

PENGUNAAN *FLIPBOOK* PINTAR DALAM MENINGKATKAN MINAT LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR

Indika Putri Bhayangkari

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

indikaptrib03@upi.edu

Diva Pramesti Sintiani

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

divapramestisintiani@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilandasi dari sebuah situasi di mana kemajuan teknologi telah memberikan dampak signifikan pada bidang pendidikan, terutama perubahan dalam media pembelajaran yang digunakan. Kemajuan teknologi juga mengakibatkan penurunan minat literasi siswa. Minat literasi memiliki peranan krusial dalam proses belajar mengajar, terutama di kalangan siswa sekolah dasar. Teknologi telah mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan literasi tradisional menuju konsumsi konten digital yang lebih pasif. Dalam lingkungan belajar yang diwarnai oleh teknologi, tantangan baru muncul dalam upaya meningkatkan minat literasi siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis buku digital yang diberi nama Flipbook PINTAR (Politik in the Era Khulaur Rasyidin) sebagai alternatif yang relevan untuk penggunaan di era abad ke-21. Metode penelitian yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan pendekatan pengembangan ADDIE. Flipbook PINTAR memuat materi tentang Khulafaur Rasyidin pada masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA yang disajikan dengan desain menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Flipbook PINTAR sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat literasi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Khulafaur Rasyidin, Flipbook, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This research is based on a situation where technological advances have had a significant impact on the field of education, especially changes in the learning media used. Technological advances have also resulted in a decline in students' interest in literacy. Literacy interest has a crucial role in the teaching and learning process, especially among elementary school students. Technology has shifted students' attention away from traditional literacy activities toward more passive consumption of digital content. In a learning environment characterized by technology, new challenges arise in efforts to increase students' literacy interest. Therefore, researchers developed a digital book-based learning media called Flipbook PINTAR (Politics in the Era of Khulaur Rasyidin) as a relevant alternative for use in the 21st century. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development approach. The PINTAR Flipbook contains material about Khulafaur Rasyidin during the leadership of Ali bin Abi Talib RA which is presented in an attractive design and is easy for elementary school students to understand. The results of this research show that the use of PINTAR Flipbook as a learning medium can increase elementary school students' literacy interest.

Keywords: Khulafaur Rasyidin, Flipbook, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Perekembangan teknologi yang semakin maju seiring berkembangnya zaman membawa pengaruh besar terhadap kehidupan manusia tentunya semua tantangan harus mengikuti arus peradaban era abad 21. Hal ini diperkuat bahwa kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Teknologi memberikan dampak yang besar di berbagai bidang kehidupan.¹ Di era digital ini sudah banyak memberikan kemudahan pada manusia, bahkan dengan berbekal *smartphone* ataupun duduk di depan komputer manusia dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang yang berbeda negara.² Teknologi yang semakin cepat berkembang tentunya akan memberikan dampak yang besar dalam berbagai bidang kehidupan yang ada, misalnya dalam aspek sosial, aspek politik atau bahkan sampai aspek pendidikan.

Jika diperhatikan, dalam aspek pendidikan era digital juga mengalami perkembangan yang cukup pesat diantaranya, yaitu *E-Learning* atau pembelajaran elektronik. *E-learning* merupakan sebuah kemajuan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.³ Di era digital ini, sektor kesehatan pun mengikuti perkembangan tersebut. Contohnya, untuk mengurus asuransi kesehatan, seseorang hanya perlu mengakses aplikasi yang tersedia. Teknologi digital memainkan utama dalam era ini, terutama internet yang telah menjadi pusat dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan dampak besar yang telah diberikan oleh era digital, termasuk dalam teknologi, informasi, komunikasi, ekonomi, pendidikan, dan kesehatan.⁴

Era digital ditandai dengan meluasnya jaringan internet disegala bidang, sehingga jarak tidak menjadi kendala.⁵ Dengan perkembangan teknologi yang terus meningkat saat ini, semua pihak di dunia pendidikan perlu mampu menyesuaikan diri dan mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Teknologi pembelajaran diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis. Bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, OHP, komputer, dan bagian perangkat keras maupun lunak lainnya.⁶

¹ Ani Nur Aeni, Dea Alfia Latifa, and Alma Nurul Inayah, "Pemanfaatan Video Pembelajaran 'Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin' Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022).

