

PENGEMBANGAN FLIPBOOK “AYO SAMBUNG” UNTUK MENGENALKAN HURUF HIJAIYAH BERSAMBUNG PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 2 SD

Siti Nur Haslinda¹, Nela Nurmalasari², Sri Mulyani³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia

sitinurhaslinda15@upi.edu; nelanurmalasari@upi.edu

Abstract

This article explains the use of the "Let's Connect" flipbook, a learning medium designed to make it easier for 2nd grade elementary school students to learn cursive hijaiyah letters in the context of Islamic Religious Education (PAI). This media is unique because it not only provides learning material about cursive hijaiyah letters, but also offers a series of questions in the form of games which aim to strengthen students' understanding of the material provided. The idea behind developing this media is to create a more interactive and interesting way of teaching, as well as helping teachers in packaging PAI learning materials. This research on media development follows the Design and Development (D&D) methodology using the ADDIE framework. The research was carried out by testing the use of the "Let's Connect" flipbook among grade 2 students at SDN Panyingkiran III. The results of this trial showed that this flipbook was effective in increasing students' understanding of cursive hijaiyah letters, as well as getting a positive response during the learning period.

Keywords : *Development ; Flipbook ; Hijaiyah to be Continued*

Abstrak: Artikel ini menjelaskan tentang penggunaan flipbook "Ayo Sambung", sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan siswa kelas 2 SD dalam mempelajari huruf hijaiyah bersambung dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Media ini unik karena tidak hanya menyediakan materi pembelajaran tentang huruf hijaiyah bersambung, tetapi juga menawarkan serangkaian soal berbentuk permainan yang bertujuan untuk mengukuhkan pemahaman siswa atas materi yang diberikan. Gagasan di balik pengembangan media ini adalah untuk menciptakan cara pengajaran yang lebih interaktif dan menarik, sekaligus membantu guru dalam mengemas materi pembelajaran PAI. Penelitian tentang pengembangan media ini mengikuti metodologi Design and Development (D&D) dengan menggunakan kerangka kerja ADDIE. Penelitian dilakukan dengan melakukan uji coba terhadap penggunaan flipbook "Ayo Sambung" di kalangan siswa kelas 2 di SDN Panyingkiran III. Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan bahwa flipbook ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang huruf hijaiyah bersambung, serta mendapatkan respons positif selama periode pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Pengembangan; Flipbook; Hijaiyah Bersambung

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang pesat memunculkan tuntutan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman (Aeni Nur et al., 2022). Sebagaimana yang telah diketahui bahwa perkembangan zaman yang pesat memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah dampak pada dunia pendidikan. Perkembangan zaman menciptakan tuntutan yang harus dipenuhi, yaitu diantaranya guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman agar menghasilkan output atau peserta didik yang sesuai dengan tuntutan zaman yaitu peserta didik yang memiliki kompetensi 4C (*Critical Thinking, Communication, Creativity and Collaboration*). (Amalia et al., 2023)

Zaman sekarang sudah banyak ditemukan pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai media pengantar dalam proses pembelajaran. Situasi ini mengharuskan guru untuk mengembangkan inovasi digital dalam pembelajaran (Aulia et al., 2022). Berbagai inovasi bisa termasuk materi ajar digital atau alat pembelajaran lainnya. Manfaat utama dari materi dan alat pembelajaran digital ini adalah kemampuan mereka untuk meningkatkan antusiasme, motivasi, serta partisipasi siswa dalam proses belajar (Masrurroh et al., 2023). Kelebihan lain dari materi pembelajaran digital adalah durabilitasnya yang lebih tinggi dibandingkan dengan materi pembelajaran konvensional, yang cenderung lebih rentan rusak (Aeni Nur et al., 2022). Contoh alat pembelajaran digital yang efektif adalah *flipbook*, yaitu buku yang disajikan secara digital atau online, menawarkan alternatif menarik dan interaktif dalam pembelajaran (Setiawan et al., 2023). Berdasarkan penelitian, *flipbook* digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar. *Flipbook* memiliki beberapa keunggulan, seperti bersifat interaktif, dapat digunakan pada laptop atau smartphone, dapat digunakan secara *online* atau *offline*, dan dapat berinteraksi dengan aplikasi lain. Bahan ajar berbasis *flipbook* juga dapat menggambarkan materi dengan teknik visual, audio, video, grafis, dan animasi, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi (Putra et al., 2023)

