tertinggi pada Quis Wordwall, dapat disimpulkan bahwa siswa memahami materi yang disampaikan dalam flipbook ini dengan baik. Ini menunjukkan bahwa semua siswa memiliki kemampuan untuk mencapai potensi terbaik mereka. Hasil quiz Wordwall menilai media yang dibuat peneliti dan prestasi siswa.

Tabel 1. Hasil Quis Siswa

No.	Nama	Hasil Quis		
		Benar	Salah	Skor
1.	Akifa Naila	4	1	80/100
2.	Jilan Permana	3	2	60/100
3.	Syaqila Nurannisa Azhara	4	1	80/100
4.	Waffi Alliyudin	5	0	100/100
5.	Devika Azdah Nur Aqila	2	3	40/100

1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahapan yang dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana flipbook ini dapat membantu siswa dalam memahami materi. Menurut (Widiyono & Millati, 2021) menyebutkan bahwa evaluasi merupakan kegiatan penting untuk mengetahui sejauh mana tingkat capaian kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti melakukan evaluasi berupa penyebaran angket kepada siswa kelas III SD Negeri Margamulya. Hasil dari evaluasi berperan penting dalam menentukan sejauh mana flipbook "Kiprah Nabi Muhammad saw" dapat membantu siswa memahami. Data yang dihasilkan dari angket tersebut memberikan respons siswa terhadap flipbook tersebut, apakah flipbook ini memenuhi kebutuhan pemahaman mereka. Adapun hasil angket tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Siswa Kelas 3 SDN Margamulya

No	Pertanyaan	Hasil Angket	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu merasa senang membaca flipbook ini?	27	-
2.	Apakah isi flipbook ini mudah dipahami?	27	-
3.	Apakah flipbook ini membantu kamu dalam memahami materi?	27	-
4.	Apakah tampilan flipbook ini menarik?	27	-
5.	Apakah buku digital ini efektif pada saat pembelajaran berlangsung?	27	-

Hasil angket yang dilakukan terhadap pengguna media flipbook tentang Kiprah Nabi Muhammad SAW menunjukkan bahwa sebagian besar orang yang menjawab merasa senang belajar dengan menggunakan media ini. Mereka juga menganggap media ini bagus dan menarik, dan sebagian besar dari mereka telah mengetahui tentang perjuangan Nabi Muhammad SAW dari Makkah ke Madinah dan kebijakan politik yang dia lakukan.

Penggunaan buku flip Nabi Muhammad SAW membantu siswa belajar. Oleh karena itu, evaluasi berkala juga diperlukan untuk terus meningkatkan dan memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran untuk mendukung dan membantu proses pembelajaran siswa lebih baik, sesuai dengan perkembangan kebutuhan teknologi pembelajaran, dan memberikan manfaat yang lebih baik bagi penggunaannya. Dengan melakukan evaluasi, mereka dapat menemukan kelemahan dalam media dan memperbaikinya untuk meningkatkan lebih lanjut.

Tabel 3. Jawaban Ahli Materi

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI				CATATAN
		1	2	3	4	
KESESUAIAN MATERI						
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				√	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				√	
4.	Kesesuaian materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas				√	
5.	Kesesuaian materi dengan fase/kelas				√	
SAJIAN MATERI						
6.	Sajian materi mudah difahami				√	
7.	Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difahami				√	

8.	Konten materi yang disajikan jelas terbaca				√
9.	Konten materi yang disajikan jelas maknanya				√
10.	Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)				√
PENULISAN					
11.	Penulisan teks Al-Quran/Hadits tidak ada kesalahan				√
12.	Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik (typo)				√
13.	Konten materi disertai sumber rujukan				√
14.	Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital				√
15.	Penulisan teks memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca				√
DAMPAK BAIK					
16.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah				√
17.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar			√	
18.	Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa			√	
19.	Mengandung materi yang mendorong empati siswa				√
20.	Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik				√

Berdasarkan tabel 3 diatas, validator memberikan penilaian yang sangat memuaskan terhadap flipbook “Kiprah Nabi Muhammad SAW”. Validasi ini dilakukan melalui wawancara kepada guru wali kelas III dan guru PAI SD Negeri Margamulya. Lembar validasi ini disusun berdasarkan instrumen wawancara penilaian flipbook “Kiprah Nabi Muhammad SAW”. Peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mendapatkan data, serta hasil validasi di atas menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook “Kiprah Nabi Muhammad SAW” memberikan inovasi pada proses pembelajaran PAI di SD Negeri Margamulya. Hal ini mengidentifikasi bahwa flipbook tersebut bermanfaat untuk guru, sehingga pendekatan ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran PAI pada tingkat SD.

