



# Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis Pop Up Book Dalam Memahami Kisah Keberanian Nabi Ibrahim AS

Aulia Rahma, Anita Puji Astutik\*

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai Pembelajaran mengenai kisah keteladanan para nabi kerap terjebak pada pola penyampaian konvensional yang bersifat satu arah, sehingga peserta didik seringkali kurang merasakan kedalaman makna dari cerita yang disampaikan. Kondisi ini menuntut hadirnya inovasi media ajar yang tidak hanya menyampaikan informasi, akan tetapi juga mampu membangkitkan keterlibatan emosional serta menanamkan nilai-nilai spiritual. Penelitian ini mengembangkan media ajar interaktif berbasis Pop Up Book dengan fokus pada kisah keberanian Nabi Ibrahim AS, yang di dalamnya menyajikan serangkaian visual dua dimensi, mekanisme interaktif, serta alur naratif yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif. Pop Up Book ini terdiri atas rangkaian halaman ilustratif yang menampilkan momen penting dalam perjalanan Nabi Ibrahim AS. Setiap tampilan visual dirancang dengan elemen interaktif sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat pemahaman, serta memberikan kedalaman emosional kepada peserta didik. Dari adanya media ajar ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, akan tetapi sebagai inovasi kreatif yang memadukan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam satu kesatuan pengalaman belajar. Dengan pendekatan visual yang imersif, Pop Up Book ini mampu membuat peserta didik lebih terlibat, serta dapat meneladani setiap nilai-nilai keberanian dari kisah Nabi Ibrahim AS dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci:** Pop-Up Book, Kisah Nabi, Media Interaktif, Pembelajaran PAI

DOI:

<https://doi.org/10.47134/jtp.v3i3.2646>

\*Correspondence: Anita Puji Astutik

Email: anitapujiaastutik.umsida.ac.id

Received: 23-03-2026

Accepted: 23-04-2026

Published: 23-05-2026



**Copyright:** © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This study aims to determine the Learning about the exemplary stories of the prophets is often trapped in a conventional, one-way pattern of delivery, so that students often fail to grasp the deeper meaning of the stories being told. This situation calls for innovative teaching media that not only convey information, but also stimulate emotional engagement and instill spiritual values. This study developed interactive teaching media based on Pop Up Books, focusing on the story of the courage of Prophet Ibrahim AS, which presents a series of two-dimensional visuals, interactive mechanisms, and a narrative flow designed to provide a more immersive learning experience. The Pop Up Book consists of a series of illustrative pages that display important moments in the journey of Prophet Ibrahim AS. Each visual display is designed with interactive elements so that it can foster curiosity, strengthen understanding, and provide emotional depth to students. This teaching medium not only serves as a learning tool, but also as a creative innovation that combines cognitive, affective, and psychomotor aspects into a unified learning experience. With an immersive visual approach, this Pop Up Book is able to engage students more and enable them to emulate the values of courage from the story of Prophet Ibrahim AS in their daily lives

**Keywords:** Pop-Up Book, Prophetic Stories, Interactive Media, Islamic Education

## Pendahuluan

Secara umum dapat diketahui kisah merupakan salah satu bentuk narasi yang berisikan suatu penyampaian rangkaian peristiwa, tokoh, serta konflik yang terjadi dalam suatu perjalanan waktu pada suatu masa tertentu (Rahadian & Budiningsih, 2023). Kisah tidak hanya berfungsi sebagai hiburan dan pengajaran saja, akan tetapi juga sebagai sarana untuk dapat menyampaikan nilai-nilai, ajaran moral, dan pemahaman tentang kehidupan (Ali et al., 2025). Siti Pupu Fauziah mengemukakan bahwa kisah adalah peristiwa masa lampau yang direkonstruksi atau diceritakan kembali dengan berdasarkan pada suatu ingatan, kesan dan juga penafsiran seseorang (Athala et al., 2025). Dalam Al-Quran, kisah memiliki arti sebagai tanda yang berisikan pesan dan nasihat, baik secara tersirat melalui kejadian-kejadian yang memiliki maksud dan kandungan tersendiri. Makna lainnya mengenai kisah juga di sampaikan oleh salah satu penulis modernis Islam Mesir, beliau menyatakan bahwa kisah memiliki kekuatan untuk dapat mempengaruhi pemikiran dan emosi pembacanya, terkhusus pada kisah yang ada pada Al-Quran berfungsi sebagai sarana/media dalam menjelaskan ajaran dan petunjuk Al-Qur'an (Kholil & Nisa, 2025; Juniyanti et al., 2025).

