

## PEMANFAATAN FLIPBOOK SEWA (SEJARAH WALI SONGO) UNTUK MENGENALKAN KEBUDAYAAN ISLAM KEPADA SISWA SD

**Nabila Nur Masrurroh**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[nabilanurms@upi.edu](mailto:nabilanurms@upi.edu)

**Annisa Anindya Ayu Aulia**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[annisaanindya@upi.edu](mailto:annisaanindya@upi.edu)

**Wita Sari**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[wita.sari@upi.edu](mailto:wita.sari@upi.edu)

**Ani Nur Aeni**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) pada materi kebudayaan pada perspektif islam yang dibawa oleh para wali atau wali songo di Nusantara untuk meningkatkan minat dan ketertarikan siswa kelas IV pada kebudayaan islam. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu dengan metode kualitatif dengan model pengembangan D&D (Design and Development). Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Teknik analisis data digunakan pada penelitian ini yaitu statistik deskriptif hasil produk yang telah dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV berjumlah 26 peserta didik. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) sangat layak digunakan dengan presentase 95%, oleh ahli media dan 90% untuk ahli materi. Kata kunci: Flipbook Interaktif, Wali Songo, Peserta didik*

### **Abstract**

*This research and development aims to produce a SEWA (History of Wali Songo) Flipbook product on cultural material from an Islamic perspective brought by the Wali Songo in the archipelago to increase the interest and interest of fourth grade students in Islamic culture. The method used by researchers in this study is a qualitative method with the D&D (Design and Development) development model. Data collection techniques using questionnaires or questionnaires. Data analysis techniques were used in this study, namely descriptive statistics on the results of the products that had been developed by the researchers, validated by media expert validators and material experts. The subjects of this study were 26 grade IV students. The results of the development research show that the SEWA Flipbook (History of Wali Songo) is very suitable for use with a percentage of 95%, by media experts and 90% for material experts. Keywords: interactive flipbook, Wali Songo, Students*

### **PENDAHULUAN**

Masyarakat Indonesia memiliki keberagaman etnis, bahasa, agama, budaya dan status sosial sehingga Indonesia memiliki berbagai macam kebudayaan. Proses islamisasi tidak menghapuskan kesenian atau kebudayaan di Indonesia melainkan memperkayanya yaitu dengan memberikan warna nilia-nilai islam di dalamnya dan tidak hanya dalam bidang seni tetapi dalam

bidang-bidang lainnya.<sup>1</sup> Dengan kata lain kedatangan islam di Indonesia dalam taraf-teraf tertentu memberikan peran yang cukup besar dalam pengembangan budaya lokal..<sup>2</sup> Kebudayaan dalam perspektif islam memiliki pandangan yang beragam di setiap masyarakatnya yang pastinya didukung oleh kebudayaan, tradisi maupun bahasa di setiap daerahnya. Islam di Indonesia khususnya di Tanah Jawa sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dibawa oleh para wali untuk menyebarkan agama islam melalui caranya sendiri. Para wali atau dikenal sebagai wali songo merupakan mubaligh atau wali yang telah berjasa besar dalam penyebaran ajaran agama islam kepada masyarakat di Tanah Jawa.<sup>3</sup> Cara berdakwah mereka yang dilakukan dengan cara yang arif dan bijaksana serta menghubungkannya dengan kebudayaan Indonesia sehingga ajaran yang mereka dapat diterima oleh masyarakat Indonesia khususnya di Tanah Jawa. Pola komunikasi dakwah Wali Songo ini bukan dalam bentuk komunikasi mengajak namun dalam bentuk mengkomunikasikan kebudayaan baru yang memerankan tradisi lama yang telah berlangsung di Nusantara.

