

## PENGEMBANGAN FLIPBOOK OF KHULAFARRASYIDIN LEADERSHIP SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMAHAMI POLITIK ISLAM BAGI ANAK SEKOLAH DASAR

Iya Riyani<sup>1</sup>, Utari<sup>2</sup>, Wanty Cahyanti<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>

[iyariyani01@upi.edu](mailto:iyariyani01@upi.edu)<sup>1</sup>, [utari14@upi.edu](mailto:utari14@upi.edu)<sup>2</sup>, [wantycahyanti@upi.edu](mailto:wantycahyanti@upi.edu)<sup>3</sup>, [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

### ABSTRACT

*Along with the changing times that are increasingly advanced, namely with the development of increasingly sophisticated technology, the younger generation today is fast in learning the technology. Then, this research has a purpose as a means of information related to politics in an Islamic perspective to the younger generation, especially elementary school children by spurring the example and characteristics of Khulafaurasyidin which is published in the form of a Flipbook in order to adapt to the changing times that are happening at this time, namely by take advantage of technology. In addition, this study uses a qualitative method using questionnaires and interviews. We use this technique for teachers and students. We conducted these questionnaires and interviews with teachers and students. This research also uses the Design and Development (D&D) model. Regarding the process of making the video "Khulafaurasyidin Leadership" as a medium for understanding Islamic politics for elementary school children, starting from the design of the Flipbook, developing the contents of the Flipbook, the process of developing the Flipbook, to post-production of the Flipbook. With this flipbook, it is also hoped that students can imitate the leadership of the 4 khulafaurayidin caliphs.*

**Keywords :** Leadership, Politics, Khulafaurasyidin

### ABSTRAK

Seiring dengan perubahan zaman yang semakin maju yakni dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih menyebabkan generasi muda di zaman sekarang cepat dalam mempelajari teknologi tersebut. Lalu, penelitian ini memiliki tujuan sebagai sarana informasi yang kaitannya politik dalam perspektif islam kepada generasi muda khususnya anak Sekolah Dasar dengan memacu kepada keteladanan dan sifat-sifat dari *Khulafaurasyidin* yang dimuat dalam bentuk *Flipbook* agar menyesuaikan dengan perubahan zaman yang sedang terjadi pada saat ini yakni dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik kuesioner dan wawancara. Teknik tersebut kami lakukan terhadap guru dan siswa. Model *Design and Development* (D&D) kami gunakan dalam penelitian ini. Terkait dengan proses pembuatan video "Khulafaurasyidin Leadership" sebagai media memahami politik islam bagi anak SD ini dimulai dari perancangan desain *Flipbook*, pengembangan isi *Flipbook*, proses pengembangan *flipbook* , sampai pasca produksi *flipbook*. Dengan adanya *flipbook* ini juga diharapkan agar para siswa dapat meniru kepemimpinan dari 4 khalifah khulafaurayidin

**Kata Kunci:** Kepemimpinan, Politik, *Khulafaurasyidin*.

## PENDAHULUAN

Kata Khulafaurrasyidin terdiri dari dua kata yang berasal dari bahasa Arab yakni Khulafa dan Rasyidin. Kata khulafa sendiri berarti banyak khalifah, jika satu maka disebut khalifah. Khalifah diartikan sebagai pemimpin, pemegang kekuasaan, orang yang memimpin. Sedangkan kata Rasyidin berarti arif, bijaksana, cerdas atau bahkan bisa diartikan juga sebagai yang mendapat petunjuk. Jadi, khulafaur Rasyidin dapat diartikan sebagai pemimpin atau orang yang diberi petunjuk. Untuk bertanggung jawab menggantikan kedudukan Rasulullah SAW setelah wafat, sebagai pemimpin negara, pemimpin pemerintahan dan pemimpin umat. Meskipun begitu, tak ada satupun orang termasuk para khalifah yang dapat menggantikan tugas kenabian Nabi Muhammad SAW. Karena Beliau adalah penutup para nabi. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an yakni pada Surat Al-Ahzab Ayat 40, sebagai berikut:

Allah SWT berfirman:

مَا كَانَ مُحَمَّدٌ أَبَا أَحَدٍ مِّن رِّجَالِكُمْ وَلَكِن رَّسُولَ اللَّهِ وَخَاتَمَ النَّبِيِّينَ ۗ وَكَانَ اللَّهُ بِكُلِّ

شَيْءٍ عَلِيمًا ﴿٤٠﴾

Artinya : "Muhammad itu bukanlah bapak dari seseorang di antara kamu, tetapi dia adalah utusan Allah dan penutup para nabi. Dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu." (QS. Al-Ahzab 33: Ayat 40).

Adapun orang-orang yang termasuk khulafaur rasyidin yakni para sahabat-sahabat terdekat Rasulullah, yang tentunya mempunyai tingkat keimanan yang tinggi dan bagus. Mereka adalah Abu Bakar As-Shiddiq, Umar Bin Khattab, Utsman Bin Affan dan Ali Bin Abi Thalib.

Seiring pada perkembangan zaman yang semakin lama semakin cepat, hal ini ditandai dengan kemajuan teknologi dan informasi semakin kompleks, salah satunya dengan adanya Android atau Smartphone yang dilengkapi dengan koneksi internet. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih ini, tentunya dapat mempermudah kita semua untuk mendapatkan informasi secara cepat, termasuk informasi mengenai khulafaur rasyidin sangat banyak kita jumpai baik dari buku maupun internet. Namun, meskipun begitu ternyata hal itu belum cukup menarik minat para pembaca untuk mencari informasi mengenai khulafaurrasyidin ini utamanya anak usia sekolah dasar. Hal ini timbul karena rata-rata sebagian besar informasi mengenai khulafaur rasyidin ini disajikan dalam bentuk teks yang

biasa berparagraf-paragraf, dimana biasanya anak-anak cenderung kurang tertarik untuk membaca dan menyimak informasi yang didominasi oleh teks bacaan.

Maka dari itu, sebagai salah satu upaya dari kami untuk menarik minat para pembaca khususnya minat anak-anak sekolah dasar untuk mempelajari tentang khulafaurasyidin. Kami mencoba membuat inovasi produk yakni “*Flip Book of Khulafaurasyidin Leadership sebagai Media untuk Memahami Politik Islam bagi Anak Sekolah Dasar*”. Dengan adanya produk ini, kami berharap anak-anak sekolah dasar dapat memahami politik islam, misalnya setelah belajar melalui flipbook ini, mereka dapat meneladani sifat-sifat kepemimpinan dari khulafaur rasyidin, dan lain-lain. Kemudian, melalui flipbook ini tentunya mereka tidak hanya belajar terus menerus. Akan tetapi, mereka dapat belajar sambil bermain. Karena dalam flipbook ini terdapat video animasi pembelajaran mengenai khulafaur rasyidin, yang disajikan dengan tampilan menarik sehingga nantinya ketika mereka belajar tidak akan merasa jenuh. Lalu, ada game pula di setiap materi yang dapat mereka mainkan, sehingga mereka ketika belajar itu akan merasa lebih enjoy dan menyenangkan. Dan yang terakhir, produk kami ini bersifat fleksibel karena nantinya dapat diakses dimanapun dan kapanpun

Berlandaskan latar belakang masalah diatas, berikut ini merupakan rumusan masalah dari subjek dalam penelitian ini.

1. Bagaimana Desain Flip Book of Khulafaurasyidin Leadership Sebagai Media Untuk Memahami Politik Islam Bagi Anak Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Produk Flip Book of Khulafaurasyidin Leadership Sebagai Media Untuk Memahami Politik Islam Bagii Anak Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Validasi Flip Book of Khulafaurasyidin Leadership Sebagai Media Untuk Memahami Politik Islam Bagi Anak Sekolah Dasar?

Penelitian Flipbook of Khulafaurasyidin Leadership Sebagai Media Untuk Memahami Politik Islam Bagi Anak Sekolah Dasar ini, memiliki beberapa tujuan. Berikut merupakan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui desain flip book of khulafaurasyidin sebagai media untuk memahami politik islam bagi anak sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui produk flip book of khulafaurasyidin sebagai media untuk memahami politik islam bagi anak sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui validasi flip book of khulafaurasyidin sebagai media untuk memahami politik islam bagi anak sekolah dasar.