² Julita Julita and Pebria Dheni Purnasari, "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital," *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)* 2, no. 2 (2022).

³ Husnussaadah, "Strategi Pembelajaran E-Learning Di Era Digitalisasi," *IQRA: Jurnal Magister Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2021).

⁴ Ani Nur Aeni et al., "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, no. 4 (2022).

⁵ Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022).

⁶ Syafril, Eldarni, and Ulfia Rahmi, *Teknologi Pendidikan: Peningkatan Kualitas Dan Akses Pendidikan* (Jakarta : Kencana, 2018).

Pendidikan menjadi bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dalam lingkaran kehidupan manusia. Bahkan dalam kehidupan manusia, aspek-aspek sosial, politik, budaya, bahkan agama tidak pernah lepas dari pengaruh pendidikan. Melalui pendidikan, proses pembangunan manusia yang berkualitas memiliki tumpuan yang jelas dan terukur. Jika pendidikan terlaksana dengan baik, maka kualitas individu manusia juga dapat dipastikan baik pula.⁷

Pengembangan dalam bidang pendidikan menjadi hal yang sangat krusial untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran, serta mampu menyederhanakan pelaksanaan kegiatan pendidikan. Namun, memiliki peralatan yang memadai saja tidaklah cukup jika tidak disertai dengan kemampuan sumber daya manusia dalam memanfaatkannya. Di Indonesia, tidak semua pendidik memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi.

Gagasan mengenai pengembangan media berbasis elektronik e-book pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memang bukan termasuk gagasan yang baru karena pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain diantaranya et al., Dirgantara dengan judul "Penggunaan Ebook APOI" Amazing Prophet of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas yang menjelaskan peranan e-book dalam mendidik karakter pada siswa sekolah dasar.⁸ Pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran merupakan alat pelajaran yang digunakan untuk membantu guru atau pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.⁹

Selain desain yang menarik dan interaktif, terdapat beragam jenis media pembelajaran digital. Salah satunya adalah flipbook, yang sering dipakai di lingkungan sekolah. Flipbook digital dapat menggantikan buku-buku konvensional dalam penggunaan siswa, dan hal ini dapat memengaruhi minat literasi siswa secara positif. Namun, faktanya pemanfaatan media pembelajaran belum diimplementasikan secara maksimal. Khususnya dalam mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak sedikit guru sebagai pendidik masih menerapkan media pembelajaran yang monoton dengan hanya berfokus menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah sebagai satu-satunya media pembelajaran. Hal inilah yang membuat kegiatan pembelajaran di kelas tidak terlaksana dengan baik sehingga berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁰

⁷ Mundir, *Teknologi Pendidikan : Suatu Pengantar* (Malang : Edulitera, 2019).

⁸ Cahya Sukma Dirgantara et al., "Penggunaan Ebook APOI" Amazing Prophet Of Islam" Untuk Mendidik Karakter Pada Anak SD Kelas Atas," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022).

⁹ Iis Inar et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Pedutal (Petunjuk Wudu Digital) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Siswa Kelas II SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023).

¹⁰ Francisca Francisca et al., "Pengembangan E-Book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' Untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022).

Minat literasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Dalam penelitiannya mengungkapkan Dengan adanya bahan ajar berbentuk flipbook ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, didalamnya terdapat ilustrasi contoh yang biasa ditemukan di lingkungan sekitar siswa yang dikemas dengan tampilan yang menarik dan penggunaan flipbook ini dapat membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi karena dioperasikan langsung oleh siswa seperti membuka dan menutup lembaran buku melalui digital.¹¹

Ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan minat baca siswa di era pendidikan 4.0.¹² Tingkat minat literasi yang rendah terlihat cukup signifikan di Indonesia, tidak hanya di kalangan siswa sekolah dasar, tetapi juga di kalangan individu lainnya. Berdasarkan penelitian dari PISA, Indonesia menempati peringkat 57 dari banyak negara yang diselidiki.¹³ Oleh karena itu, diharapkan guru-guru pada generasi mendatang mampu menanamkan minat literasi sejak usia dini, khususnya pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* PINTAR (Politik in the Era Khulafaur Rasyidin) berbasis interaktif di mana materinya mengenai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD. *Flipbook* ini membahas mengenai kisah Khulafaur Rasyidin pada masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA, dan diharapkan siswa mampu mengkisahkan kembali masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib. Uji coba produk *Flipbook* PINTAR ini sudah dilaksanakan pada saat observasi langsung. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas 6 SDN Cinarengta.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar melalui *Flipbook* PINTAR, serta mengetahui efektivitasnya sehingga dapat diperoleh gambaran mengenai kemampuan siswa dalam memahami cerita Khulafaur Rasyidin pada masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development (D&D)* dengan bentuk *ADDIE*. *Desain and Development* adalah metode yang identik dengan menggunakan sentuhan teknologi, dimana metode ini mengutamakan proses dan produk. Menurut Rich dan Klein berpendapat mengenai tujuan dari metode D&D ini yaitu menciptakan produk, alat instruksional

¹¹ Ani Nur Aeni et al., "Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023).

¹² Arum Nisma Wulanjani and Candradewi Wahyu Anggraeni, "Meningkatkan Minat Membaca Melalui Gerakan Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Proceeding of Biology Education* 3, no. 1 (2019).

¹³ Agustin Rinawati, Lilik Binti Mirnawati, and Fajar Setiawan, "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar," *Education Journal : Journal Education Research and Development* 4, no. 2 (2020).

maupun non-instruksional baik model baru atau menyempurnakan pengembangannya.¹⁴ Dikatakan bahwa model ADDIE memiliki tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Berikut tahapan model pengembangan ADDIE yaitu 1) *analyze* merupakan tahap awalan dalam menganalisis masalah yang ada dan menentukan solusi dari masalah tersebut. 2) *design* yaitu tahapan merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan melihat karakter siswa lalu disesuaikan dengan media yang akan dibuat. 3) *development* yaitu tahap pembuatan produk yang lebih spesifik dengan penyesuaian materi yang akan dibahas. 4) *implementation* adalah tahapan untuk menguji coba produk yang telah dibuat kepada target yang akan dituju. 5) *evaluation* yaitu tahapan dimana peneliti mendapatkan hasil informasi berupa angket sebagai reaksi dari produk yang telah diujicobakan, sehingga nantinya peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk yang dibuat untuk melakukan perbaikan.¹⁵ Dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang berupa *flipbook* PINTAR (*Politic in the Era Khulafaur Rasyidin*).

Penelitian dilakukan di SDN Cinarengta tepatnya di Jl. Cikuray, Desa Sukamantri, Kecamatan Tanjungkerta, Kabupaten Sumedang. Uji coba produk dilaksanakan pada hari Selasa, 5 Maret 2024. Subjek penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas 6 dengan jumlah 14 siswa. Penelitian dilakukan dengan satu kali pertemuan sebagai uji coba dan evaluasi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan uji coba produk pada sekolah yang dituju, hasil wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukan bahwa sebelumnya belum pernah mendengar dan menggunakan *flipbook* dikarenakan kurangnya ICT dan kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam penggunaan teknologi. Karena keterbatasan tersebut dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional.

Selain melakukan wawancara peneliti juga memberikan lembar penilaian produk kepada guru PAI mengenai produk yang sudah dibuat.

Penilaian oleh Guru:

Berikut ini adalah hasil dari penilaian guru Pendidikan Agama Islam (PAI).

¹⁴ Novita Dwi Lestari, Ruswandi Hermawan, and Dwi Heryanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 3 (2018).

¹⁵ I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari, I Gde Wawan Sudatha, and Alexander Hamonangan Simamora, "Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II Di IHDN Denpasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 1 (2020).