Dapat dikatakan bahwa kisah dalam Al-Quran merupakan sumber kisah yang paling istimewa, berkualitas tinggi, dan memiliki nilai serta tujuan makna yang teramat mulia (Rohman, 2024). Kisah-kisah yang terdapat dalam Al-Quran dijamin keasliannya karena tidak terdapat khayalan didalamnya. Kisah-kisah yang tersajikan melalui Al-Quran merujuk pada beberapa runtutan kisah atau narasi sebagaimana yang terjadi pada kitab suci untuk umat Islam yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam kehidupan para umat khususnya mereka para umat muslim (Nazhirah et al., 2024). Adapun beberapa kisah nyata yang tersaji dalam kitab suci yang kompleks, seperti cerita yang menampilkan kehidupan nabi Adam, nabi Nuh, nabi Ibrahim dan kisah para nabi lainnya.

Kisah-kisah nabi dalam tradisi agama, khususnya dalam agama Islam memiliki peranan yang sangat krusial dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Kisah nabi bukan sekedar berisikan secercah cerita mengenai kehidupan pribadi seorang nabi, melainkan sarat dengan pesan moral dan ajaran keagamaan yang dapat membimbing manusia. Karena seperti yang tertulis pada firman Allah bahwa setiap kisah nabi yang ada pada Al-Quran memiliki hikmah dan pelajaran yang relevan untuk keberlangsungan hidup umat (Aentika et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, kisah nabi dapat memberikan pembelajaran mengenai nilai ketabahan, kesabaran, kejujuran, dan juga pengorbanan yang sangat penting untuk dapat diterapkan.

Pembelajaran melalui kisah nabi dapat menjadi pendorong dan pembentuk moral dan etika peserta didik karena dalam kisah-kisah nabi juga berisikan unsur-unsur pendidikan karakter didalamnya yang sangat diperlukan (Selfi et al., 2024). Pendidikan melalui kisah nabi tidak hanya bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, akan tetapi juga untuk membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai agama Islam (Alviolita & Huda, 2019; Pradiani et al., 2023). Maka dapat dikatakan bahwa kisah nabi sangat relevan untuk dijadikan bahan pembelajaran dalam kurikulum pendidikan Islam yang dapat meningkatkan kualitas spiritual dan moral peserta didik.

Meskipun kisah nabi memiliki nilai pendidikan yang sangat besar, faktanya adalah tidak sedikit dari peserta didik yang merasa bosan, jenuh, atau bahkan kesulitan dalam

memahami cerita yang disampaikan oleh pengajar (Anindita & Wardani, 2021; Apriliani et al., 2023). Hal ini menjadi salah satu tantangan yang cukup signifikan dalam penerapan kisah nabi sebagai materi pembelajaran. Permasalahan ini dapat muncul dikarenakan beberapa faktor yang saling terkait, baik dari segi metode pengajarannya, media yang digunakan, hingga pada cara penyampaian cerita (Rani et al., 2024). Salah satu faktor utama yang menyebabkan peserta didik merasa bosan tersebut adalah pada metode pengajaran yang kurang variatif (Febriyanti & Sulistyawati, 2024). Sebagian besar pengajaran kisah nabi yang cenderung dilakukan melalui pengucapan lisan dengan penyampaian yang monoton tanpa menggunakan alat bantu pembelajaran yang menarik (Ningsih & Nuraini, 2025).