## LANDASAN TEORI

### 1. Politik Islam

Asad (1954), menyatakan bahwa politik ialah menyatukan otoritas; meningkatkan kualitas dan kuantitas otoritas; memantau dan mengontrol otoritas; dan memakai otoritas, guna meraih sasaran mencapai tujuan otoritas dalam suatu negara dan/atau institusi lainnya. Sementara itu, menurut Abdul gani, perjuangan politik bukan melulu tentang "*de kunst het mogelijk*". Namun, politik juga merupakan "*de kunst van onmogelijk*" yang artinya politik ialah seni terkait mungkin dan tidak mungkin. Selain itu, politik sering pula diartikan "*machtsvorming en machtsaanwending*" yang berarti politik merupakan penataan dan pemakaian otoritas.

Dalam bahasa Arab, Politik Islam dikenal dengan sebutan *Siyasah*. Oleh karena itu, dalam beberapa buku para ulama istilah tersebut dikenal dengan sebutan *Siyasah Syar'iyah*. Buku-buku tersebut diantaranya: Pertama, dalam buku Al Muhith, *Siyasah* berasal dari kata *sâsa - yasûsu*. Kedua, dalam Dalam kalimat *Sasa addawaba yasusu siyasatan* yang artinya *Qama 'alaiha wa radlaha wa adabbaha* (mengaturnya, membentuknya, dan menuntunnya). Disamping itu, *al-Siyasah* juga memiliki arti mengawasi, mengontrol, menjaga, atau membuat ketentuan, mengurus kaum, menugasi, serta membimbingnya.

Menurut istilah politik islam merupakan pengelolaan kemaslahatan umat manusia yang sesuai dengan syara'. Kemudian, adapula definisi *Siyasah* lainnya yakni yang dikemukakan oleh Ibnu Aqil, yang dikutip oleh Ibnu Qayyim, yang menyebutkan bahwa politik Islam ialah segala perilaku yang menuntun manusia agar lebih dekat pada kemaslahatan serta dijauhkan dari kemafsadatan, walaupun Rasulullah tak menentukannya dan bahkan Allah SWT tak menetapkannya.

### 2. Kepemimpinan Islam

Kepemimpinan ialah suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang (pemimpin) agar dapat mewujudkan tujuan organisasi melalui orang lain dengan cara memberikan motivasi dan semangat agar orang tersebut mau menjalankannya. Maka sari itu, diperlukan adanya korelasi antara kebutuhan individu dengan para pelaksana. Dalam Islam, konsep kepemimpinan memiliki dasar-dasar yang sangat kokoh dan kuat, tentunya konsep tersebut tidak hanya dibangun dari nilai-nilai ajaran Islam. Namu juga sudah dipraktekkan dari berabad-abad yang lalu oleh Rasulullah SAW, para sahabat serta

khulafaur rasyidin. Sebetulnya, Kepemimpinan ialah merupakan kewajiban pengaktualan serta mempunyai dasar-dasar yang baik.

### 3. Ruang Lingkup Kepemimpinan Islam

Dalam bahasa Arab, kepemimpinan Islam dikenal sebagai *al - Ri'ayah, al -Imarah, al - Qiyadah, al - Za'amah*. Kosa kata tersebut sebenarnya memiliki arti yang sama atau biasa disebut sebagai sinonim atau mureodif, sehingga kita dapat menggunakan salahsatunya dari empat kosa kata tersebut untuk mendefinisikan kata kepemimpinan (Karimah, 2015). Dalam Islam kepemimpinan dipandang sangat penting sehingga mendapat perhatian yang sangat besar. karena sangat pentingnya kepemimpinan, maka setiap oraganisasi diharuskan memiliki pemimpin, sekalipun organisasi dengan jumlah kecil.

Tanda pemimpin yang berhasil ialah pemimpin yang disayangi oleh orang-orang yang dipimpinya, sehingga pemikirannya selalu didukung, perintahnya selalu dilaksanakan dan rakyat melindunginya meskipun tanpa diminta terlebih dahulu. Sosok pemimpin yang mengarah pada penjelasan diatas ialah Rasulullah SAW dan khulafaurasyidin.

### 4. Khulafaurasyidin

#### 4.1 Pengertian Khulafaurasyidin

Pasca wafatnya Nabi Muhammad SAW. Tak ada seorangpun yang dapat menggantikan status dan kedudukan Beliau sebagai Rasulullah. Namun, kedudukan dan statusnya sebagai kepala negara dan kepala pemerintah serta pemimpin umat Islam pasca Beliau wafat, tentu saja harus ada yang menggantikannya. Nah, orang yang menggantikan tersebut dikenal dengan istilah khalifah. Secara bahasa, Khalifah berarti pengganti. Kata Khalifah merupakan bentuk tunggal dari bentuk jamaknya yaitu Khulafa.

Sementara itu, secara bahasa "*al-Rasyidun*" yang berarti benar, lembut, cerdas, mendapat petunjuk dan Intelektual. Maka, dapat disimpulkan bahwa Khulafaur rasyidin adalah para pemimpin yang menggantikan Rasulullah SAW, sebagai kepala negara dan kepala pemerintah serta pemimpin umat Islam pasca Beliau wafat. Mereka yang menjadi khalifah adalah orang-orang terpilih yang memiliki karakter benar, lembut, cerdas, Intelektual. Serta senantiasa mendapat petunjuk dari Allah SWT dalam melaksanakan tugasnya. Berikut merupakan para pemimpin yang menggantikan tugas Rasulullah sebagai kepala negara dan kepala pemerintah, mereka

adalah orang-orang yang terpilih menjadi Khulafaur Rasyidin pasca Rasulullah SAW wafat, diantaranya yakni:

1. Abu Bakar Ash-Shiddiq
2. Umar bin Khattab
3. Usman bin Affan
4. Ali bin Abi Thalib

#### A. Abu Bakar As-Shidiq

Khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq adalah orang yang pertama yang menggantikan tugas Rasulullah sebagai kepala negara dan kepala pemerintah serta pemimpin umat Islam, Pasca Rasulullah SAW wafat. Nama lengkapnya adalah *Abdullah bin Abi Quhafah Utsman bin Amir bin Amr bin Ka'ab bin Sa'ad Taym bin Murrah bin Ka'ab bin Luay bin Ghalib, Al-Quraisy, At-Tamimi*. Nasabnya dengan nasab Rasulullah bertemu di kakeknya, yakni Murrah. Abu Bakar dilahirkan 2 tahun setelah kelahiran Nabi Muhammad SAW, lebih tepatnya pada tahun 573 M, dari keluarga yang terpandang di Mekkah, yakni bani Taim, yang merupakan salah satu suku bangsa Quraisy.

Abu Bakar mempunyai sejumlah gelar yang sangat mulia, antara lain: *Pertama*, Al-'Atiq yang artinya bagus rupa atau rupawan. *Kedua*, Ash-Shiddiq yang berarti benar. Kala itu, umat Islam Sepakat memberikan gelar Ash-Shiddiq pada Abu Bakar, karena beliau senantiasa mempercayai dan membenarkan Rasulullah SAW tanpa sedikitpun merasa ragu serta selalu berkomitmen pada kejujuran dan kebenaran tanpa pernah mengurangi, melebih-lebihkan dan/atau hal-hal yang tidak baik.

Selain itu, Abu Bakar Ash-Shidiq juga memiliki beberapa sifat kepemimpinan selama ia menjadi khalifah, di antaranya:

##### 1. Ketegasan

Meskipun Abu Bakar al-Shiddiq dikenal oleh kaumnya sebagai sosok yang penyayang, sopan, santun dan dermawan. Beliau juga dikenal sebagai sosok yang Tegas. Salah satu bukti ketegasannya yakni pada saat Fuja'ah menyia-nyiakkan (mengingkari) kepercayaan serta menipu Abu Bakar Ash-Shiddiq dan kaum muslimin serta meniadakan orang-orang yang tidak bersalah.