Peran wali songo di Indonesia sangat penting dalam penyebaran agama islam yang sudah seharusnya pengetahuan tersebut diajarkan kepada siswa sekolah dasar sebagai pengetahuan dasar mengenai penyebaran agama islam melalui kebudayaan Indonesia.<sup>4</sup> Pembelajaran ini sudah seharusnya dibawa secara menyenangkan dan menarik sehingga akan meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Agama Islam mengenai kebudayaan menurut perspektif islam. Oleh karena itu, sebagai tenaga pendidik sudah seharusnya menyampaikan secara menyenangkan melalui berbagai media pembelajaran yang menarik seperti Flipbook Interaktif. Media pembelajaran Flipbook merupakan media pembelajaran digital yang menampilkan gambar-gambar, animasi, podcast atau audio, video bahkan game interaktif dalam media pembelajarannya.<sup>5</sup> Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.<sup>6</sup> Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, flipbook dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan kebudayaan islam kepada siswa SD dengan cara menyenangkan dan interaktif seperti salah satu tema yang dapat diangkat yaitu

---

<sup>1</sup> Bauto, (2016) *Perspektif Agama Dan Kebudayaan Dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia (Suatu Tinjauan Sosiologi Agama)*

<sup>2</sup> Akhmadi, (2019) *Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation in Indonesia ' S Diversity*

<sup>3</sup> Kholid, (2016) *Wali Songo: Eksistensi dan Perannya dalam Islamisasi dan Implikasinya Terhadap Munculnya Tradisi-Tradisi di Tanah Jawa*

<sup>4</sup> Anita, (2014) *Walisongo: Mengislamkan Tanah Jawa*

<sup>5</sup> Syahvierul et al., (2022). *Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623-631.

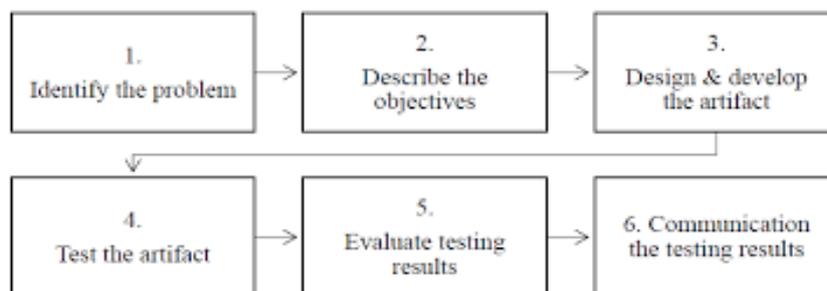
<sup>6</sup> Kurniawati & Koeswanti, (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*

mengenai sejarah wali songo yang merupakan tokoh penting dalam penyebaran agama islam di Indonesia.<sup>7</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas pemanfaatan Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) dalam mengenalkan kebudayaan islam kepada siswa SD, Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dan kuantitatif dengan sasaran penelitian yaitu siswa SD kelas IV di salah satu sekolah SD di Bandung yaitu, SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Flipbook SEWA secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai Sejarah Wali Songo dan Kebudayaan Islam.

## METODE PENELITIAN

Pada sebuah kegiatan penelitian tentu perlu menggunakan jenis penelitian yang tepat dalam kegiatan penelitian yang dilakukan. Hal ini tentunya bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang hendak dilakukan guna dalam memperlancar penelitian. Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan model D&D (*Design and Development*) atau dapat dikatakan model pengembangan. Pada model D&D ini peneliti mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi produk yang dikembangkan guna menetapkan dasar empiris dalam pengembangan produk. Terdapat 6 tahapan atau prosedur yang dilalui dalam model D&D yakni, *Identify the problem* (identifikasi masalah), *Describe the objectives* (mendeskripsikan tujuan), *Design & develop the artifact* (Desain dan pengembangan produk), *Test the artifact* (Uji coba produk), *Evaluate testing results* (Evaluasi hasil uji coba), *Communication the testing results* (Mengkomunikasikan hasil uji coba).