Penggunaan media yang terbatas dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan peserta didik, sehingga mereka menjadi kehilangan minat dan perhatian terhadap materi yang disampaikan (Stoic & Antika, 2023; Fathiya et al., 2025). Padahal sejatinya pembelajaran yang tidak melibatkan peserta didik secara aktif dapat berisiko menurunkan motivasi mereka dalam belajar (Husin et al., 2023). Penerapan media ajar yang interaktif dapat menjadi solusi yang efektif terhadap permasalahan yang terjadi pada pembelajaran kisah nabi yang terkesan monoton atau sulit dipahami oleh peserta didik (Sabrina et al., 2025). Penyesuaian media belajar pada mata pelajaran yang diajarkan di kelas merupakan suatu kebutuhan konkret yang harus dipenuhi, terutama dalam pemenuhan media ajar interaktif (Dewanti et al., 2018). Media ajar interaktif sendiri bukan hanya sekedar alat bantu yang mendukung penyampaian materi, akan tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran (Sari, 2018).

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media ajar interaktif telah mendapat perhatian besar di dunia pendidikan, terutama dalam mengatasi permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran. Kajian-kajian terbaru menunjukkan bahwa media ajar yang interaktif memiliki potensi besar dalam mengatasi permasalahan yang ada khususnya dalam pembelajaran kisah nabi yang kerap dianggap membosankan atau terkemas kurang menarik bagi peserta didik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Riris Nurkholida (2023) menunjukkan penggunaan media ajar berupa *Pop Up Book* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi solusi pada permasalahan peserta didik yang merasa jenuh. Pemilihan kata yang efektif dan gambar tiga dimensi yang terdapat di setiap halaman *Pop-up Book* mampu membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia (Nurmin et al., n.d.). Penelitian lainnya yang dikaji oleh Shella Nabila juga menjelaskan bahwa penggunaan media ajar berupa *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran tematik di jenjang sekolah dasar dikategorikan sebagai media ajar yang sangat praktis digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, karena dapat meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan peserta didik dengan cara yang menyenangkan (Aisyah & Dahnil, 2024). Siti Aisyah juga menyatakan dalam kajian penelitiannya bahwa penggunaan media ajar dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap daya tarik dan minat siswa untuk belajar, dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang awalnya menurun, peserta didik juga akan lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan (Ruslina et al., 2021).

Secara keseluruhan, meskipun penggunaan media ajar yang interaktif dalam pembelajaran telah terbukti memberikan manfaat yang signifikan, namun masih ditemukan

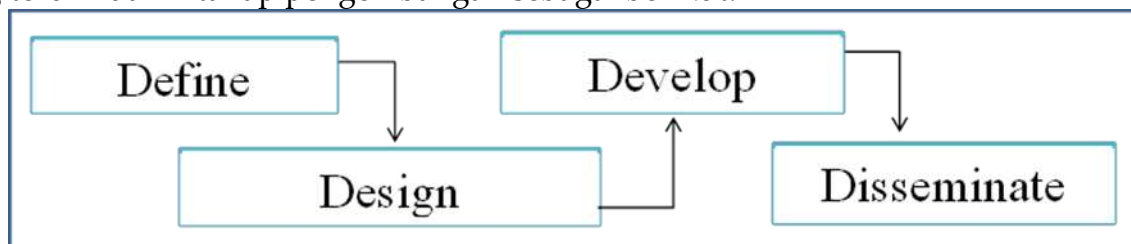
beberapa kesenjangan atau kekurangan yang masih perlu diatasi agar pembelajaran dapat lebih efektif, menarik dan bermakna. Kesenjangan yang ditemukan pada uraian kajian penelitian diatas adalah seperti masih adanya kurangnya keterlibatan visual dan sensori yang mendalam, keterbatasan akses terhadap teknologi karena tidak semua daerah atau lembaga pendidikan memiliki akses yang merata terhadap teknologi digital yang canggih, kurangnya pendekatan yang menyentuh emosi dan memotivasi peserta didik.