Media *flipbook* bisa diaplikasikan dalam beragam mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI sebagai bagian vital dari kurikulum pendidikan di berbagai lembaga pendidikan, memainkan peran krusial dalam mengembangkan aspek moral dan spiritual siswa (Rohaeni et al., 2023). Mengenal huruf Arab, khususnya huruf Hijaiyah, merupakan elemen kunci dalam PAI karena inilah pondasi awal untuk mempelajari Al-Qur'an. Pentingnya

penanaman nilai-nilai dan pengajaran Al-Qur'an sejak usia dini tak bisa diabaikan. Karena dengan penguasaan dan pemahaman yang baik atas Al-Qur'an, tidak hanya membantu membentuk karakter yang kuat pada anak, tapi juga membekalinya dengan pedoman hidup yang akan bermanfaat dalam jangka panjang. Namun, pada kenyataannya masih banyak anak yang kesulitan dalam memahami Al-Quran bahkan tidak bisa membaca Al-Quran. Anak-anak yang hanya diajarkan huruf tunggal dari huruf hijaiyah sehingga ketika mereka membuka Al-Quran, mereka kebingungan dan tidak bisa membacanya dikarenakan dalam Al-Quran penulisannya bukan lagi huruf tunggal melainkan huruf sambung. Hal ini terjadi karena kurangnya pendidikan Al-Quran pada anak, terutama pada anak usia dini. Dalam hal ini, salah satu materi yang wajib diberikan kepada anak yaitu materi huruf hijaiyah bersambung.

Salah satu inovasi digitalisasi yang dapat digunakan dalam pengenalan materi huruf sambung ini yaitu pengembangan *flipbook* yang berisi materi tentang huruf sambung. Sehingga peneliti melakukan pengembangan *Flipbook* Ayo Sambung (Asikya Belajar Huruf Hijaiyah Bersambung) yang dapat diimplementasikan untuk peserta didik kelas rendah terutama kelas 2 sekolah dasar. *Flipbook* Ayo Sambung ini di dalamnya memuat tujuan dan capaian pembelajaran, materi pembelajaran huruf hijaiyyah, materi huruf hijaiyah bersambung dan contoh dari huruf hijaiyah bersambung. *Flipbook* ini dikembangkan dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami materi huruf hijaiyah bersambung. Selain itu, *flipbook* ini juga diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi huruf hijaiyah bersambung kepada peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengembangkan berbagai media pembelajaran untuk materi huruf hijaiyah bersambung dan ternyata hasilnya sangat berdampak terhadap proses pembelajaran. Riset yang diinisiasi oleh (Wildan Pratama Hariansyah, Seli Aliani, Al Qomariah, 2023), berjudul "Optimalisasi Aplikasi PILARIYYAH Sebagai Alat Bantu Efektif Untuk Pengajaran Huruf Hijaiyyah serta Makharijul Huruf kepada Murid Sekolah Dasar" mengeksplorasi pengaruh aplikasi yang mereka rancang dalam memudahkan pemahaman huruf hijaiyyah dan makharijul huruf di kalangan murid SD. Temuan mereka menyarankan bahwa aplikasi edukatif yang difokuskan pada huruf hijaiyyah untuk murid kelas satu bisa signifikan dalam memperbaiki proses belajar mengajar di sekolah dasar. Temuan ini diharapkan dapat membuka peluang implementasi yang lebih luas dalam lingkungan sekolah, memberi kontribusi pada peningkatan pendidikan di Indonesia. Namun, terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dalam menjadikan aplikasi lebih interaktif dan efektif dalam mengeksplorasi materi pengajaran.