Gambar. 1 Prosedur atau Tahapan Penelitian D&D (*Design and Development*) Adaptasi Peffers, dkk

---

<sup>7</sup> Riyani et al., (2022) Pengembangan Flipbook of Khulafaurasyidin Leadership Sebagai Media Untuk Memahami Politik Islam Bagi Anak Sekolah Dasar

1. Identifikasi Masalah (*Identify The Problem*)

Tahapan pertama pada penelitian D&D yaitu identifikasi masalah. Pada tahap ini merupakan tahapan utama ketika akan melakukan sebuah penelitian sehingga identifikasi ini merupakan tahapan mendasar yang perlu dilalui agar peneliti mengetahui masalah apa yang perlu mendapat perhatian dari produk Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo). Seringkali terdapat masalah yang muncul menggambarkan kondisi dimana belum adanya produk ataupun alat yang dapat mengatasi permasalahan yang. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan produk guna meminimalisir masalah yang terjadi di lapangan.

2. Mendeskripsikan Tujuan (*Describe The Objective*)

Untuk mengatasi atau meminimalisir masalah tersebut yang teridentifikasi peneliti, maka pada penelitian ini peneliti mendesain dan mengembangkan produk berupa Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) untuk mengenalkan Kebudayaan Islam kepada Siswa SD.

3. Desain dan Pengembangan Produk (*Desain & Development Of Affair*)

Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) merupakan produk yang akan dikembangkan untuk dijadikan solusi dari permasalahan penelitian ini. Produk yang dikembangkan oleh peneliti digunakan untuk mengenalkan Kebudayaan Islam kepada Siswa SD.

4. Uji Coba Produk (*Test The Artifact*)

Uji coba Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) dilakukan saat kegiatan penelitian dilakukan yang dimana uji coba tersebut menggunakan media Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) sebagai media pembelajaran di kelas IV SD di SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG untuk mengajarkan materi Agama Islam mengenai Sejarah singkat Wali Songo. Adapun partisipan meliputi, Dosen SPAI dan Guru PAI di SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG. Apabila kualitas media masih kurang dalam kata terbaik, maka media yang dikembangkan direvisi sesuai evaluasi atau penilaian partisipan/validator sampai diperoleh kualitas media pembelajaran yang baik berdasarkan hasil evaluasi atau penilaian dari partisipan/validator tersebut.

5. Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate Testing Result*)

Evaluasi ini berdasarkan data yang diperoleh dari respon ahli yaitu, dosen dan guru sebagai pengguna. Data yang telah terkumpul tersebut dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan.

6. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating The Testing Result*)

Hasil dari analisis data kemudian disusun dan disimpulkan untuk dilaporkan sebagai laporan hasil penelitian yang dikemas secara tertulis berbentuk laporan penelitian

(artikel). Selain itu, hasil analisis data dikomunikasikan pada saat presentasi perkuliahan SPAI.

Adapun materi yang didesain oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu materi pelajaran Agama Islam yang berhubungan dengan Kebudayaan menurut Perspektif Islam berhubungan dengan materi Sejarah Singkat Wali Songo di Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar. Pengembangan Flipbook Interaktif berbasis fun learning ini, dirancang dan dikemas secara menarik dengan tujuan meningkatkan daya tarik siswa mengenai kebudayaan Indonesia dalam perspektif islam sehingga peserta didik akan meningkat minat serta motivasinya dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik angket untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan untuk menggunakan data yaitu, angket validasi ahli. Angket validasi ahli bertujuan untuk memberikan evaluasi terhadap kualitas produk Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis data.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Flipbook Interaktif SEWA

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Flipbook Interaktif dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh penilaian angket sebesar 61% sampai dengan 100%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah produk yang berupa perangkat lunak. Produk yang dihasilkan merupakan Flipbook Interaktif mengenai SEWA atau Sejarah Singkat Wali Songo yang berbasis fun learning untuk muatan pelajaran Pendidikan Agama Islam. Rancangan dan pengembangan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar serta indikator capaian yang akan dicapai. Tahapan perancangan Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) diawali dengan membuat *prototype* atau

---

<sup>8</sup> Aeni, A. N. (2018). Pendidikan Nilai, Moral, dan Karakter.