##### 2. Keberanian

Sejatinya, Abu Bakar al-Shaddiq adalah orang yang memiliki sifat yang pemberani khususnya pada saat membela kebenaran maupun membela orang-orang terdzalimi.

Salah Satu sikap yang menunjukkan keberanian dari sosok Abu Bakar Ash-Shiddiq sekaligus yang menjadi kebanggaan yang tersemat pada dirinya yakni keberanian nya pada saat menghadapi orang yang menghambat dakwah yang dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW dan senantiasa melindungi Rasulullah dari orang-orang yang berniat jahat.

### 3. Kedmawanan

Di saat memasuki agama Islam, beliau menginfakkan seluruh hartanya untuk keperluan dakwah, dan untuk memuliakan kalimat Allah serta memberi bantuan kepada Rasulullah dalam memperjuangkan agama Islam. Kaisar Romawi ini mengerahkan pasukannya untuk menyerang agama Islam. Lalu, Rasulullah pun tak tinggal diam, beliau menyiapkan pasukan Islam untuk menghadapi serangan dari Romawi. Sebelum berangkat ke Tabuk, memberikan pengarahannya terkait keadaan serta tugas beratnya yang akan mereka hadapi dalam bertempur dengan musuh agama islam yang berjumlah dari ratusan ribu.

### 4. Keadilan

Salah satu bukti bahwa Abu Bakar as-Shiddiq memiliki sifat adil ialah dilihat dari aspek ekonomi, Beliau membentuk sebuah lembaga yang mengurus kas negara atau lembaga keuangan yang dikenal dengan sebutan “Baitul Mal”, tujuannya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

### 5. Kewibawaan

Beliau merupakan sahabat dari Nabi Muhammad yang paling alim dan paling mulia secara mutlak. Di pandangan masyarakat Jahiliyah, beliau juga masuk ke dalam salah satu orang yang terkemuka, dihormati, dan dipandang baik.

## B. Umar Bin Khattab

Nama lengkapnya adalah *Umar bin Khattab bin Nufail bin Abdul Uzza bin Rabbah bin Qurth bin Razah bin Ady bin Ka"ab bin Luay*. Sedangkan nama lengkap ayahnya adalah *Khattab bin Nufail al-Mahzumi alQuraisy*, dan ibunya adalah *Hantamah binti Hasyim bin Mughirah bin Abdullah bin Umar bin Makhzum*. Beliau lahir pada tahun 513 M, dari keluarga terpandang dengan marga Adi, yang merupakan salahsatu marga tersohor di bangsa Quraisy. Ia memiliki nama panggilan yang diberikan oleh keluarganya yaitu Abu Hafas. Setelah masuk Islam, Beliau mendapatkan gelar Al-Faruq.

Latar belakang yang membuat Umar bin Khattab masuk Islam ialah pada saat ia mendengar kabar mengenai adiknya yakni bernama Fatimah beserta suaminya memeluk

agama Islam. Pasca memeluk agama Islam, Umar menjadi salahsatu sahabat terdekat Rasulullah. Bahkan ia rela berkorban nyawa demi melindungi Rasulullah dan membela agama Islam. Pada masa pemerintahannya, beliau memastikan bahwa pemerintah menjamin segala hak setiap warga negaranya, dengan tidak membeda-bedakan kasta/status sosial yang dimiliki, bahkan tidak memandang dia keluarga atau bukan, semuanya dianggap dan diperlakukan sama.

Berikut sikap yang dapat diteladani dari Umar bin Khattab, antara lain:

### **1. Tegas, amanah dan bertanggung jawab**

Beliau menunjukkan sifat keteguhannya ketika melakukan tindakan serta dalam mengambil keputusan. Ketika beliau tahu keputusannya dianggap baik, jadi tidak ada seorangpun yang dapat mengubahnya. Beliau juga dikenal sebagai orang yang dapat dipercaya serta bertanggung jawab.

### **2. Menerapkan Keadilan**

Beliau memiliki sifat yang adil, pintar serta penyayang terhadap sesama, yang mana sifat tersebut adalah satu kesatuan yang melekat pada dirinya.

### **3. Kasih sayang yang Tinggi**

Kepedulian terhadap rakyat menjadi salah satu bukti bahwa beliau memiliki rasa kasih sayang yang begitu tinggi. Maka dari itu, beliau juga salah satu khalifah yang sangat disayangi oleh rakyat.

## **C. Utsman Bin Affan**

Beliau merupakan salah satu sahabat dari Rasulullah sekaligus khalifah ketiga yang memimpin sekitar 12 tahun. Beliau juga orang yang mendapatkan sebuah jaminan sebagai Ahlul jannah. Beliau lahir di Thaif tepat 5 tahun setelah kelahiran Nabi Muhammad SAW. Ibunya bernama Urwah dan ayahnya bernama Quraisy Umayyah seorang saudagar yang kaya raya. Beliau menjadi khalifah dikarenakan kebanyakan ketika kegiatan musyawarah memilih beliau sebagai khalifah. Sistem pemerintahan beliau tidak jauh beda seperti khalifah sebelumnya. Hanya perbedaannya yaitu pada sifat yang dimiliki beliau ketika ia menjadi khalifah. Dan di antara sifat beliau yakni:

1. Memberikan Teladan akhlak yang baik
2. Keterbukaan dalam Pengembangan diri bawahan
3. Mempersatukan lembaran ayat Al-qur'an menjadi mushaf
4. Memberikan hak kepada umat untuk mengoreksi pimpinan

5. Melaksanakan musyawarah dalam kepemimpinannya
6. Menjunjung tinggi keadilan dan persamaan
7. Memperhatikan keadaan orang lain dalam kehidupan sehari-hari
8. Menerapkan kebebasan

#### **D. Ali Bin Abi Thalib**

Nama lengkapnya adalah *Ali ibnu Abhi Thalib ibnu Abdul Muthalib ibnu Hasyim ibn Abdi Manaf ai-Quraisy al-Hasyimi*. Beliau lahir di Makkah, daerah Hijaz, Jazirah Arab, pada tanggal 13 Rajab Menurut sejarawan, Beliau lahir 10 tahun sebelum kenabian Muhammad, lebih tepatnya berkisar pada tahun 599 Masehi atau 600 (perkiraan).

Kaum Muslim Syi'ah meyakini bahwa Ali dilahirkan dalam Ka'bah. Beliau memiliki nama asli Haydar bin Abu Thalib. Paman Rasulullah SAW memberikan nama tersebut, karena sesuai makna yang terdapat dalam kata Haydar yang artinya Singa. Dengan diberikan nama tersebut, harapannya bahwa keturunannya dapat menjadi penerus dari keluarga Abu Thalib sebagai tokoh yang pemberani dan disegani oleh bangsa Quraisy. Namun, Rasulullah terkesan tak menyukai sepupunya yang baru lahir itu diberi nama Haydar. Maka, Beliau memanggilnya Ali, yang berarti Tinggi (derajatnya disisi Allah SWT)

Pasca wafatnya Utsman karena dibunuh, kaum muslimin meminta kesediaan Ali untuk diangkat menjadi khalifah berikutnya. Mereka berassumsi bahwa tak ada lagi orang yang pantas menggantikan kedudukan Utsman, selain Ali bin Abi Thalib. Walaupun pada masa pemerintahannya mengalami sedikit kendala dalam melakukan penyebaran Islam dalam pemerintahan Ali perluasan Islam. Akan tetapi, Khalifah Ali Bin Abi Thalib mempunyai sejumlah sifat yang dapat dijadikan teladan, yakni:<sup>1</sup>

#### **1. Berani**

- a. Mengganti Para Gubernur yang sebelumnya diangkat Khalifah Usman bin Affan. Karena mereka tidak disenangi oleh masyarakat.
- b. Menarik kembali tanah yang sebelumnya pada saat pemerintah Utsman menjadi hak milik individu menjadi hak milik Negara

---

<sup>1</sup> JUNAIDIN, "PEMERINTAHAN ALI BIN ABI THALIB DAN PERMULAAN KONFLIK UMAT ISLAM | FITUA: Jurnal Studi Islam," *STIT SUNAN GIRI BIMA*, last modified 2020, <http://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitua/article/view/227>.