Dari adanya kesenjangan-kesenjangan tersebut, maka penggunaan media ajar berupa Pop Up Book menjadi solusi yang dapat ditawarkan dan mengatasi pada permasalahan yang ada. Dengan pengembangan media ajar berupa penggunaan Pop Up Book dapat menawarkan pengalaman visual dan fisik yang dikemas berbeda dan terjangkau serta dapat menyentuh sisi emosional peserta didik dengan menghidupkan cerita nabi dalam bentuk 3D yang terkesan nyata. Penerapan media Pop Up Book dalam pembelajaran kisah nabi dapat menjadi solusi yang efektif dengan pemberian pengalaman belajar yang lebih berbeda dengan visual yang mendalam, ketelibatan fisik serta elemen-elemen yang kreatif.

Oleh karena itu, adanya penulisan penelitian ini adalah untuk memperlihatkan mengenai pengembangan media ajar Pop Up Book sebagai solusi kreatif dan interaktif dalam mengatasi permasalahan kebosanan serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran kisah nabi yang berlangsung. Maka tujuan khususnya ada pada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai keteladanan, keberanian yang terkandung dalam kisah Nabi Ibrahim AS dan juga keteguhan iman Nabi Ibrahim AS melalui pendekatan visual dan fisik yang lebih menyentuh emosional peserta didik.

## Metodologi

Metode penelitian akan menjelaskan proses dan tahapan yang dilakukan dalam pengembangan atau perancangan media ajar interaktif Pop Up Book yang digunakan sebagai media ajar dalam pembelajaran Tarikh Islam. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pendekatan R&D (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media ajar berupa pop up book sebagai sarana dalam mempermudah pemahaman peserta didik terhadap kisah keberanian Nabi Ibrahim AS. A.S.[27] (Lailatu munadhifah) Pendekatan R&D dipilih karena sangat cocok sekali untuk dapat menghasilkan produk inovatif yang bisa diuji coba dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Metode R&D yang digunakan mengacu pada model 4D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Media Ajar Pop Up Book Model 4D

**Tahapan Pengembangan:** Tahapan pengembangan yang dilakukan sebagaimana yang tertera dalam gambar 1 pada pengembangan media ajar pop up book sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian), pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan perencanaan untuk mengembangkan media ajar berbasis pop up book. Yang mencakup mengidentifikasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran tarikh islam, menentukan sasaran pengembangan media dan karakteristik media ajar yang sesuai seperti ukurannya, bahan, dan jenis materi yang akan disajikan dalam bentuk pop up book.
2. Design (Perancangan), pada tahap ini akan melibatkan kegiatan yang berhubungan dengan desain media ajar pop up book yang akan dikembangkan. Mulai dari melakukan pembuatan sketsa dan merancang desain pop up book yang akan digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran, menentukan bahan apa saja yang akan digunakan seperti kertas, karton, lem, dan alat-alat lainnya untuk membuat elemen 3D pop up yang menarik dan fungsional, melakukan penyusunan materi ajar yang akan disajikan dalam bentuk pop up dengan memastikan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran nantinya.
3. Developep ( Pengembangan), pada tahapan ini merupakan tahapan yang cukup penting pada sebuah penelitian yang dilakukan, karena pada tahap ini prototipe atau produk yang telah dibuat akan diuji dan dievaluasi. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat memastikan bahwa produk yang dibuat atau dikembangkan dapat berfungsi dengan baik, efektif dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Tahapan ini nantinya akan dilakukan dengan dua langkah sebagai berikut:
  - 1) Penilaian Ahli (Dosen ahli)  
Prototipe produk akan dinilai oleh ahli materi untuk dapat menilai kualitas dari segi teoritis ataupun praktis pada pengembangan media ajar berbasis pop up book dalam memahami kisah keberanian Nabi Ibrahim AS
  - 2) Uji Pengembangan  
Setelah mendoatkan nilai dari para ahli, maka tahapan selanjutnya adalah uji pengembangan atau betas test yang bertujuan untuk menguji bagaimana media ajar ini dapat berfungsi di lingkungan yang lebih terbatas.
4. Disseminate (penyebaran) Penggunaan Pop Up Book oleh beberapa guru dan sekolah agar dapat digunakan sebagai bahan ajar alternatif pada mata pelajaran sejarah dan nantinya dapat disebarluaskan lebih merata.  
Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan teknik observasi, dengan melakukan observasi secara umum pada proses belajar mengajar dikelas mulai dari interaksi anatar guru dengan peserta didik, media ajar yang diigunakan sebagai sarana prasarana yang terapkan serta model pendekatan pembelajaran yang banyak dilakukan oleh pengajar terkhusus dalam mengajar mengani tarikh islam dengan fokus pembahasannya adaah kisah Nabi Ibrahim AS.