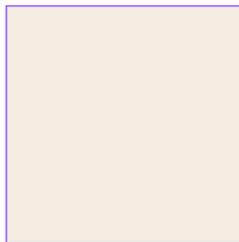
rancangan awal yang berupa design cover Flipbook tersebut. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dirancang mulai dari mendesain cover, pembuatan desain pada setiap halaman, pembuatan animasi pada setiap halaman, pembuatan spotify yang digunakan sebagai media audio dalam pembelajarannya dan menentukan setiap materi serta quiz interaktif yang berupa Game TTS (Teka Teki Silang) yang akan disajikan dalam Flipbook SEWA. Adapun *prototype* Flipbook Interaktif SEWA dan cover desain spotify yang telah dirancang dapat terlihat pada gambar 4.



Gambar 2. *Background* desain cover

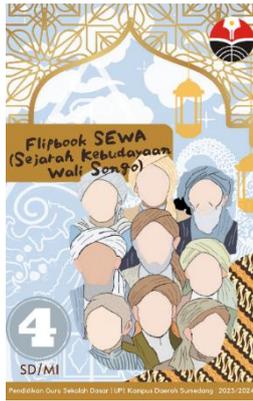


Gambar3. *Background* desain isi



Gambar 4. *Background* desain cover Sportify

Dalam pembuatan desain dilakukan sesuai dengan *prototype* Flipbook Interaktif SEWA dengan menggunakan aplikasi *Canva* menjadi format PDF, kemudian dimasukkan ke dalam *Web Online.Flipbook.com* agar file pdf tersebut berubah menjadi model Flipbook digital yang dapat digunakan secara efisien. Adapun hasil pengembangan Flipbook Interaktif SEWA pada materi nilai-nilai Pancasila disajikan pada Gambar.



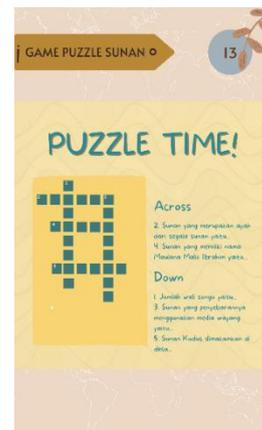
Gambar 5. Cover Flipbook



Gambar 6. Desain Animasi Flipbook



Gambar 7. Desain Materi



Gambar 8. Desain Games



Gambar 9. Desain Awal Flipbook Interaktif SEWA dan Cover Podcast Kisah Sembilan Wali

Produk yang telah dikembangkan, kemudian divalidasi oleh validator. Uji Validasi pada penelitian ini dilakukan oleh Dosen SPAI dan Guru PAI di SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG. Uji validasi tersebut bertujuan untuk mendapatkan masukan secara keseluruhan mengenai produk yang telah dikembangkan. Uji validasi juga bertujuan untuk mengetahui serta

mendapatkan informasi mengenai tingkat kelayakan dari media pembelajaran atau produk yang dikembangkan oleh peneliti.

### Hasil Validasi Media

Uji validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pada Flipbook Interaktif SEWA yang telah dikembangkan. Uji ahli media ini dilakukan oleh Dosen Program Studi Seminar Pendidikan Agama Islam UPI Kampus Sumedang dan Guru PAI di SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG. Penilaian yang dilakukan Dosen SPAI diberikan melalui data kualitatif yang dimana menghasilkan data deskriptif berupa kata kata melalui tulisan. Sedangkan penilaian yang dilakukan Guru PAI di SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG melalui data kuantitatif yang dimana mengisi angket penilaian mengenai produk Flipbook Interaktif SEWA. Adapun hasil rekapitulasi dari Guru PAI sebagai berikut (Tabel 2)

**Tabel 2. Rekapitulasi Ahli Media**

NO.	Indikator	Butir Soal	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1.	Kegrafikan	2	10	9
2.	Tipografi	1	5	5
3.	Tampilan Flipbook	1	5	5
Jumlah		3	20	19
Presentase	<b>95%</b>			
Kategori	<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan tabel 2 diatas merupakan hasil rekapitulasi ahli media yang berdasarkan indikator penilaian, yaitu keagrifikan memperoleh skor 9 dan Tipografi memperoleh skor maksimal yaitu 5 dan tampilan Flipbook mendapatkan skor maksimal yaitu sebesar 5 Dari indikator tersebut menghasilkan presentase sebesar 95% sehingga mendapatkan kategori yang sangat layak.