## 2. Cerdas

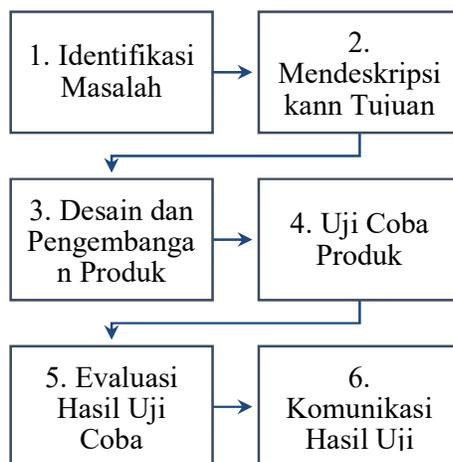
Banyak upaya yang dilaksanakan, termasuk membuat rumusan kebijakan untuk kepentingan bersama baik negara, agama serta umat agar memperoleh masa depan yang cerah. Disamping itu, beliau dikenal sebagai sosok yang gagah berani, bijaksana, adil, teguh pendirian, sahabat sejati dan dermawan.

### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti akan ikut terlibat aktif di lapangan. Penelitian ini juga akan dilaksanakan secara mendalam, dokumen asli yang ada di lapangan dianalisis, dan dibuat laporan hasil penelitiannya secara terperinci. Validasi oleh para ahli akan dilaksanakan untuk meninjau dan mengembangkan desain produk yang dibuat oleh peneliti. Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah desain dan pengembangan (Design and Development/D&D).

Richey dan Klein (2007), mengungkapkan bahwa Secara umum, terdapat dua kategori dalam penelitian D&D jika didasarkan pada jenis tujuannya, yakni (1) penelitian produk dan alat, dan (2) penelitian model. Adapun dalam penelitian ini kami menggunakan kategori penelitian produk dan alat. Pada umumnya penelitian dilaksanakan dengan melewati berbagai tahapan dan proses, dimana kebenaran dari hasilnya berlandaskan pada metode ilmiah tertentu. Satori dan Komariah (2014, hlm.20) menuturkan bahwa metode ilmiah sebagai “Serangkaian aktivitas yang terstruktur dan terkontrol secara empirik terhadap sifat-sifat dan korelasi antar-variabel yang terdapat dalam fenomena yang menjadi objek penelitian”.

Berikut merupakan bagan dari alur model penelitian D&D, menurut Ellis & Levy (2010)



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

Sumber: (Ellis & Levy, 2010)

### 1. Identifikasi masalah (*Identify the problem*)

Identifikasi masalah ialah tahap pertama pada saat hendak melaksanakan penelitian. Tujuannya untuk mengetahui masalah apa yang ingin diatasi atau diminimalisir dengan adanya produk atau alat yang dibuat/dikembangkan

### 2. Mendeskripsikan tujuan (*Describe the objectives*)

Agar dapat mengatasi atau setidaknya meminimalisir masalah yang teridentifikasi oleh peneliti, maka pada peneliti mendesain dan mengembangkan produk flip book, untuk dimanfaatkan pada penelitian.

Dimana dalam flip book tersebut berisi beberapa video animasi mengenai khulafaurasyidin (Abu Bakar Ash-Shidiq, Umar Bin Khattab, Utsman Bin Affan dan Ali Bin Abi Thalib). Selain itu, diakhir materi peneliti juga menyediakan link game digital yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi, khususnya terkait aspek kognitif anak. Dalam hal penyediaan game digital, peneliti memanfaatkan dan mengembangkan website Wordwall.

### 3. Desain dan pengembangan produk (*Design & develop the artifact*)

“*Flip Book of Khulafaurasyidin Sebagai Media Memahami Politik Islam Bagi Anak Sekolah Dasar*” ialah produk yang dikembangkan dengan harapan dapat menjadi solusi untuk mengedukasi dan memberi pemahaman terkait khulafaurasyidin bagi anak sekolah dasar. Selain itu, ada harapan lain pula yakni pada saat selesai mempelajari materi, peserta didik dapat meneladani dan mengimplementasikan sifat terpuji yang dimiliki khulafaurasyidin.

### 4. Uji Coba produk (*Test the artifact*)

Uji coba produk dilaksanakan ketika flip book ini telah rampung serta siap dievaluasi oleh *expert review* (respon ahli). Partisipan meliputi dosen ahli media, dosen ahli materi, dan guru sebagai pengguna. Jika kualitas media masih kurang mumpuni, maka media yang dikembangkan direvisi sesuai evaluasi atau penilaian yang diberikan oleh partisipan/validator hingga didapat kualitas media pembelajaran yang baik didasarkan pada hasil evaluasi atau penilaian dari partisipan/vidator tersebut.

**5. Evaluasi hasil ujicoba (*Evaluate testing result*)**

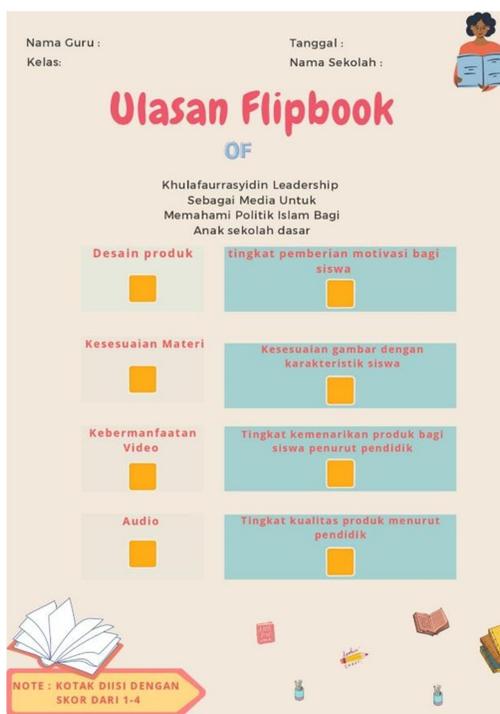
Evaluasi ini didasarkan pada data yang didapat dari respon ahli yaitu dosen, dan guru sebagai pengguna. Data yang sudah terkumpul tersebut dianalisis dan diolah sehingga bisa diambil kesimpulan terkait produk atau media pembelajaran yang dikembangkan, apakah telah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian atau masih kurang.

**6. Mengkomunikasikan hasil ujicoba (*Communicating the testing result*)**

Hasil dari analisis data selanjutnya disajikan dengan terstruktur dan disimpulkan untuk dilaporkan sebagai laporan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk artikel. Selain itu, hasil analisis data dikomunikasikan pada saat presentasi perkuliahan SPAI .

**Instrumen Penelitian dan Teknik Pengembangan Instrumen**

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa kuesioner dan wawancara. Kuesioner dan wawancara ini kami bagikan terhadap guru dan siswa. Berikut merupakan kuesioner yang digunakan dalam penelitian guru dan siswa.

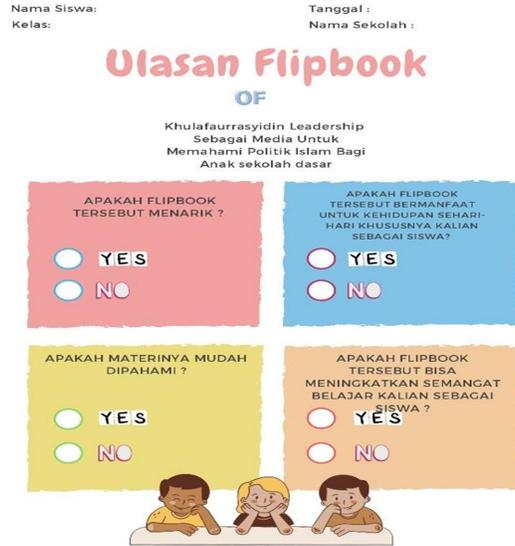


**Gambar 2 Kuesioner untuk Guru**

**Tabel 1 Kisi-kisi Kuesioner Guru**

No.	Indikator	Skor
-----	-----------	------

1.	Ditinjau dari Desain Produk	
2.	Ditinjau dari kesesuaian materi	
3.	Ditinjau dari kebermanfaatan video	
4.	Ditunjau dari audio	
5.	Ditinjau dari tingkat pemberian motivasi bagi Siswa	
6.	Ditinjau dari kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa	
7.	Ditinjau dari kemenarikan produk bagi siswa menurut pendidik	
8.	Ditinjau dari tingkat kualitas produk menurut pendidik	
Jumah		
%		
kualifikasi		



Gambar 3 Kuesioner Siswa

Dalam hal mengolah data yang didapat dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskripsi. Untuk memudahkan dalam pembacaan, data yang sudah ada dianalisis menjadi bentuk presentase dengan mengacu pada format di bawah ini.

