



Pemanfaatan *Sound book* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Al-Qur'an Hadis

The Utilization of Sound Book as an Interactive Learning Media for Al-Qur'an and Hadith

Khoiru Nurfitri^{1*}, Indah Puji Astuti², Jawwad Sulthon Habiby³

¹⁻² Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

³ Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

*Penulis Korespondensi: khoiru@umpo.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 12 Oktober 2025;

Revisi: 09 November 2025;

Diterima: 07 Desember 2025;

Tersedia: 12 Desember 2025

Keywords: *Al-Qur'an Hadith chapter; Education; Interactive Learning Media; Islamic Religious Education; Sound Book.*

Abstract. *One way to use technology in creating learning media is by combining audio and visual elements. A heterogeneous society is facing various challenges in the field of education, especially in learning. Islamic Religious Education at the Elementary School (SD) Teacher Working Group (KKG) Islamic Religious Education (PAI) level in Balong sub-district has become a relevant partners to overcome these challenges. The situation analysis shows that the PAI KKG Balong District is still facing several problems that need to be resolved. Among them is the lack of use of interactive learning media, especially for PAI subjects in grade 1 elementary school. This results in a lack of student enthusiasm in learning, considering the importance of interactive and innovative learning media in motivating students at the elementary school education level. This is one of them Alternative examples of optimization efforts in the teaching and learning process. The hope is that students will have high enthusiasm and motivation to learn. This study uses interview techniques to identify and map the problems faced by partners, followed by analysis of the interview results, and then creating a sound book design. The result of this activity is the design of a sound book as an interactive learning media for Al-Qur'an Hadith. It is hoped that the results of the sound book design, after testing by partners, can be continued to the production stage as a media to attract student enthusiasm in the teaching and learning process.*

Abstrak

Salah satu cara memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran adalah dengan mengombinasikan unsur audio dan visual. Masyarakat yang heterogen menghadapi berbagai tantangan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Kelompok Kerja Guru (KKG) Pendidikan Agama Islam (PAI) tingkat Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Balong menjadi mitra yang relevan dalam upaya mengatasi tantangan tersebut. Analisis situasi menunjukkan bahwa KKG PAI Kecamatan Balong masih menghadapi beberapa permasalahan yang perlu diselesaikan. Salah satunya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya pada mata pelajaran PAI sekolah dasar kelas I. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam belajar, mengingat pentingnya media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam memotivasi siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Kegiatan ini merupakan salah satu alternatif upaya optimalisasi dalam proses belajar mengajar. Harapannya, siswa memiliki antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara untuk mengidentifikasi dan memetakan permasalahan yang dihadapi mitra, dilanjutkan dengan analisis hasil wawancara, kemudian dilakukan perancangan *sound book*. Hasil dari kegiatan ini adalah berupa desain *sound book* sebagai media pembelajaran interaktif Al-Qur'an Hadis. Diharapkan hasil perancangan *sound book* ini, setelah diuji oleh mitra, dapat dilanjutkan ke tahap produksi sebagai media yang mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Al-Qur'an dan Hadis; Media Pembelajaran Interaktif; Pendidikan; Pendidikan Agama Islam; *Sound Book*.

1. LATAR BELAKANG

Media atau perangkat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan membuat peserta didik tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan dapat disebut sebagai media pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, di mana dalam penggunaannya peserta didik diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan media tersebut (Rosmana et al., 2024). Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk media inovatif yang dapat digunakan (Kurniawati & Rafsanjani, 2023). Pentingnya media pembelajaran interaktif antara lain adalah dapat membantu guru menyampaikan materi serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Indartiwi et al., 2020).

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, termasuk di bidang pendidikan (Effendi, & Wahidy, 2019). Salah satu pemanfaatan teknologi adalah dengan mengombinasikan elemen audio dan visual. Hal ini merupakan salah satu alternatif dalam mengoptimalkan proses belajar-mengajar (Kurniawati & Rafsanjani, 2023). Harapannya, peserta didik memiliki antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dalam sektor pendidikan, guru dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik semakin tertarik dalam belajar dan kualitas pembelajaran meningkat (Tetambe, 2021). Pada tahun 2023, telah dikembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran untuk mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis kelas 1 berbasis *mobile* dan *desktop* (Astuti & Nurfitri, 2024). Aplikasi ini dibangun sebagai alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran selain buku dan papan tulis. Namun, tidak semua sekolah memiliki perangkat yang memadai seperti laptop atau komputer, termasuk *smartphone*, sehingga menjadi kendala saat ingin mengimplementasikan media pembelajaran tersebut di sekolah.

Terkadang ditemukan peserta didik yang bermain dengan hal lain di luar objek pembelajaran, salah satunya disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini dapat membuat siswa cepat merasa bosan (Makrifah, 2020). Motivasi membaca sangat dibutuhkan untuk mendorong seseorang agar menikmati aktivitas membaca (Hadi et al., 2023). Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan (Laila et al., 2022). Ragam variasi media pembelajaran dibutuhkan untuk menarik minat siswa dalam membaca, terutama ketika belajar di sekolah.