Dalam konteks penelitian sebelumnya, (INDRIATI, 2022) dalam karyanya "Pengaruh Permainan Kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Penulisan Huruf Hijaiyyah Bersambung" menemukan bahwa permainan kartu bertemakan huruf hijaiyyah meningkatkan kemampuan menulis huruf hijaiyyah bersambung di antara siswa. Progres nyata teramati pasca implementasi metode ini melalui dua siklus tindakan, menunjukkan bahwa metode permainan kartu tidak hanya membuat proses pembelajaran huruf menjadi lebih menarik namun juga efektif meningkatkan kemampuan penulisan siswa.

Disarankan agar guru memperhatikan siswa yang lemah, mengantisipasi kebosanan siswa cerdas, menyiapkan lebih banyak kartu huruf, dan menggunakan kertas berwarna agar menarik. Referensi yang digunakan dalam penelitian ini juga memberikan landasan yang kuat untuk pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf hijaiyyah bersambung. Berdasarkan temuan penelitian, kesenjangan yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah bahwa beberapa siswa pada awalnya mengalami kesulitan dalam membaca dan mengenali abjad Arab, sehingga menyebabkan pemahaman yang minim dalam menulis huruf. Selain itu, ada siswa yang enggan bertanya padahal belum paham, ada yang lebih mengutamakan bermain daripada menyelesaikan tugas, dan siswa yang pemahamannya rendah hanya mengikuti teman-temannya yang paham materi. Penerapan metode permainan kartu membantu meningkatkan keterampilan menulis dan antusiasme siswa, namun masih ada ruang untuk perbaikan dalam memenuhi kebutuhan siswa yang lemah dan menjaga siswa yang berprestasi tetap terlibat. Dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Hijaiyyah Fishing untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini" yang dilaksanakan di TPQ Masjid Al-Anwar, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, (Mupidah & Hayati, 2021) menemukan bahwa penggunaan media yang dirancang khususnya telah berhasil memajukan kemampuan anak-anak dalam memahami serta mengaplikasikan pembacaan dan penulisan huruf hijaiyyah yang bersambung. Demonstrasi dari kemajuan ini terlihat melalui perbaikan signifikan dalam nilai ujian para siswa terkait dengan materi huruf hijaiyyah.

Maka berbagai penelitian terdahulu tersebut dijadikan landasan dan sebagai bahan pertimbangan dengan memperhatikan berbagai kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu agar penelitian dapat mengembangkan media pembelajaran Ayo Sambung dalam mengenalkan huruf hijaiyyah bersambung kepada siswa kelas 2 Sekolah Dasar dengan baik.

METODE

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:203) dalam (Aeni et al., 2023) mengemukakan “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.” Penulis menjalankan penelitian dengan menggunakan metodologi Desain dan Pengembangan (D&D), yang berfokus pada penciptaan dan penilaian produk pendidikan. Menurut Richey dan Klein dalam Ihsan dalam (Aeni, Juneli, et al., 2022) D&D (Design and Development) atau riset desain dan pengembangan merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Ini dibagi menjadi dua jenis utama oleh Richey dan Klein (2007) dalam (Puspita et al., 2021) Penelitian Produk dan Alat, serta Penelitian Model, dengan penelitian ini masuk kategori produk dan alat. Tujuan utamanya adalah mengembangkan dan mengevaluasi produk dari sudut pandang desain dan pengembangan. Ada enam langkah yang diikuti: mengidentifikasi masalah, menetapkan tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba, evaluasi hasil uji, dan komunikasi hasil. Metode ADDIE, yang dipaparkan oleh Tegeh dan Kirna (Kurnia et al., 2019) dan Branch (2009) dalam (Puspita et al., 2021) digunakan sebagai kerangka kerja. Model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, dianggap efektif dalam merancang dan memecahkan masalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbentuk *flipbook* interaktif yang difokuskan pada materi huruf hijaiyah bersambung dalam Pelajaran Agama Islam, sebagai upaya menawarkan solusi terhadap permasalahan yang ada. Dengan desain yang menarik, *flipbook* ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa di SDN Payingkiran III, tempat penelitian dilakukan pada 8 Maret 2024 dengan melibatkan 20 siswa kelas 2 sebagai subjek. Metode pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan penerapan *flipbook* yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi huruf hijaiyah bersambung lebih baik. *Flipbook* ini dirancang dengan spesifikasi tertentu, termasuk ukuran kertas, tata letak huruf, warna yang digunakan, dan materi tambahan yang mendukung pembelajaran. Adapun analisis data dilakukan secara deskriptif dengan memeriksa kemajuan siswa dalam mengenali dan menggunakan huruf hijaiyah bersambung setelah menggunakan *flipbook*.