Presentase nilai masing-masing instrumen

$$\frac{\text{jumlah point yang didapat}}{\text{jumlah point maksimal}} \times 100\%$$

Interpretasi hasil analisis untuk instrumen yang digunakan adalah :

**Interpretasi Hasil Analisis**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
87,5% - 100%	Sangat Baik
62,5% - 87,49%	Baik
37,7% - 62,49%	Cukup Baik
12,5% - 37,49%	Kurang Baik
0% - 12,49%	Tidak Baik

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Data yang disajikan kami peroleh dari hasil observasi, data yang diperoleh berupa data hasil wawancara dan kuesioner yang kami berikan kepada guru dan siswa terkait produk yang kami buat. Sebelum kami sajikan data hasil penelitian, berikut informasi terkait tempat dan waktu pelaksanaan observasi yang kelompok kami laksanakan, yakni sebagai berikut:

Tempat : SD Negeri Sukawangi

Hari/Tanggal : Sabtu, 19 Maret 2022

Waktu : 09.00 s/d 11.00 WIB

Alamat : Dusun Lamajang, RT/RW 02/08, Sukawangi, Kec. Pamulihan, Kab. Sumedang Prov. Jawa Barat 45356

Responden : 15 orang siswa yang merupakan perwakilan dari kelas 4, 5, dan 6.

Berikut kami sajikan data yang didapat dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh siswa serta hasil wawancara yang kami peroleh dari siswa tersebut terkait produk yang kami buat adalah sebagai berikut:

### 1. Apakah Flipbook tersebut menarik?

a. Yes

b. No

Pertanyaan diatas diberikan kepada responden (peserta didik) yang berjumlah 15 orang. Dari 15 responden di dapat 2 kriteria yaitu yes dan no. Berikut diagram lingkaran terkait penilaian menarik tidaknya produk yang kami buat.



Dari diagram lingkaran diatas dapat diketahui bahwa dari skala 100%, diperoleh hasil 100% para Responden yakni peserta didik yang menjadi perwakilan kelas dalam penelitian kemarin merasa tertarik akan produk yang kami buat. Menurut salah satu responden yang kami tanya secara random, ia menuturkan "produknya bagus dan menarik, kami baru melihat media yang semacam ini, sebelum ini belum pernah ada kakak mahasiswa yang ke sekolah kami. Penggunaannya juga tidak ribet dan

tampilannya tentu saja sangat menarik. Semoga ke depannya ada kakak mahasiswa yang lainnya, tentunya dengan produk lainnya pula dan memperkenalkannya kepada kami”

Kriteria	Jumlah Responden	Persentase (%)
Yes	15	100
No	-	-
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

## 2. Apakah materinya mudah dipahami?

### a. Yes

### b. No

Pertanyaan diatas diberikan kepada responden (peserta didik) yang berjumlah 15 orang. Dari 15 responden di dapat 2 kriteria yaitu yes dan no. Berikut diagram lingkaran terkait penilaian mudah tidaknya tingkat kesulitan materi dalam produk yang kami buat.



Dari diagram lingkaran diatas dapat diketahui bahwa dari skala 100%, diperoleh hasil 100% para Responden yakni peserta didik yang menjadi perwakilan kelas dalam penelitian kemarin merasa mudah dalam memahami materi yang terdapat dalam produk yang kami buat. Menurut salah satu responden lainnya yang kami tanya secara random, ia menuturkan “sebenarnya kami belum pernah belajar mengenai khulafaurrasyidin. Namun, berkat kehadiran kakak mahasiswa ke sini dan memperkenalkan produk yang dibuat dapat menambah wawasan dan pemahaman kami tentang Islam khususnya mengenai khalifah-khalifah. Kemudian, untuk materinya sendiri sangat mudah untuk kami pahami karena materinya disampaikan dalam bentuk video animasi yang menarik, dikemas dan disampaikan dalam bentuk cerita yang singkat dan jelas. Terima kasih atas kehadirannya disekolah kami ya kak, kami tunggu kakak dilain waktu dan kesempatan”

Kriteria	Jumlah Responden	Persentase (%)
Yes	15	100

No	-	-
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**3. Apakah flipbook tersebut bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari khususnya untuk kalian sebagai siswa?**

**a. Yes**

**b. No**

Pertanyaan diatas diberikan kepada responden (peserta didik) yang berjumlah 15 orang. Dari 15 responden di dapat 2 kriteria yaitu yes dan no. Berikut diagram lingkaran terkait penilaian kebermanfaatan dari produk yang kami buat dalam kehidupan sehari-hari.



Dari diagram lingkaran diatas dapat diketahui bahwa dari skala 100%, diperoleh hasil 100% para Responden yakni peserta didik yang menjadi perwakilan kelas dalam penelitian kemarin mengungkapkan bahwa produk yang kami buat akan sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka. Menurut salah satu responden lainnya yang kami tanya secara random, ia menuturkan “materi yang disampaikan dalam video kisah keteladanan para khalifah sangat bermanfaat bagi kami. Sikap dan sifat dari para khalifah juga sangat baik dan terpuji serta patut untuk kita contoh. Terima kasih atas penyampaian materinya kak, insyaallah akan kami terapkan dalam kehidupan sehari-hari.”

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Yes	15	100
No	-	-
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

#### 4. Apakah flipbook tersebut bisa meningkatkan semangat belajar kalian sebagai siswa?

a. Yes

b. No

Pertanyaan diatas diberikan kepada responden (peserta didik) yang berjumlah 15 orang. Dari 15 responden di dapat 2 kriteria yaitu yes dan no. Berikut diagram lingkaran terkait penilaian produk yang kami buat dapat meningkatkan semangat belajar mereka atau tidak.



Dari diagram lingkaran diatas dapat diketahui bahwa dari skala 100%, diperoleh hasil 100% para Responden yakni peserta didik yang menjadi perwakilan kelas dalam penelitian kemarin mengungkapkan bahwa produk yang kami buat dapat meningkatkan semangat belajar mereka. Menurut salah satu responden lainnya yang kami tanya secara random, ia menuturkan “produk yang kakak buat sangat bagus dan menarik serta dapat meningkatkan semangat belajar kami selaku siswa. Media seperti ini yang harapkan agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Apalagi dalam produk yang kakak buat kita itu tidak hanya belajar kita. Tapi, kita juga bisa seru-seruan karena ada kuisnya juga, lalu kuisnya pun berhadiah. Alhasil membuat kami tambah bersemangat dalam belajar. Terima kasih atas kehadirannya dan terimakasih juga atas hadiahnya. Jangan bosan-bosan untuk ke sekolah kami, kak”

Kriteria	Jumlah Responden	Persentase (%)
Yes	15	100
No	-	-
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Selain hasil kuesioner siswa, kami juga mendapatkan hasil dari kuesioner yang diisi oleh salah satu guru yang mengajar di sana yakni Ibu Wartini selaku Wali Kelas 1. Dalam kuesioner tersebut terdapat 8 Indikator yang menjadi penilaian produk yang dibuat.