Tabel 1. Penilaian oleh Guru

Indikator	Skala Penilaian					Jumlah	%	Tafsiran
	1	2	3	4	5			
Kualitas Media	5	4	4	4	5	22	88	Sangat Baik
Konten (isi)	5	5	5	4	5	24	96	Sangat Baik
Bahasa	5	5	4	4	5	23	92	Sangat Baik
Penyampaian Materi	5	4	3	5	5	22	88	Sangat Baik
Jumlah yang diperoleh						91	364	Sangat Baik
Rata-rata						22,75	91	Sangat Baik

Jumlah yang didapat x 4

Keterangan:

Tabel 2. Keterangan Skor

Skor Rata-rata	Kategori
0%-20%	Sangat Kurang (SK)
21%-40%	Kurang (K)
41%-60%	Cukup (C)
61%-80%	Baik (B)
81%-100%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil presentase pada produk *flipbook* PINTAR yang diteliti oleh ahli media atau guru PAI yaitu sebesar 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *flipbook* PINTAR memiliki tafsiran ‘Sangat Baik’. Penilaian ini dilakukan pada saat peneliti melakukan uji coba produk pada siswa kelas 6 SDN Cinarengta dan proses penilain produk untuk guru dilakukan setelah uji coba produk di kelas.

Penilaian oleh Siswa

Instrument ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap *flipbook* PINTAR (*Politic in the Era Khulafaur Rasyidin*). Penyusunan lembar respon siswa dikembangkan sesuai dengan pedoman yang tercantum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian oleh Siswa

Indikator	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Apakah <i>flipbook</i> PINTAR (Politik in the Era Khulafaur Rasyidin) menarik?					✓
Apakah <i>flipbook</i> PINTAR (Politik in the Era Khulafaur Rasyidin) dapat bermanfaat?				✓	
Apakah materi <i>flipbook</i> PINTAR (Politik in the Era Khulafaur Rasyidin) dapat dipahami?				✓	
Bagaimana desain <i>flipbook</i> PINTAR (Politik in the Era Khulafaur Rasyidin)?					✓
Jumlah	18				

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif untuk mempermudah pemahaman pembaca. Persentase nilai instrumen sebagai berikut:

Jumlah yang didapat x 5

Keterangan:

Tabel 4. Keterangan Skor

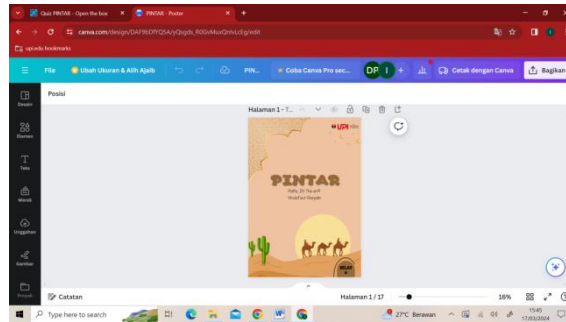
Skor Rata-rata	Kategori
0%-20%	Sangat Kurang (SK)
21%-40%	Kurang (K)
41%-60%	Cukup (C)
61%-80%	Baik (B)
81%-100%	Sangat Baik (SB)

Dari hasil respon siswa terhadap *flipbook ini*, diperoleh persentase sebesar 90% dengan tafsiran ‘Sangat Baik’.

Desain Produk *Flipbook* PINTAR (Politik in the Era Khulafaur Rasyidin)

Pertama, peneliti memulai dengan mencari materi yang sesuai dengan tema dan Capaian Kompetensi (CP) yang telah dipilih. Proses ini melibatkan penyelidikan yang cermat untuk menemukan referensi yang relevan dengan topik yang akan dibahas. Setelah mengumpulkan berbagai referensi, peneliti memilih judul yang menarik dan tidak biasa agar dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memahami materi yang disajikan. Dalam konteks ini, peneliti berfokus pada pembuatan *Flipbook* PINTAR (*Politik in the Era Khulafaur Rasyidin*), yang membahas tentang Khulafaur Rasyidin, khususnya pada masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA setelah Rasulullah SAW wafat.

Kedua, setelah materi dipilih, peneliti langsung membuat produk *flipbook* PINTAR. Untuk pembuatannya, peneliti menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi yang mudah diakses melalui internet dan menyediakan berbagai fitur desain. Menurut Yuli dkk, Canva merupakan aplikasi yang membantu mengasah kreativitas, keterampilan kolaboratif, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan latar visual yang beragam. Melalui Canva, peneliti membuat cover yang sesuai dengan materi dan tujuan *Flipbook*, mengingat audiensnya adalah siswa kelas 6 sekolah dasar yang menyukai gambar-gambar menarik.