HASIL

Flipbook Ayo Sambung (Asiknya Belajar Huruf Hijaiyah Bersambung) yang telah disusun merupakan buku elektronik yang diperuntukan untuk bahan ajar siswa kelas 2 sekolah dasar dalam memahami dan mengenal huruf hijaiyah bersambung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Flipbook* yang dikembangkan ini berisi materi huruf hijaiyah bersambung, disertai dengan mencantumkan tujuan dan capaian pembelajaran, penggunaan element gambar animasi yang menarik, terdapat menu pencarian yang dapat memudahkan siswa dalam mengetahui isi materi, dan disertai dengan kuis atau latihan soal interaktif yang digunakan sebagai bahan evaluasi.

Pembuatan media pembelajaran *flipbook* Ayo Sambung (Asiknya Belajar Huruf Hijaiyah Bersambung) didesain menggunakan aplikasi canva dengan memperhatikan berbagai unsur yang menarik didalamnya diantaranya pemilihan *font* yang disesuaikan dengan memperhatikan keterbacaan dan kejelasan huruf bagi siswa kelas 2 sekolah dasar, pemilihan gambar animasi yang menarik dan sesuai dengan tema materi pembelajaran.

Flipbook bertajuk Ayo Sambung yang dirancang untuk memudahkan pelajar dalam memahami Huruf Hijaiyah telah diimplementasikan dan diuji coba di kalangan siswa kelas 2 di SDN Payingkiran III. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk menilai keefektifan dan kelayakan dari *flipbook* yang telah dikembangkan. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti pendekatan Desain dan Pengembangan, dengan melaksanakan serangkaian langkah kritisikal untuk menjamin keberhasilan penelitian. yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Tahap ini menandai sebuah proses penting dalam penelitian, di mana langkah awal yang krusial adalah mengidentifikasi permasalahan spesifik yang akan diatasi oleh produk *Flipbook* Ayo Sambung (Mengasyikkan Belajar Huruf Hijaiyah Bersambung). Secara umum, permasalahan muncul dari situasi dimana tidak terdapat alat atau produk yang mencukupi untuk menghadapi tantangan tertentu. Dengan demikian, pengembangan produk ini diarahkan untuk mengatasi kekurangan tersebut.