Tabel 4. Jawaban Ahli Media

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI				CATATAN
		1	2	3	4	
KESESUAIAN PRODUK						
1.	Desain produk sesuai dengan karakteristik peserta didik				v	

2.	Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi				v	
3.	Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi				v	
4.	Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)				v	
5.	Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut				v	
TAMPILAN PRODUK						
6.	Desain produk menarik				v	
7.	Gambar terlihat jelas				v	
8.	Komposisi warna menarik				v	
9.	Suara/audio terdengar jelas				v	
10.	Produk dilengkapi dengan cara penggunaan				v	
KEMUDAHAN AKSES						
11.	Produk mudah digunakan				v	
12.	Tombol-tombol pada produk berfungsi				v	
13.	Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna				v	
14.	Produk dapat digunakan dimana saja				v	
15.	Produk ramah anak				v	
DAMPAK BAIK						
16.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik				v	
17.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar				v	
18.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesama/lingkungan				v	
19.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah				v	
20.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah				v	

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa flipbook interaktif berjudul "KARYA NABI MUHAMMAD SAW" membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas tiga SD tentang perjuangan dan kepemimpinan Nabi. Dengan menggabungkan gambar, suara, animasi, dan kuis interaktif, flipbook ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Proses pengembangan berlangsung pada berbagai tahap, mulai dari penilaian kebutuhan hingga membuat desain yang menarik dengan Canva dan integrasi dengan platform digital seperti Heyzine, Wordwall, dan Google Sites. Pelaksanaan di SD Negeri Margamulya menunjukkan bahwa para siswa tidak hanya memahami materi dengan baik, tetapi juga lebih semangat dan aktif dalam belajar. Hasil kuis Wordwall menegaskan efektivitas flipbook sebagai media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif. Dengan pendekatan ini, pembelajaran di bidang pendidikan agama Islam (PAI).

DAFTAR PUSTAKA

- (Supriyadi, 2008) 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., Khairunnisa, K., Lestari, L. R., & Ramadhina, R. (2023). Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 827. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2090>
- Buchori, D. S. (2013). Sejarah Politik Islam. *Pustaka Intermasa*, 466.
- Fauzi, I., Mukti, A., & Dahlan, Z. (2021). Pembangunan Pemerintahan Madinah Melalui Pemikiran Dan Usaha Intelektual Perspektif Peradaban Islam Masa Nabi Muhammad Saw. *GOVERNANCE: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal Dan Pembangunan*, 8(2), 123–127. <https://doi.org/10.56015/governance.v8i2.46>
- Fitrianingrum, A., & Novianti, U. (2022). Pemanfaatan Media Berbasis TIK pada Pembelajaran PAI Di SD. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*, 3(1), 11–15. <https://doi.org/10.37251/jske.v3i1.398>
- Hidayat, R., & Suwanto, S. (2020). Membumikan Etika Politik Islam Nabi Muhammad SAW Periode Madinah dalam Konteks Perpolitikan Indonesia. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 3(2), 124. <https://doi.org/10.30829/juspi.v3i2.4469>
- Laudon dan Laudon. (2008). Implementation of E- Commerce as an online Sales Medium (Case Study at a Factory Shop in Malang City. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 29(1), 1–9.
- Mubasyaroh, M. (2018). Pola Kepemimpinan Rasulullah: Cerminan Sistem Politik Islam. *Politea*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.21043/politea.v1i2.4488>
- Sukron, A. (2019). Identitas politik Islam masa Nabi Muhammad dan sahabat. *Jurnal Politik Islam*, 5(1), 25-40.
- Suntiah, R., Islam, U., Sunan, N., Djati, G., Islam, U., Sunan, N., Djati, G., Islam, U., Sunan, N., & Djati, G. (2024). 13(2).
- Supriyadi, D. (2008). *Sejarah peradaban Islam. Pustaka Setia*. 8. Zubri, M. (2002). *Sejarah politik Islam. TARJIH: Jurnal Tarjih dan Pengembangan Pemikiran Islam*.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9.