### Hasil Validasi Materi

Uji validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pada Flipbook Interaktif SEWA yang telah dikembangkan. Uji Validasi Materi ini dilakukan oleh Dosen Program Studi Seminar Pendidikan Agama Islam UPI Kampus Sumedang dan Guru PAI di SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG. Penilaian yang dilakukan Dosen SPAI diberikan melalui

data kualitatif yang dimana menghasilkan data deskriptif berupa kata kata melalui tulisan. Sedangkan penilaian yang dilakukan Guru PAI di SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG melalui data kuantitatif yang dimana mengisi angket penilaian mengenai produk Flipbook Interaktif SEWA. Adapun hasil rekapitulasi dari ahli materi sebagai berikut (Tabel 3).

**Tabel 3. Rekapitulasi Ahli Materi**

NO.	Indikator	Butir Soal	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1.	Komponen isi	3	10	10
2.	Kelayakan Penyajian	2	10	9
3.	Kebahasaan	2	10	8
Jumlah		3	30	28
Presentase	<b>90%</b>			
Kategori	<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan tabel 3. diatas merupakan hasil rekapitulasi ahli materi berdasarkan indikator penilaian, yaitu komponen isi memperoleh skor maksimal yaitu 10, kelayakan penyajian mendapatkan skor 9 dari skor maksimalnya 10 dan kebahasaan mendapatkan skor 8 dari skor maksimalnya 10 sehingga menghasilkan presentasi sebesar 90% dan mendapatkan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian yang kami laksanakan, produk Flipbook Interaktif SEWA cukup berpengaruh terhadap pengetahuan siswa mengenai kebudayaan Indonesia yang berhubungan dengan perspektif islam melalui sejarah singkat Wali Songo. Hal ini telah kami peroleh pada saat menguji cobakan produk di SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG yang dimana peserta didik terlihat sangat aktif dan mengapresiasi produk kami. Saat kami melakukan uji coba sebesar 90% siswa menjawab dengan benar Game Teka Teki Sunan yang terdapat pada produk kami.

Berdasarkan hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan pengetahuan mengenai kebudayaan Indonesia yang berhubungan dengan perspektif islam sangat memiliki pengaruh yang besar dan dengan produk flipbook SEWA ini anak dapat mencontohkan sikap-sikap baik yang dicontohkan oleh para wali dan mendengarkan sejarah singkatnya melalui podcast yang kami berikan di produk kami sehingga anak merasa bahwa dirinya tidak sedang belajar melainkan bermain.

## Pembahasan

Media pembelajaran Flipbook merupakan media pembelajaran digital yang berisi materi serta menampilkan gambar-gambar, audio, video, animasi dan game interaktif di dalamnya. Pada media pembelajaran yang kami buat di penelitian kami, kami membuat produk Flipbook SEWA atau Sejarah Wali Songo yang membahas mengenai perkembangan kebudayaan islam yang dibawa oleh para wali di Nusantara terutama di Tanah Jawa.<sup>9</sup> Flipbook yang kami buat berisikan materi yang disertai animasi para wali, podcast yang menampilkan sejarah singkat kisah para sembilan wali dan Game TTS (Teka Teki Silang) mengenai materi Wali Songo yang kami berikan. Flipbook SEWA ini dikembangkan peneliti dengan sangat layak yang bertujuan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Terdapat keunikan dari Flipbook SEWA ini yaitu di dalamnya terdapat *barcode* spotify yang berisikan podcast mengenai sejarah singkat wali songo yang dikemas seperti dongeng yang menarik.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran tentunya seorang pendidik dituntut untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik.<sup>10</sup> Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat memberikan sugesti positif kepada peserta didik agar proses pembelajaran lancar dan menyenangkan. Kelebihan dari Flipbook SEWA ini disajikan secara sistematis, mulai dari kompetensi dasar hingga evaluasi yang menarik berupa Game TTS (Teka Teki Silang). Desain yang digunakan dalam pengembangan Flipbook sangat cocok untuk peserta didik karena membuat berbagai macam warna dan gambar serta animasi percakapan yang unik. Selain itu, Flipbook dapat memudahkan serta meningkatkan minat belajar peserta didik karena dapat dijalankan dimanapun dan kapanpun dengan mudah oleh peserta didik. Kemudian Flipbook SEWA ini menyajikan ringkasan materi mengenai Para Sunan yang terdiri dari 9 Sunan yaitu, Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kudus, Sunan Giri, Sunan Kalijaga, Sunan Muria dan Sunan Gunung Jati yang dapat mendukung proses pembelajaran PAI di kelas IV SD