2. Mendeskripsikan Tujuan

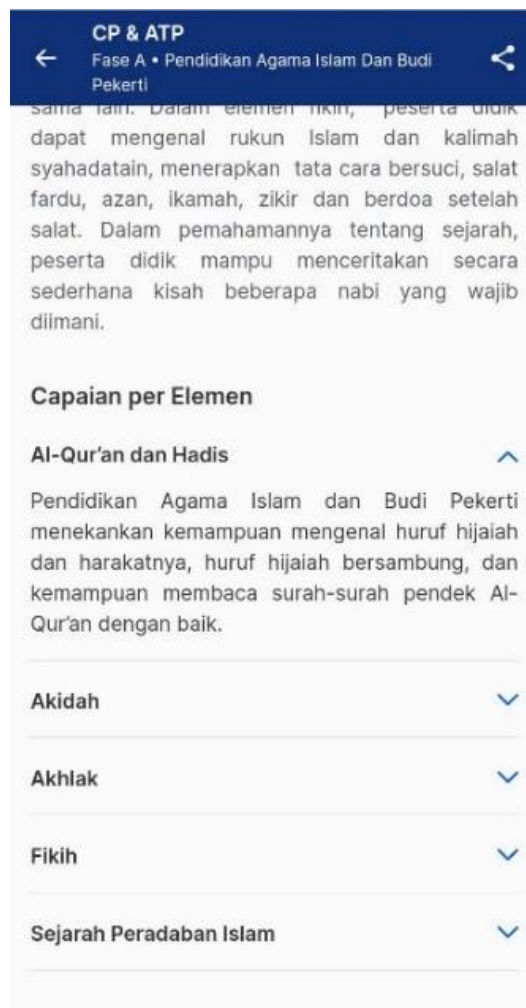
Untuk mengatasi permasalahan yang ada, tim penelitian ini merancang dan membangun produk inovatif berbentuk *Flipbook* yang diberi nama Ayo Sambung. Produk ini dirancang khusus untuk memperkenalkan cara menulis huruf Hijaiyah secara bersambung kepada murid-murid Sekolah Dasar.

3. Desain dan Pengembangan Produk

Flipbook Ayo Sambung dikembangkan sebagai solusi kreatif terhadap kebutuhan pembelajaran huruf Hijaiyah bersambung. Tim peneliti menginvestasikan waktu untuk menganalisa kebutuhan dan menetapkan tujuan pengembangan produk ini. Pemilihan materi untuk *flipbook* didasarkan pada pencarian dan kajian referensi yang mendalam. Tahapan dalam pengembangannya pun dirancang sedemikian rupa untuk memastikan materi yang disajikan efektif dan menarik untuk siswa SD. yaitu sebagai berikut:

a. Mencari Materi yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran untuk Isi *Flipbook*

Pada tahap ini, pertama-tama kita mencari capaian pembelajaran mata Pelajaran PAI untuk setiap faase. Dalam pengembangan *flipbook* ini, pengembang memilih fase A khususnya kelas 2. Setelah itu pengembang mencari referensi materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran fase A yaitu materi tentang huruf hijiyah bersambung.