## Desain Media Ajar



Gambar 2. Tampilan Desain Pop Up Book

Desain Pop Up Book ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur visual, tekstur dan juga gerak untuk dapat menyampaikan kisah sejarah Nabi Ibrahim AS secara menarik dan edukatif. Buku ini ditujukan untuk peserta didik jenjang pendidikan dasar sebagai bagian dari materi Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada tema keteladanan para nabi.

Setiap halaman Pop Up Book menampilkan peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupan Nabi Ibrahim AS, seperti peristiwa penghancuran berhala, Perdebatan dengan Raja Namrud, serta peristiwa pembakaran Nabi Ibrahim AS dengan api yang membara. Visualisasi 3D yang muncul pada setiap halaman yang dibuka dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, hal ini dapat membantu siswa dalam memahami alur cerita serta nilai-nilai ketaatan kepada Allah.

Desain pada buku dilengkapi dengan narasi singkat dan sederhana yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Ilustrasi dibuat dengan memberikan sentuhan warna dan ekspresi agar dapat memancing rasa ingin tahu dan juga memperkuat daya ingat visual peserta didik. Melalui Pop Up Book ini, peserta didik diharapkan tidak hanya menerima materi secara pasif, akan tetapi juga dalam terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Elemen 3D

Dalam Pop Up Book, elemen-elemen 3D memainkan peran penting sebagai media visual dinamis yang mampu menarik perhatian dan membantu siswa dalam memahami materi secara lebih kongkret. Untuk pembelajaran sejarah Nabi Ibrahim, elemen 3D dirancang secara tematik dan kontekstual agar selaras dengan kisah yang disampaikan serta relevan dengan nilai-nilai keislaman. Adapun elemen-elemen 3D yang ditampilkan meliputi:

1. Patung Berhala
2. Visual Nabi Ibrahim AS
3. Visual Raja Namrud
4. Kobaran Api
5. Visual manusia pada zaman kenabian
6. Bangunan arab kuno
7. Visual Bala Tentara Kerajaan Arab

Setiap elemen 3D tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, akan tetapi juga memiliki tujuan edukatif, membantu peserta didik untuk berimajinasi terhadap peristiwa yang diceritakan, dan menumbuhkan pemahaman emosional serta spiritual terhadap kisah-kisah keteladanan Nabi Ibrahim AS. Dengan keterlibatan visual ini, proses pembelajaran menjadi lebih imersif, menyenangkan dan membekas dalam ingatan peserta didik.

### Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk pop-up book "Kisah Si Pemberani: Nabi Ibrahim AS" bertujuan untuk menyediakan sarana edukatif yang menarik, interaktif, dan bermuatan nilai-nilai keislaman bagi anak-anak usia sekolah dasar. Media ini mengangkat kisah keteladanan Nabi Ibrahim AS dalam empat peristiwa utama: penolakan terhadap penyembahan berhala, penghancuran berhala, peristiwa pembakaran oleh Raja Namrud, dan perintah Allah kepada Nabi Ibrahim untuk menyembelih putranya, Nabi Ismail AS. Kisah-kisah tersebut dipilih karena mengandung nilai spiritual, keberanian, dan ketaatan yang relevan untuk pembentukan karakter anak.