No.	Indikator	Skor
1.	Ditinjau dari Desain Produk	4
2.	Ditinjau dari kesesuaian materi	4
3.	Ditinjau dari kebermanfaatan video	3
4.	Ditinjau dari audio	4
5.	Ditinjau dari tingkat pemberian motivasi bagi Siswa	4
6.	Ditinjau dari kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa	4
7.	Ditinjau dari kemenarikan produk bagi siswa menurut pendidik	4
8.	Ditinjau dari tingkat kualitas produk menurut pendidik	3
Jumah		30
%		93,75%
kualifikasi		Sangat Baik

Selain memberikan penilaian kuesioner, Ibu Wartini menyampaikan bahwa “Produk yang dibuat dan didemonstrasikan oleh kalian sudah sangat baik dan telah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013. Selain itu, pada saat pendemonstrasian anak-anak juga terlihat antusias apalagi penyampaiannya diselingi dengan kuis berhadiah. Semoga kedepannya bisa membuat inovasi-inovasi baru yang dapat mendukung proses pembelajaran”

Semua data hasil penelitian diatas diperoleh dari hasil lembar kuesioner yang kami bagikan saat pelaksanaan observasi. Adapun untuk file kuesionernya kami lampirkan dalam link google drive berikut:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Xisgv5QwB3ZecHRAsgn2iQWArDXKNMB8>.

### Pembahasan

Di bagian ini akan dipaparkan mengenai proses pembuatan Flipbook “Khulafaurrasyidin Leadership” sebagai media untuk memahami politik islam bagi anak SD. Proses pembuatan Flip Book ini dimulai dari perancangan desain Flipbook, pengembangan isi flipbook, proses pembuatan flipbook, hingga pasca produksi flipbook. Proses pembuatan *Flip Book* “Khulafaurrasyidin Leadership” sebagai media untuk memahami politik islam bagi anak SD dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Pembuatan Produk

No.	Proses Pembuatan Produk	Tahapan
1.	Perancangan desain <i>flipbook</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Membuat elemen pendukung <i>flipbook</i></li> <li>● Membuat desain <i>flipbook</i></li> <li>● Membuat video animasi untuk isi <i>flipbook</i></li> <li>● Membuat <i>game</i> digital untuk akhiran <i>isi flipbook</i></li> </ul>
2.	Pengembangan isi <i>flipbook</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Membuat skrip cerita 4 khalifah (Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib)</li> <li>● Membuat <i>background</i> untuk video animasi ke-4 khalifah</li> <li>● Membuat awalan dan akhiran untuk video animasi</li> <li>● Membuat karakter animasi untuk video ke-4 khalifah</li> </ul>
3.	Proses pembuatan <i>flipbook</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Membuat video “Khulafaurasyidin Leadership” dari desain dan elemen yang telah dibuat sebagai isi dari <i>flipbook</i> dan dimasukkan ke dalam template <i>flipbook</i> yang sudah dibuat semenarik mungkin.</li> <li>● Membuat rekaman dari skrip cerita 4 khalifah yang akan dijadikan video yang telah dibuat sebelumnya.</li> <li>● Menggabungkan desain video dengan rekaman disertai backsound yang mendukung agar video terlihat lebih menarik dan kegiatan tersebut dilakukan untuk 4 video yang berkaitan dengan khulafaurasyidin.</li> <li>● Membuat platform youtube untuk mengupload video animasi.</li> <li>● Membuat desain <i>flipbook</i> yang menarik untuk penyimpanan video yang telah di upload ke</li> </ul>

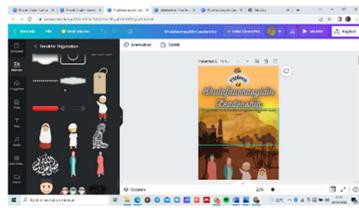
		<p>youtube.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses editing video, isi <i>flipbook</i> lainnya</li> <li>• Membuat game digital dan finalisasi.</li> </ul>
4.	Pasca Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengupload video animasi ke <i>Youtube</i></li> <li>• Memasukkan <i>link</i> video animasi dari <i>Youtube</i> ke <i>Flipbook</i> yang sudah dibuat</li> <li>• Memasukkan <i>link game digital</i> ke dalam desain <i>flipbook</i> yang sudah jadi</li> <li>• Menyimpan desain <i>flipbook</i> ke dalam bentuk PDF</li> <li>• <i>Flipbook</i> yang berbentuk PDF tadi dimasukkan ke dalam <i>Website</i> : <a href="https://heyzine.com">https://heyzine.com</a> agar terlihat seperti <i>flipbook</i> sebenarnya.</li> </ul>

### 1. Perancangan desain *flipbook*

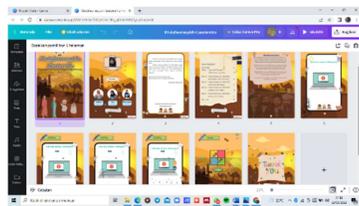
Di bagian perancangan desain *Flipbook* nya sendiri dimulai dengan membuat elemen-elemen pendukung yang akan dimasukkan ke dalam *flipbook*, selanjutnya merancang serta menentukan pembuatan desain atau template *flipbook* dengan semenarik mungkin agar para siswa tertarik untuk mengakses produk yang kita buat. Lalu, dalam perancangan ini juga terdapat perencanaan desain serta konsep video yang akan dimasukkan ke dalam isi *flipbook*. Dan yang terakhir dalam tahap ini adalah adanya perencanaan untuk membuat game digital sebagai bahan evaluasi anak setelah mempelajari materi yang telah kami buat dalam bentuk video animasi yang di upload di *Youtube*.