Gambar 1 capaian pembelajaran

b. Membuat Desain Tampilan *Flipbook*



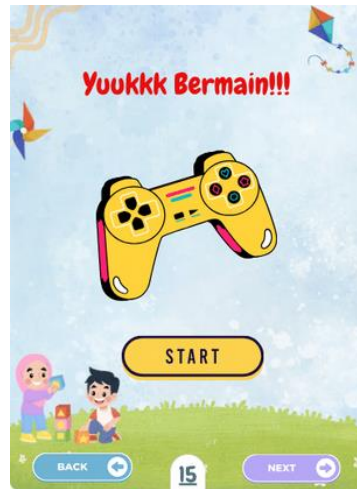
Gambar 2 Desain flipbook

c. Memasukan Materi ke dalam *Flipbook*

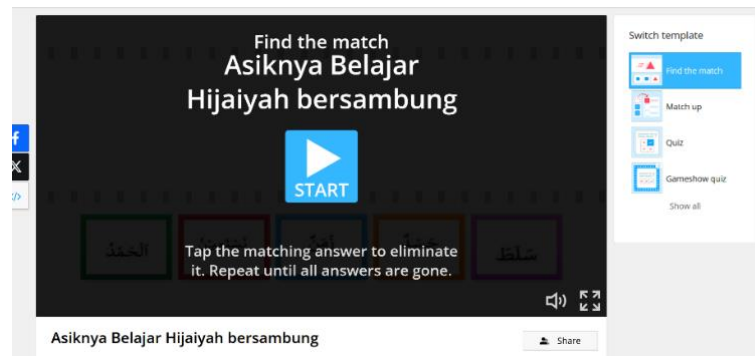


Gambar 3 Materi *flipbook*

- d. Menambahkan Tautan Game (*Word Wall*) ke dalam *Flipbook*



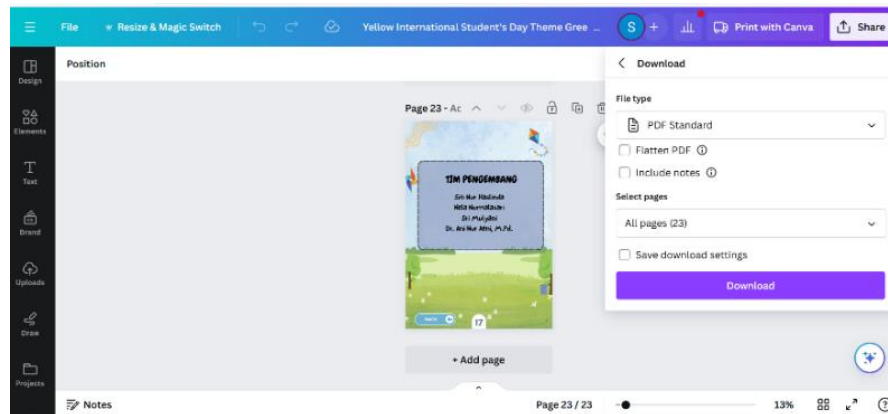
Gambar 4 *Hyperlink games find the match*



Gambar 5 *Game find the match*

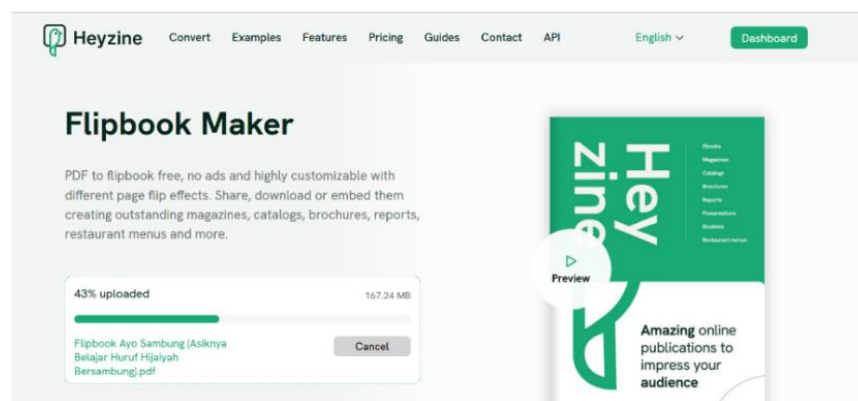
Wordwall merupakan *platform online* yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif, termasuk kuis, penyocokan kata, anagram, dan berbagai permainan kata (Olisna et al., 2022). Penelitian lebih lanjut oleh (Aeni, Djuanda, et al., 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* dalam bentuk permainan kuis edukatif dapat membantu guru dalam menilai pemahaman siswa terhadap bahan ajar, termasuk dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Dalam pengembangan game ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan format permainan "temukan pasangannya". Kemudian, game yang telah dibuat diintegrasikan ke dalam Canva dengan menggunakan fitur hyperlink.

e. Mengunduh *Flipbook* dalam Bentuk PDF



Gambar 6 Mengunduh File *Flipbook*

f. Mengkonversi File PDF *Flipbook* ke *Website Heyzine*



Gambar 7 Mengkonversi File PDF *Flipbook*

Setelah file PDF diunduh, kemudian mengkonversikan file tersebut ke dalam website *heyzine* selanjutnya salin link hasil konversi tersebut dan *flipbook* dapat diakses dalam bentuk link.

4. Uji Coba Produk

Setelah pembuatan *flipbook* pembelajaran Ayo Sambung yang bertujuan untuk memperkenalkan huruf Hijaiyah bersambung selesai, peneliti melanjutkan dengan melaksanakan uji coba terhadap produk tersebut. Uji coba ini diadakan di SDN Panyingkiran III, yang terletak di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, dengan subjek uji coba adalah siswa-siswa kelas 2A. Sebanyak 20 siswa terlibat dalam

pengujian ini yang berlangsung dalam kelas dengan menggunakan proyektor sebagai media presentasi.