#### 1. Tahapan Pembuatan Pop-Up Book

##### a. Penyusunan Naskah Cerita

Penyusunan cerita diawali dengan studi literatur dari Al-Qur'an dan sirah nabawiyah. Narasi disusun dalam bahasa yang sederhana dan komunikatif, dengan memperhatikan alur cerita yang runtut dan mudah dipahami oleh anak usia 7–9 tahun. Setiap peristiwa penting dalam kisah dijadikan satu halaman utama dalam pop-up book.

##### b. Desain Visual dan Mekanisme Pop Up

Ilustrasi dibuat dalam gaya kartun tanpa menampilkan wajah tokoh, sesuai etika visual Islam. Warna-warna cerah dan kontras dipilih untuk menarik perhatian anak. Mekanisme pop-up seperti V-fold, flap, dan layered background digunakan untuk menambah dimensi visual. Misalnya, saat Nabi Ibrahim dilempar ke api, digunakan mekanisme layer untuk menampilkan kobaran api dan sosok malaikat Jibril secara bertahap.

##### c. Pembuatan Prototype

Selanjutnya dilakukan pembuatan prototipe (mock-up) pop-up book yang bertujuan untuk memastikan fungsi mekanis setiap bagian pop-up berjalan baik, serta untuk mengevaluasi kesesuaian antara visual dan isi cerita. Bahan yang digunakan dalam prototipe disesuaikan dengan standar umum buku anak, yaitu

kertas tebal (art carton/duplex/Kardus) dan teknik lipat yang aman untuk dimainkan.

## 2. Uji Coba Sederhana

Setelah prototype selesai, dilakukan uji coba terbatas kepada 5 anak usia 7–9 tahun di lingkungan sekitar pengembang media. Uji coba dilakukan secara informal namun terarah, yaitu:

- a. Anak-anak diminta membuka halaman demi halaman sambil dibacakan cerita
- b. Setelah membaca, anak-anak diberi pertanyaan ringan seperti "Apa yang terjadi pada Nabi Ibrahim saat dibakar?" atau "Siapa yang digantikan oleh domba?"
- c. Pengamatan dilakukan terhadap ekspresi, minat, dan pemahaman mereka.

Maka dari paparan diatas hasil uji coba ini menunjukkan:

- a. 4 dari 5 anak tampak sangat tertarik membuka halaman-halaman pop-up
- b. 3 anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri
- c. Semua anak menyatakan senang membaca buku tersebut karena "bentuknya bisa dibuka-buka dan ada yang muncul gambarnya"
- d. Anak-anak tertarik untuk bertanya lebih lanjut tentang tokoh Nabi Ibrahim AS

Data ini mengindikasikan bahwa media pop-up book ini mampu menarik perhatian dan membantu pemahaman anak terhadap kisah keislaman secara sederhana.

## 3. Interpretasi dan Manfaat Media

Hasil ini memperkuat peran pop-up book sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga edukatif. Buku ini memfasilitasi pendekatan visual dan kinestetik, dua gaya belajar yang umum pada anak usia sekolah dasar. Dengan adanya elemen interaktif, anak tidak hanya menjadi pendengar atau pembaca pasif, tetapi juga turut "terlibat" dalam cerita melalui aktivitas membuka dan menggerakkan bagian-bagian pop-up. Media ini juga memberi peluang bagi guru atau orang tua untuk melakukan pendekatan storytelling berbasis nilai, sekaligus membuka ruang diskusi ringan bersama anak-anak terkait makna dari kisah tersebut.

## Simpulan

Pop-up book "Kisah Si Pemberani: Nabi Ibrahim AS" merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan kisah teladan Nabi Ibrahim AS kepada anak-anak usia sekolah dasar melalui pendekatan visual dan interaktif. Proses pengembangan media ini mencakup tahapan penyusunan cerita, desain ilustrasi dan mekanisme pop-up, pembuatan prototype, serta uji coba sederhana kepada beberapa anak. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku ini mampu menarik perhatian, mempermudah pemahaman isi cerita, serta membangkitkan minat anak terhadap nilai-nilai keislaman seperti tauhid, keberanian, dan ketaatan kepada Allah SWT. Secara keseluruhan, media ini memiliki potensi besar sebagai sarana edukatif yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran agama Islam untuk anak-anak.