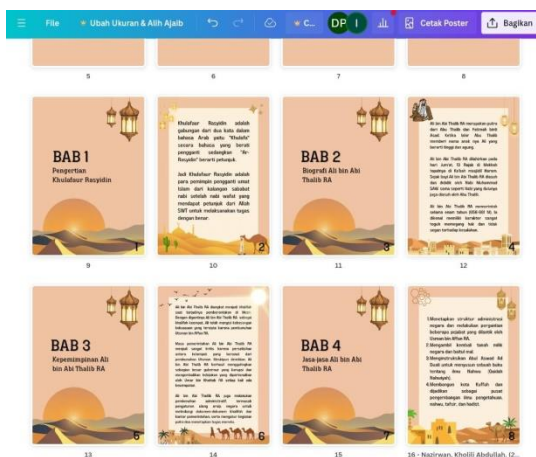
Gambar 1. Cover *flipbook* PINTAR

Dalam penggunaan aplikasi Canva ini, peneliti secara manual merancang template untuk *Flipbook* dari awal hingga akhir. Pada halaman kedua, terdapat Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), sementara halaman ketiga berisi daftar isi yang mencakup materi yang ada dalam *Flipbook* PINTAR ini. Materi yang dipilih peneliti disesuaikan dengan buku pegangan yang digunakan oleh siswa dan guru, meskipun ada beberapa penambahan penjelasan diluar buku pegangan tersebut yang peneliti tambahkan yang relevan dengan materi yang akan disampaikan. Selain itu, dalam pemilihan kata dan gaya bahasa, peneliti memperhatikan agar siswa dapat dengan mudah dan cermat memahami isi materi tersebut.



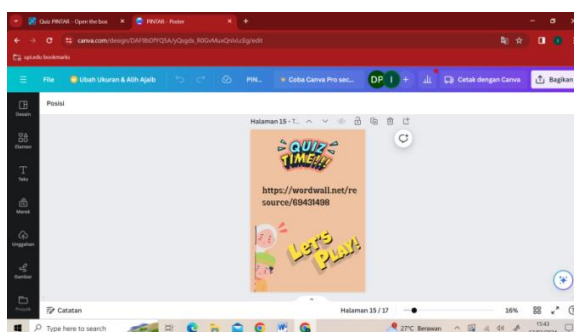
Gambar 2. CP, TP dan daftar isi dalam *flipbook* PINTAR

Kemudian, slide selanjutnya masuk kedalam pembahasan mengenai Khulafaur Rasyidin pada masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA. Pembahasan ini dimulai dari pengertian Khulaur Rasyidin sampai hikmah kisah Ali bin Abi Thalib.



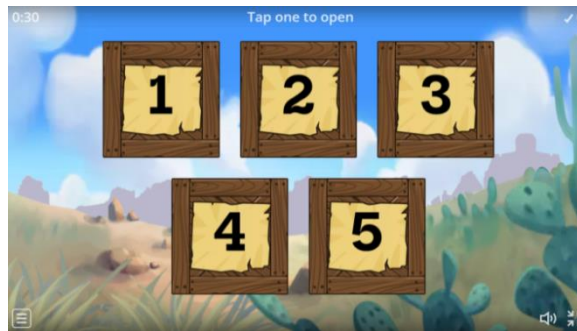
Gambar 3. Pembahasan dari setiap bab *flipbook* PINTAR

Setelah memasukkan materi ke dalam template desain yang telah dirancang, peneliti juga menciptakan sebuah game interaktif dan latihan soal untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan. Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan game interaktif kepada siswa untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Game interaktif ini dilakukan dengan cara siswa berebut maju ke depan untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam game tersebut.



Gambar 4. Link games interaktif di *flipbook*

Untuk tampilan game dalam *flipbook* hanya terdapat link saja, sedangkan game yang peneliti buat menggunakan wordwall. Game ini memuat 5 soal pilihan ganda.