5. Evaluasi Hasil Uji Coba

Table 1. Penilaian Ahli

No.	Unsur Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media sesuai dengan capaian pembelajaran	P				
2.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	P				
3.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas 2 SD		P			
4.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	P				
5.	Kejelasan topik pembelajaran	P				
6.	Ketepatan urutan penyajian materi pembelajaran dalam media	P				
7.	Ketuntasan materi	P				
8.	Keruntutan penyajian materi		P			
9.	Kemenarikan penyajian materi	P				
10.	Kesesuaian penyajian contoh	P				
11.	Kebenaran, kejelasan, kedalaman, keluasan materi		P			
12.	Keselarasan gambar, tulisan dan warna	P				
13.	Letak gambar tidak mengganggu materi	P				
14.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	P				
15.	Ketepatan/kesantunan bahasa yang digunakan	P				
16.	Kejelasan dalam memberikan informasi dalam penyajian materi	P				
17.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	P				
18.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa kelas 2 sekolah dasar	P				
19.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa		P			

Pemberian angket validasi kepada guru PAI SDN Panyingkiran III dengan hasil yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* Ayo Sambung (Asiknya Belajar Huruf Hijaiyah Bersambung) sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan siswa kelas 2A SDN Panyingkiran III dengan dilihat dari skor penilaian 5 yang termasuk kategori sangat baik.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran ialah alat perantara dalam menyalurkan informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diterimanya. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik. Semakin berkembangnya zaman dan literasi teknologi, maka semakin berkembang pula tuntutan bagi berbagai bidang kehidupan termasuk bidang teknologi. Ada beberapa tuntutan dalam bidang pendidikan, yaitu perangkat pembelajaran harus berbasis digital salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis digital merupakan suatu bentuk dari inovasi pendidikan yang memang sangat diperlukan pada zaman sekarang. Dengan adanya inovasi media pembelajaran ini memudahkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. dengan adanya media pembelajaran berbasis digital maka guru dapat mengakses media-media pembelajaran secara luas dan gratis begitupun dengan siswa. Jadi dapat dikatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis digital ini dapat mengurangi pengeluaran biaya dan mengefektivitaskan waktu yang digunakan. Media pembelajaran digital dapat memungkinkan pengguna mengakses kapan saja dan dimana saja. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang sering digunakan saat ini yaitu *flipbook*. *Flipbook* merupakan buku atau bahan ajar berbasis digital. *Flipbook* memiliki beberapa keunggulan, seperti bersifat interaktif, dapat digunakan pada laptop atau smartphone, dapat digunakan secara *online* atau *offline*, dan dapat berinteraksi dengan aplikasi lain. Bahan ajar berbasis *flipbook* juga dapat menggambarkan materi dengan teknik visual, audio, video, grafis, dan animasi, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi (Putra, 2023). *Flipbook* ini dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai materi dari berbagai matapelajaran, salah satunya matapelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran sebagai sebuah inovasi pendidikan yang telah diciptakan yaitu *flipbook* yang berjudul Ayo Sambung (Asiknya Belajar Huruf Hijaiyah Bersambung). *Flipbook* ini dikembangkan dengan tujuan memudahkan guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam kelas 2 SD yaitu materi tentang huruf hijaiyah bersambung. Selain itu, *flipbook* ini juga dikembangkan dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami materi huruf hijaiyah bersambung dengan mudah.

Media *flipbook* Ayo Sambung ini sudah dikembangkan dan sudah melakukan validasi ahli media dan ahli bahasa yang dilakukan kepada guru PAI di SDN Panyingkiran III. Dari hasil validasi yang dilakukan media *flipbook* Ayo Sambung ini mendapatkan penilaian sangat layak. Kelayakan ini ditinjau dari hasil validasi yang dapat diketahui bahwa aspek penilaian terdiri dari kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, dan kejelasan bahasa serta kesesuaian gambar dengan tingkat perkembangan siswa kelas 2 sekolah dasar mendapatkan skor tertinggi yaitu 5 yang artinya media *flipbook* Ayo Sambung dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan.