#### Tabel Perancangan Desain *Flipbook*

**Pembuatan Elemen-Elemen Pendukung**



**Desain Template Flipbook**

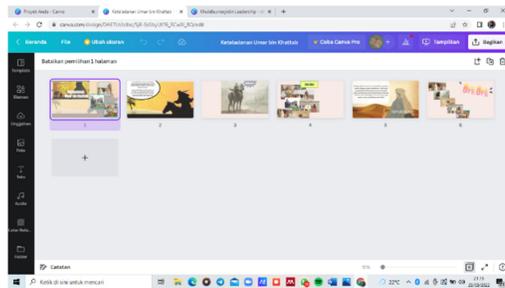


**Desain Video Animasi**

**1. Abu Bakar Ash-Shiddiq**



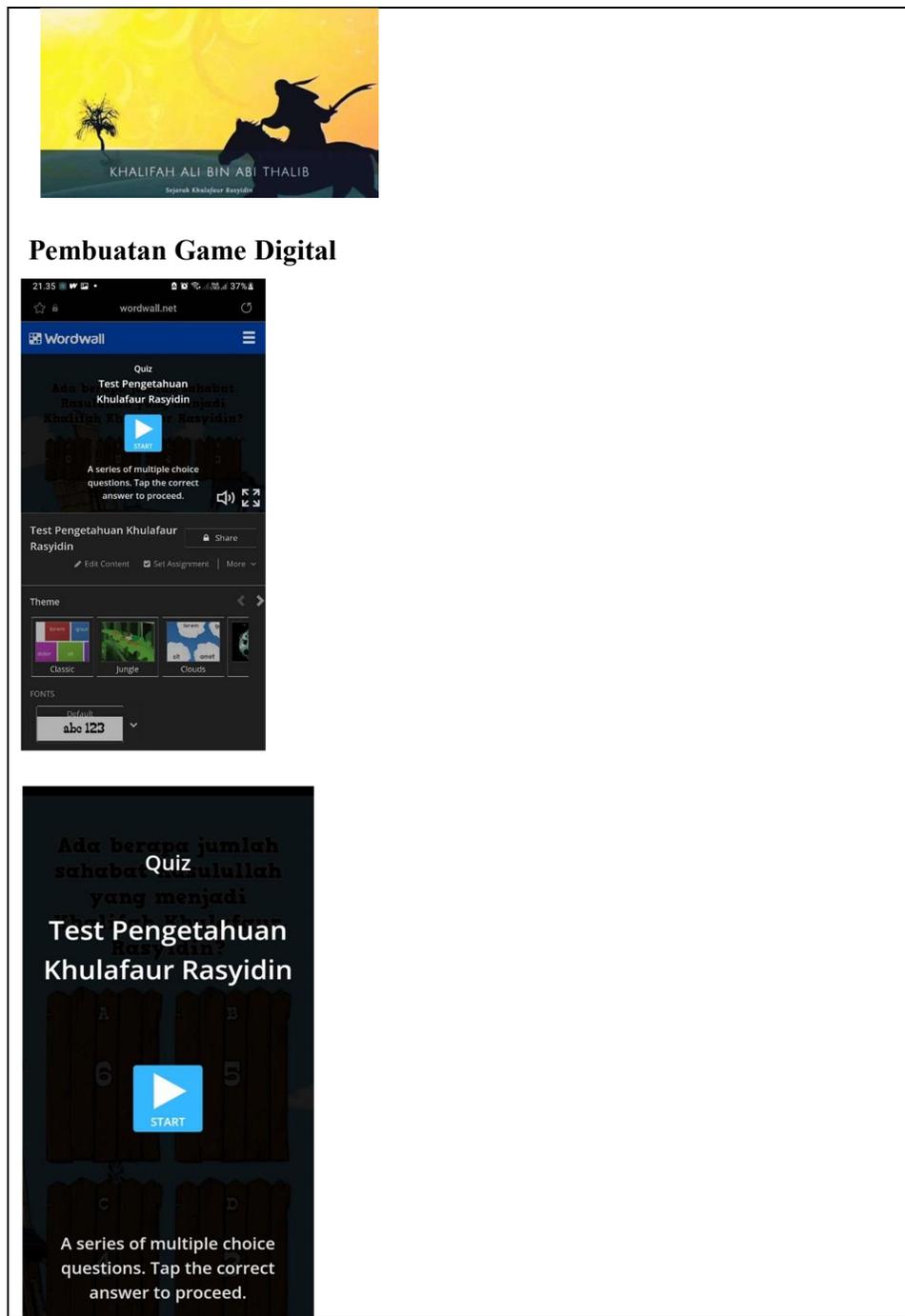
**2. Umar bin Khattab**



**3. Utsman bin Affan**



**4. Ali bin Abi Thalib**



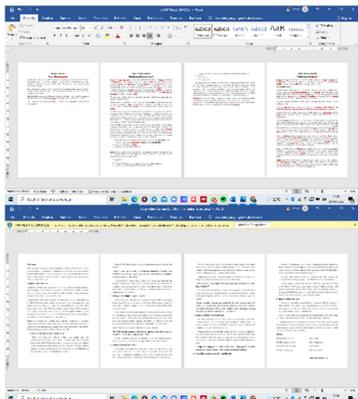
## 2. Pengembangan isi *flipbook*

Di bagian pengembangan isi flipbooknya sendiri terdapat beberapa langkah atau kegiatan yang kami lakukan mulai dari proses pembuatan skrip cerita 4 khalifah (Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib) yang dibuat secara komunikatif dan disesuaikan dengan karakteristik anak. Lalu dalam langkah

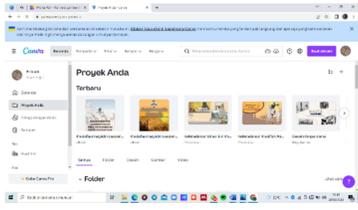
pengembangan isi juga terdapat langkah pembuatan background untuk tiap khalifah untuk dijadikan bahan video animasi dan yang terakhir dalam tahap ini juga merupakan tahapan pembuatan karakter animasi.

**Tabel Pengembangan isi *Flipbook***

**Proses Pembuatan Skrip**



**Pembuatan Background Video Animasi**



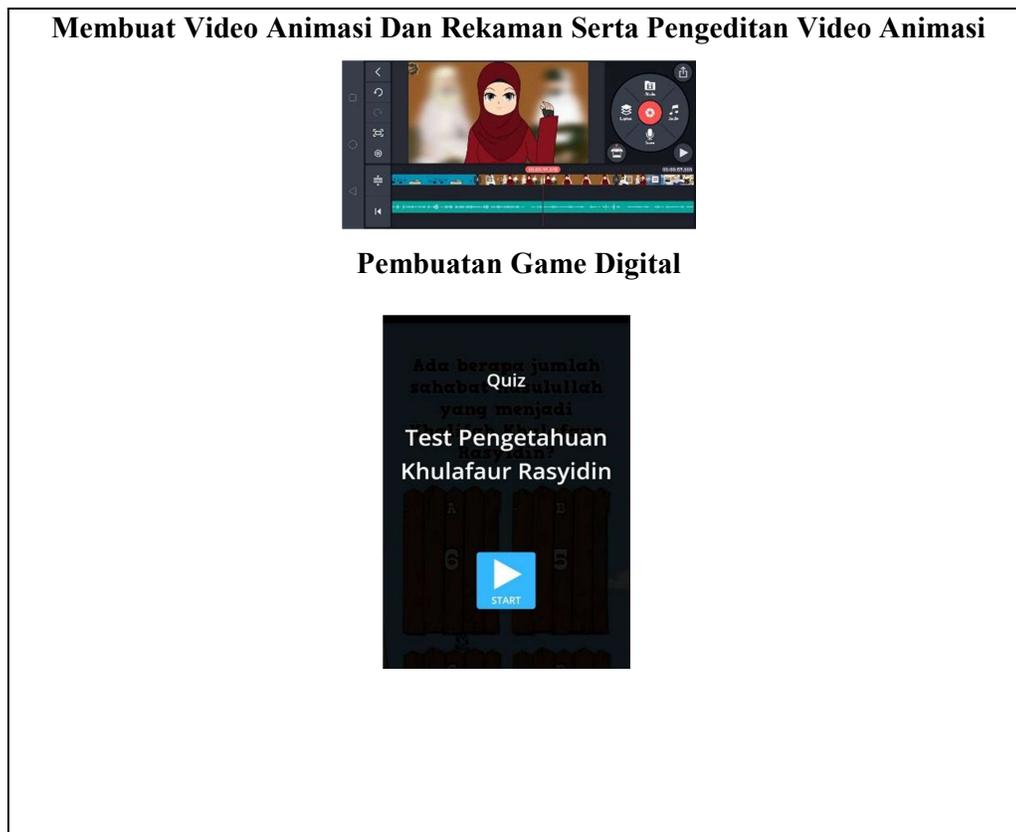


**Pembuatan Karakter Animasi**



### 3. Proses Pembuatan *flipbook*

Lalu, dalam tahap proses pembuatan *flipbooknya* sendiri terdapat beberapa tahapan yang ada di dalamnya, di antaranya adalah membuat video “Khulafaurasyidin Leadership” dari desain dan elemen yang telah dibuat sebagai isi dari *flipbook* dan dimasukkan ke dalam template *flipbook* yang sudah dibuat semenarik mungkin, lalu membuat rekaman dari skrip cerita 4 khalifah yang akan dijadikan video yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, menggabungkan desain video dengan rekaman disertai backsound yang mendukung agar video terlihat lebih menarik dan kegiatan tersebut dilakukan untuk 4 video yang berkaitan dengan khulafaurasyidin dan membuat platform youtube masing-masing untuk mengupload video animasi. Lalu proses editing video, isi *flipbook* lainnya dan yang terakhir adalah membuat game digital dan finalisasi.

**Tabel Proses Pembuatan *Flipbook*****4. Pasca Produksi**

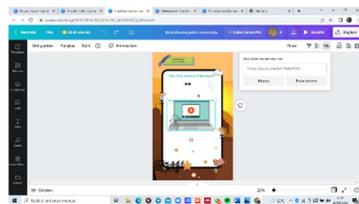
Di tahap terakhir ini, merupakan tahapan finalisasi dari produk yang kami buat yakni *Flipbook*. Di tahap ini, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan yakni diantaranya proses penguploadan video animasi ke *Youtube* dan link nya ke *Flipbook* yang sudah dibuat lalu link game digital yang telah dibuat sebelumnya juga dicantumkan ke dalam halaman flipbook paling terakhir. Selanjutnya, setelah semua konten isi flipbook telah selesai maka flipbook disimpan terlebih dahulu ke dalam bentuk file PDF dan kemudian mengakses website pembuat buku secara online.