## Referensi

- Aentika, I. N., Sutopo, Y., Yuwono, A., Subali, B., & Widarti, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book*.
- Aisyah., & Dahniyal, I. (2024). Pengembangan media Pop-Up Book digital pembelajaran PPKn materi Negeriku Indonesia kelas IV SDN 102017 Sei Rampah, 12(1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i0.9276>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media *Pop Up Book* dalam pembelajaran bercerita.
- Athala, I. R., Suratman, D., Pasaribu, R. L., & Tanjungpura, U. (2025). Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk materi bangun ruang di SD Negeri 1 Mempawah Hilir.
- Dewanti, H., Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran.
- Fathiya, C. K., Sianturi, G. P., Wulandari, P., Rahmi, S., Adila, R. D., & Oktarina, Y. (2025). Peningkatan self-esteem dan self-efficacy anak panti, 6(2), 3969–3976. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.5566>
- Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). Penerapan media Pop Up Book digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bhinneka Tunggal Ika untuk siswa kelas IV sekolah dasar. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.325>
- Husin, A., Asmarika, A., Fitri, Y., Syukri, S., & Siregar, I. (2023). Peran pendidikan Islam dalam pembentukan karakter religius peserta didik melalui pendidikan Islam berbasis kisah-kisah dalam Al-Quran di era disrupsi Amir, 9, 194–205. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v9i2.1134>
- Juniyanti, Afryaningsih, Y., & Suriyana. (2025). Jurnal Dunia Pendidikan. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i6.2949>
- Kholil, M., & Nisa, N. (2025). Penggunaan media pembelajaran. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22501>
- Nazhirah., Israwati., & Tursinawati. (2024). Pengaruh media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar siswa.
- Ningsih, C. E., & Nuraini, N. (2025). Analisis gambaran self-esteem pada siswa sekolah menengah atas yang mengalami fatherless, 11(1), 314–326. <https://doi.org/10.29210/1202525944>

- Nurmin., Latuapo, R., & Nursalam. (n.d.). JIPD: Jurnal Induksi Pendidikan Dasar.
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar. (2020). Pengembangan media Pop-Up Book berbasis contextual teaching and learning dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah, 9(1), 1–11. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2543>
- Pradiani, N. P. W. Y., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* materi bangun ruang.
- Rahadian, R. B., & Budiningsih, C. A. (2023). *Development of classroom management based on*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7618566>
- Rohman, F. (2024). Mengeksplorasi peran kisah-kisah Al-Qur'an dalam pengembangan moral anak. *Maghza*, 9(1), 60–73. <https://doi.org/10.24090/maghza.v9i1.9803>
- Ruslina., Helminsyah., & Rahmi, R. (2021). Pengembangan media Pop-Up Book pada materi makna simbol sila-sila Pancasila untuk siswa kelas III SDN 19 Banda Aceh, 2(1).
- Sabrina, A. F. T., Turu'allo, J. G., Puspita, K., & Siswanti, D. N. (2025). Membangun versi terbaik diri: Psikoedukasi untuk meningkatkan self-esteem dan self-image klien rehabilitasi BNNP Sulsel, 3, 146–150. <https://doi.org/10.59435/gjpm.v3i2.1564>
- Sari, E. Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran Pop Up Book materi global warming untuk siswa kelas III. <https://doi.org/10.29100/.v4i2.5217>
- Selfi, R., Putri, Y., Mz, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Media *Pop Up Book* digital sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
- Stoic, V. B., & Antika, E. R. (2023). Pengaruh self-compassion terhadap self-esteem pada siswa di SMAN 1 Semarang, 7(3), 80–91. <https://doi.org/10.22460/quanta.v7i3.4203>