Adapun dari hasil uji coba yang dilakukan kepada siswa kelas 2 SDN Panyingkiran III mendapatkan hasil yang positif juga yang dimana hasilnya menunjukkan bahwa *flipbook* ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian beberapa hambatan juga ditemukan selama proses uji coba yaitu dalam beradaptasi dengan teknologi baru saat ini menjadi salah-satu tantangan bagi beberapa siswa, kemudian bagi guru juga memerlukan waktu tambahan untuk mempelajari dan menguasai penggunaan *flipbook* dalam proses pembelajaran. Namun, meskipun ada kendala-kendala tersebut, hasil uji coba ini memberikan bukti yang kuat bahwa penggunaan *flipbook* memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, buku elektronik berupa *flipbook* ini tidak hanya menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat menjadi sumber motivasi yang signifikan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa serta pemanfaatan teknologi yang canggih, *flipbook* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung bagi perkembangan siswa. Dalam konteks pembelajaran di era digital ini, penting untuk terus mendorong inovasi dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi guna mengoptimalkan potensi pembelajaran. Sehingga guru dapat memanfaatkan *flipbook* digital ini sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan zaman yang semakin kompleks dan beragam.

KESIMPULAN

Penelitian di SDN Panyingkiran III Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, mengenai penggunaan *flipbook* Ayo Sambung untuk siswa kelas 2 SD, menunjukkan hasil positif. Pertama, siswa dapat menggunakan *flipbook* ini dengan baik setelah mendapat arahan. Kedua, mereka mampu memahami perbedaan posisi huruf Hijaiyah yang bersambung, baik di awal, tengah, maupun akhir kalimat. Ketiga, siswa juga mengerti huruf Hijaiyah yang hanya bisa dihubungkan dengan huruf sebelumnya, yang bisa dihubungkan sebelum dan sesudahnya, serta yang tidak bisa disambung sama sekali. Dengan demikian, *flipbook* Ayo Sambung efektif untuk mempermudah siswa belajar tentang huruf Hijaiyah yang bersambung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- 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.
- Aeni Nur, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Amalia, M. K., Jumiyati, F., Rosita, N. A., & Wijayanti, M. D. (2023). Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(3), 132–137. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82315>
- Aulia, I., Putra, A. F., Koeriyah, H. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9744–9751.

- INDRIATI, T. (2022). Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hijaiyah Bersambung. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(3), 209–215. <https://doi.org/10.51878/elementary.v2i3.1380>
- Masrurroh, N. N., Ayu Aulia, A. A., Sari, W., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) untuk Mengenalkan Kebudayaan Islam kepada Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 876. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2096>
- Mupidah, D., & Hayati, M. (2021). *Pengembangan media hijaiyah fishing untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di tpa masjid al-anwar kebon jeruk jakarta barat*.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>
- 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>
- Rohaeni, S., Putriani, P., Syaefulloh, A. M., Suryanto, M. F., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Aplikasi Shofun (Salat Is Fun) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 851. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2100>
- Setiawan, K. K., Lutfiah, N. N. S., Mulyana, R. A., & Aeni, A. N. (2023). Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Aplikasi Marbelyah Berbasis Audio Visual bagi Siswa SD. *Journal on Education*, 05(04), 15213–15227. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2617> <http://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2617/2218>
- Wildan Pratama Hariansyah, Seli Aliani, Al Qomariah, A. N. A. (2023). Pengembangan Aplikasi PILARIYYAH untuk Membantu Memudahkan Siswa SD dalam Mempelajari Huruf Hijaiyyah dan Makharijul Huruf. *Journal on Education*, 05(04), 15239–15248. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2619>