**Tabel Pasca Produksi**

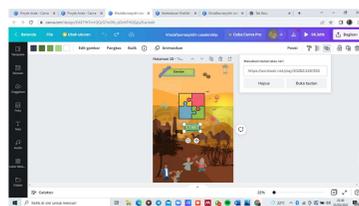
**Upload Video Animasi ke Youtube**



**Link Youtube Dimasukkan ke Dalam Halaman Flipbook**

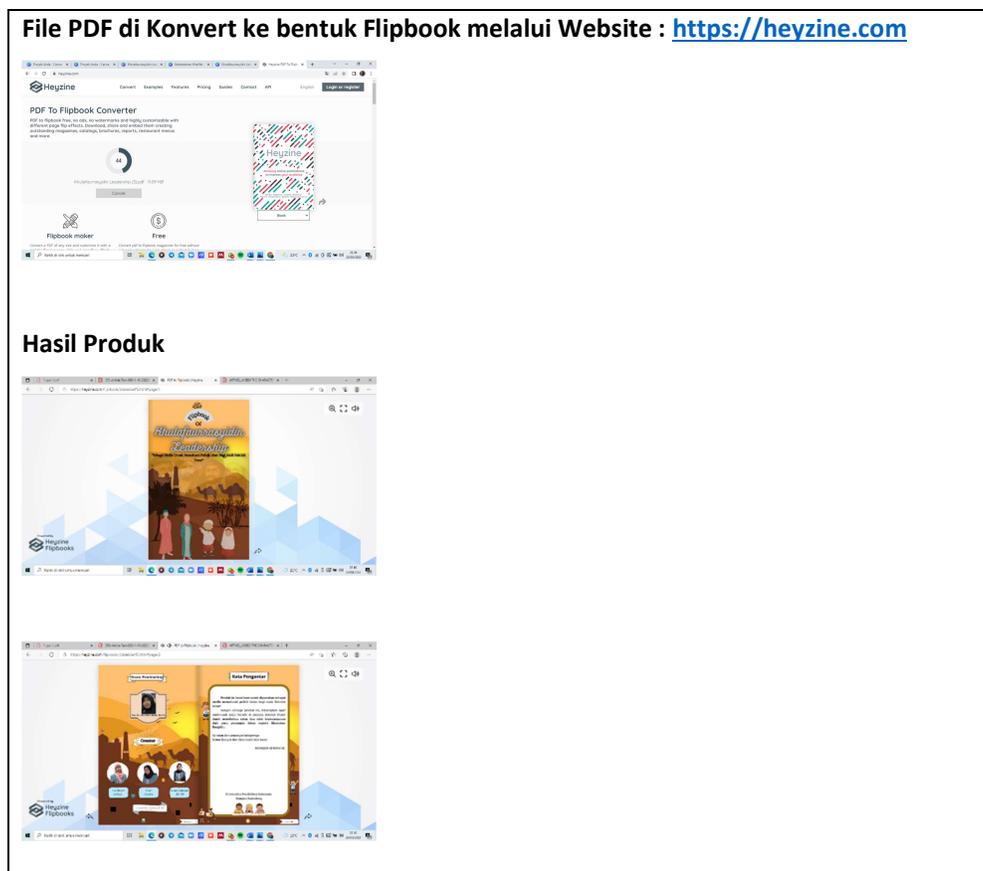


**Memasukkan Link Game Digital ke Halaman Desain Flipbook**



**Menyimpan Desain Flipbook ke dalam Bentuk PDF**





Flipbook yang dibuat dengan tujuan sebagai media dalam memahami politik Islam ini dapat menarik perhatian dan meningkatkan semangat belajar para siswa SD. Kemudian, meski tema yang didapat adalah tema yang cukup sulit bahkan terbilang sulit yakni politik, tidak menjadikan anak-anak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, khususnya dalam mempelajari kepemimpinan dari khulafaurrasyidin. Karena flipbook ini dapat memfasilitasi dalam proses informasi lebih cepat, juga dapat mempertahankan pengetahuan dan mengingatnya dengan akurat. Hal ini dapat dilihat dari adanya kuis yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik terkait pemahaman mereka mengenai materi yang kami sajikan dalam bentuk video animasi. Kemudian, dengan adanya flipbook ini dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan pada anak yang sangat diperlukan sejak dini, dimana dengan memberikan pemahaman terkait kepemimpinan bisa melatih dan menumbuhkan sikap dan sifat kepemimpinan yang dimiliki agar mereka bisa menjadi individu yang memiliki sikap dan sifat terpuji yang dapat diteladani oleh orang-orang disekitarnya ketika mereka bersosialisasi dengan masyarakat. Dengan adanya flipbook ini siswa diharapkan dapat meningkatkan kepemimpinan seperti: Yang pertama, siswa diharapkan menjadi seorang pemimpin yang arif dan bijaksana, tegas serta memiliki sifat pengasih dan penyayang seperti Abu Bakar Ash-Shiddiq. Yang kedua, siswa dapat menjadi

pemimpin yang berani mengambil suatu tindakan, adil dan memiliki sifat al-faruq (dapat membedakan yang hak dan bathil) seperti Umar bin Khattab. Yang ketiga, siswa diharapkan menjadi pemimpin yang berjiwa sosial tinggi, dermawan dan tetap memiliki prinsip hidup sederhana serta solutif seperti Utsman bin Affan. Yang keempat, siswa diharapkan menjadi pemimpin yang berani dan cerdas seperti Ali bin Abi Thalib. Dan yang terakhir, ketika menjadi pemimpin siswa diharapkan menjalankan hukum Islam dalam pemerintahannya. Artinya ketika mereka menjalankan kepemimpinannya dalam pemerintahan haruslah sesuai dengan syariat agama Islam, begitu pulaketika ada yang berbuat salah haruslah diberikan sanksi yang sesuai dengan hukum/syari'at Islam yang berlaku.

Dengan adanya flipbook ini diharapkan peserta didik dapat mempunyai 5 kepemimpinan tersebut, siswa dapat menjadi pemimpin yang memiliki sikap dan sifat terpuji seperti yang tercermin pada video animasi kisah teladan khulafaurasyidin yang ada dalam flipbook. Sehingga peserta didik SD sangat dianjurkan untuk mempelajari flipbook mengenai khulafaurasyidin ini dan produk ini sangat bagus dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik khususnya bagi peserta didik SD. Karena dengan adanya flipbook ini sangat membantu sekali dalam menanamkan sikap dan sifat pemimpin yang baik bagi diri kita sejak dini.

## KESIMPULAN

Dengan adanya flipbook ini dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan pada anak yang sangat diperlukan sejak dini, dimana dengan memberikan pemahaman terkait kepemimpinan bisa melatih dan menumbuhkan sikap dan sifat kemimpinan yang dimiliki agar mereka bisa menjadi individu yang memiliki sikap dan sifat terpuji yang dapat diteladani oleh orang-orang disekitarnya ketika mereka bersosialisasi dengan masyarakat. Dengan adanya flipbook ini diharapkan peserta didik dapat mempunyai 5 kepemimpinan tersebut, siswa dapat menjadi pemimpin yang memiliki sikap dan sifat terpuji seperti yang tercermin pada video animasi kisah teladan khulafaurasyidin yang ada dalam flipbook.

## DAFTAR PUSTAKA

Aminah, N. (2015). Pola Pendidikan Islam Periode Khulafaur Rasyidin. *Tarbiya: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1), 31-46.

- Juhji, J., Wahyudin, W., Muslihah, E., & Suryapermana, N. (2020). Pengertian, Ruang Lingkup Manajemen, dan Kepemimpinan Pendidikan Islam. *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*, 1(2), 111-124.
- JUNAIDIN. "PEMERINTAHAN ALI BIN ABI THALIB DAN PERMULAAN KONFLIK UMAT ISLAM | FiTUA: Jurnal Studi Islam." *STIT SUNAN GIRI BIMA*. Last modified 2020. <http://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitua/article/view/227>.
- Khamdani, P. (2014). Kepemimpinan dan Pendidikan Islam. *Madaniyah*, 4(2), 259-276.
- Munfaridah, T. (2016). Kepemimpinan dalam islam. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 14(1).
- Rini, R. (2018). *Studi komparatif gaya kepemimpinan Abu Bakar ash Shiddiq dan Umar bin Khattab* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Terstruktur, T., Rodiah, S. P. I. N., & SEI, M. Peradaban Islam Masa Khalifah Utsman Bin Affan.
- Zainudin, E. (2015). Peradaban Islam pada Masa Khulafaur Rasyidin. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1).
- Zawawi, A. (2015). Politik Dalam Pandangan Islam. *Ummul Qura*, 5(1), 85-100.