Gambar 5. Tampilan game interaktif *wordwall*

Ketiga, setelah semua konten produk *Flipbook* PINTAR telah selesai disusun, langkah berikutnya adalah mengeksport hasil dari Canva ke Heyzine. Hal ini bertujuan untuk mengubah produk yang telah selesai direncanakan di aplikasi Canva menjadi flipbook, dengan tujuan memudahkan siswa dalam mengakses dan membaca materi yang terdapat di dalamnya. *Flipbook* PINTAR ini terdiri dari 16 halaman.



Gambar 7. Tampilan cover *flipbook* PINTAR di Heyzine

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *flipbook* PINTAR (*Politik in the Era Khulafaur Rasyidin*) dapat berperan sebagai media pembelajaran efektif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar dengan materi Khulafaur Rasyidin pada masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib RA. Penggunaan *flipbook* PINTAR ini juga berhasil meningkatkan minat literasi siswa kelas 6 di SDN Cinarengta. Selain itu, respon siswa terhadap produk ini mencapai 90% dan penilaian guru terhadap produk PINTAR ini mencapai 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *flipbook* PINTAR (*Politik in the Era Khulafaur Rasyidin*) merupakan media pembelajaran yang layak digunakan dan mampu meningkatkan minat literasi siswa Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan kelancaran kepada peneliti. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan kelompok 4B kelas 4D yang selalu mendukung dan bekerja sama dalam menyusun artikel ini. Serta terima kasih kepada Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd atas bimbingan yang tak henti-hentinya, dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Cinarengta yang sudah bersedia di wawancara dan melakukan validasi ahli materi sehingga kami dapat menyelesaikan proyek *flipbook* PINTAR dengan hasil yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022).
- Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, Erlinda Indriani, Indri Nur Septiyanti, and Resta Restina. "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, no. 4 (2022).
- Aeni, Ani Nur, Dea Alfia Latifa, and Alma Nurul Inayah. "Pemanfaatan Video Pembelajaran 'Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin' Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022).
- Aeni, Ani Nur, Adelia Puspitasari, Astri Nuraeni, and Muhammad Fadzillah Fuadi. "Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023).
- Dirgantara, Cahya Sukma, Rena Rohmawati, Ratna Nindya, and Ani Nur Aeni. "Penggunaan Ebook APOI" Amazing Prophet Of Islam" Untuk Mendidik Karakter Pada Anak SD Kelas Atas." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022).
- Francisca, Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan E-Book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' Untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022).
- Husnussaadah. "Strategi Pembelajaran E-Learning Di Era Digitalisasi." *IQRA: Jurnal Magister Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2021).
- Inar, Iis, Dini Nurfitriyani, Farda Andita Damayanti, and Ani Nur Aeni. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Pedutal (Petunjuk Wudu Digital) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Siswa Kelas II SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023).
- Julita, Julita, and Pebria Dheni Purnasari. "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital." *Journal of Educational Learning and Innovation (ELI)* 2, no. 2 (2022).
- Lestari, Novita Dwi, Ruswandi Hermawan, and Dwi Heryanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 3 (2018).
- Mundir. *Teknologi Pendidikan : Suatu Pengantar*. Malang : Edulitera, 2019.

Indika Putri Bhayangkari, Diva Pramesti Sintiani, Ani Nur Aeni: Penggunaan *Flipbook* Pintar dalam Meningkatkan Minat Literasi Siswa Sekolah Dasar

Rinawati, Agustin, Lilik Binti Mirnawati, and Fajar Setiawan. "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar." *Education Journal : Journal Education Research and Development* 4, no. 2 (2020).

Syafril, Eldarni, and Ulfia Rahmi. *Teknologi Pendidikan : Peningkatan Kualitas Dan Akses Pendidikan*. Jakarta : Kencana, 2018.

Wulandari, I Gusti Ayu Agung Manik, I Gde Wawan Sudatha, and Alexander Hamonangan Simamora. "Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II Di IHDN Denpasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 1 (2020).

Wulanjani, Arum Nisma, and Candradewi Wahyu Anggraeni. "Meningkatkan Minat Membaca Melalui Gerakan Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Proceeding of Biology Education* 3, no. 1 (2019).