*Flipbook* SEWA juga selain memiliki kelebihan tentu juga tidak terlepas dengan kekurangannya. Kekurangan dari *Flipbook* SEWA (Sejarah Wali Songo) ini tidak dapat dijalankan jika tidak tersedianya koneksi jaringan karena Flipbook ini bersifat online sehingga ketika ingin menjalankannya harus diperlukan pula koneksi jaringan yang memadai.

---

<sup>9</sup> Sa'diyah, (2021) Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA

<sup>10</sup> Purnamasari et al., (2022) Peran Nuclear Family Sebagai Support System Terhadap Pendidikan Anak

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Flipbook merupakan media pembelajaran digital yang menampilkan gambar-gambar, animasi, podcast atau audio, video bahkan game interaktif dalam media pembelajarannya dan flipbook sangat berguna dalam pembelajaran di era digital ini dikarenakan lebih efisien dan menarik sehingga meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran tersebut. Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) merupakan media pembelajaran alternatif yang berbentuk digital yang efektif untuk mengenalkan kebudayaan islam kepada siswa SD. Penggunaan flipbook ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap kebudayaan islam terutama pada materi mengenai Wali Songo. Flipbook ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga sangat efisien sekali untuk pembelajaran di era digital ini. Oleh karena itu, penggunaan Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) dapat menjadi strategi pembelajaran kebudayaan islam pada materi Wali Songo di kelas IV SD.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam penyusunan artikel ini, peneliti mendapatkan arahan serta dukungan dari beberapa pihak. Dengan demikian, pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada; pendidik serta peserta didik kelas IV SD MUHAMMADIYAH 3 BANDUNG yang telah memberikan kesempatan waktu untuk kami melakukan uji coba produk Flipbook SEWA. Terima kasih pula untuk Dosen Pengampu Mata Kuliah SPAI (Seminar Pendidikan Agama Islam) yang telah menjadi validator ahli media dan materi yang telah bersedia mengoreksi Produk kami agar menjadi lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, A. N. (2018). Pendidikan Nilai, Moral, dan Karakter.
- Riyani et al., (2022) Pengembangan Flipbook of Khulafaurrasyidin Leadership Sebagai Media Untuk Memahami Politik Islam Bagi Anak Sekolah Dasar
- Bauto, (2016) Perspektif Agama Dan Kebudayaan Dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia (Suatu Tinjauan Sosiologi Agama)
- Akhmadi, (2019) Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation in Indonesia ' S Diversity
- Kholid, (2016) Wali Songo: Eksistensi dan Perannya dalam Islamisasi dan Implikasinya Terhadap Munculnya Tradisi-Tradisi di Tanah Jawa
- Sa'diyah, (2021) Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA
- Anita, (2014) Walisongo: Mengislamkan Tanah Jawa

Nabila Nur Masurroh, Annisa Anindya Ayu Aulia, Wita Sari, Ani Nur Aeni: Pemanfaatan Flipbook Sewa (Sejarah Wali Songo) Untuk Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa SD

Purnamasari et al., (2022) Peran Nuclear Family Sebagai Support System Terhadap Pendidikan Anak.

Kurniawati & Koeswanti, (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Syahvierul et al., (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623-631.