Kecamatan Balong merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Masyarakat yang heterogen menghadapi beragam tantangan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar (SD).

Kelompok Kerja Guru (KKG) PAI di kecamatan ini menjadi mitra yang relevan dalam mengatasi tantangan tersebut. Analisis situasi menunjukkan bahwa KKG PAI Kecamatan Balong masih menghadapi beberapa permasalahan yang perlu diselesaikan.

Pertama, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya untuk mata pelajaran PAI kelas 1 SD. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme belajar siswa, mengingat pentingnya media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk memotivasi siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Banyak media pembelajaran siap pakai sebenarnya tersedia, tetapi tidak sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Berikut adalah potret kegiatan pembelajaran di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Balong.



Gambar 1. Sistem Pembelajaran di salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Balong

KKG PAI Kecamatan Balong belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kurikulum. Terutama pada materi Al-Qur'an Hadis dalam mata pelajaran PAI untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. Diketahui bahwa siswa pada kelas rendah sangat membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan antusiasme dalam belajar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan umum untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 1 Sekolah Dasar di Kecamatan Balong melalui Kelompok Kerja Guru (KKG) PAI Balong. Adapun peningkatan pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran pada materi Al-Qur'an Hadis dalam mata pelajaran PAI yang berbasis aplikasi dan teknologi, yang dirancang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam memanfaatkan teknologi.

2. KAJIAN TEORITIS

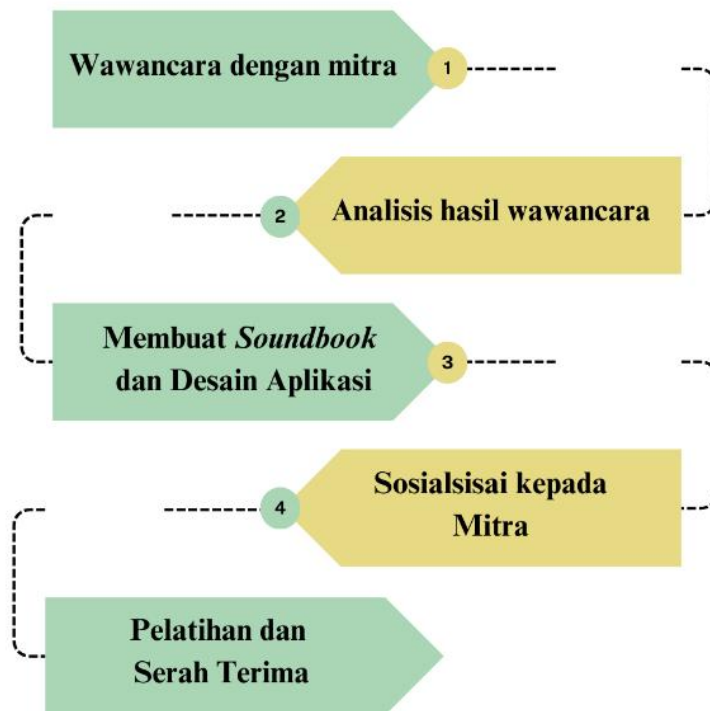
Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, karena mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat juga mendukung perencanaan pembelajaran serta menyesuaikan kebutuhan siswa sekolah dasar yang membutuhkan penyajian materi secara konkret dan menarik (Wulandari et al., 2023; Rosmana et al., 2024). Perkembangan teknologi mendorong hadirnya media pembelajaran interaktif yang mengombinasikan elemen visual, audio, serta interaksi pengguna sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Indartiwi et al., 2020; Kurniawati & Rafsanjani, 2023).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Al-Qur'an Hadis, pemanfaatan media digital menjadi semakin relevan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran PAI, termasuk aplikasi Al-Qur'an Hadis dan game edukasi keagamaan, dapat meningkatkan pemahaman siswa serta menumbuhkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif (Astuti & Nurfitri, 2024; Nurfitri et al., 2022; Birastuti & Yasin, 2019). Aplikasi Al-Qur'an digital juga banyak digunakan sebagai alternatif buku cetak karena menyediakan fitur suara, tajwid, serta navigasi yang praktis bagi siswa (Susanto, 2024; Isa et al., 2023).

Motivasi belajar dan minat baca siswa sekolah dasar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media interaktif terbukti mampu mengatasi rasa bosan serta meningkatkan minat membaca, terutama melalui pendekatan visual menarik seperti pop-up book, sound book, dan digital book yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Makrifah, 2020; Hadi et al., 2023; Laila et al., 2022; Zhang et al., 2023). Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka dan tuntutan era Society 5.0 mendorong guru, khususnya guru PAI, untuk semakin kreatif memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar lebih kontekstual, fleksibel, dan relevan dengan perkembangan zaman (Abdurrahman & Muharom, 2024; Fandir, 2024; Dinanti et al., 2024).

3. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan dalam mewujudkan solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pada tahap awal kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim akan melakukan wawancara dengan mitra, yaitu KKG PAI Kecamatan Balong. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memetakan permasalahan yang dihadapi mitra, yang kemudian dilanjutkan dengan analisis hasil wawancara serta pembuatan desain sound book. Tahap akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah mendiskusikan hasil desain sound book tersebut bersama mitra.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dengan Mitra

Kegiatan wawancara dengan mitra dilaksanakan pada hari Senin, 8 Juli 2024. Kegiatan ini dihadiri oleh perwakilan anggota KKG PAI Kecamatan sebanyak 2 orang, tim pengabdian kepada masyarakat, serta mahasiswa.



Gambar 3. Wawancara dengan Mitra.

Hasil dari kegiatan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar sekolah yang berada dalam lingkup KKG mata pelajaran PAI di Kecamatan Balong masih menggunakan papan tulis dan buku dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa sekolah memang telah memanfaatkan teknologi seperti aplikasi berbasis desktop dan mobile. Namun, dengan variasi media pembelajaran seperti itu, minat belajar siswa di kelas ternyata belum optimal. Siswa terlihat kurang antusias dan sering merasa bosan.

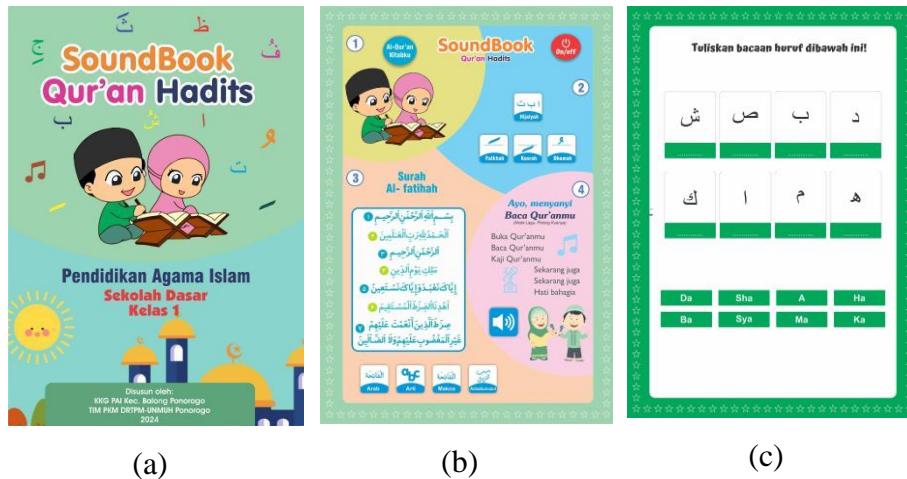
Analisis Hasil Wawancara

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan wawancara, dirumuskan alternatif solusi untuk mengatasinya, yaitu dengan membuat desain *sound book* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran PAI, khususnya pada bab Al-Qur'an dan Hadis.

Buku cetak ini dilengkapi dengan teknologi suara yang memungkinkan siswa mendengarkan bacaan huruf hijaiyah dan ayat-ayat Al-Qur'an secara langsung. *Sound book* ini digunakan sebagai alat pendukung dalam pembelajaran PAI pada bab Al-Qur'an dan Hadis di kelas 1 sekolah dasar. Siswa dapat mendengarkan lantunan surat Al-Qur'an secara langsung untuk meningkatkan pemahaman dan hafalan. Guru dan siswa dapat menggunakan *sound book* secara mandiri tanpa memerlukan perangkat tambahan.

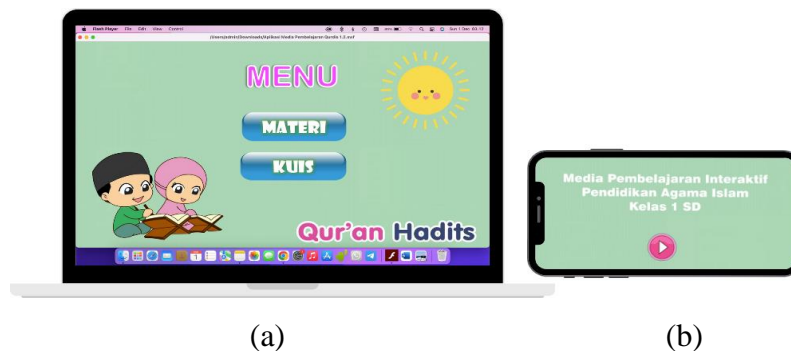
Membuat Desain Sound Book dan Aplikasi

Desain *sound book* untuk pembelajaran PAI pada bab Al-Qur'an Hadis dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar4. (a) Sampul Soundbook , (b) Materi, (c) Soal Latihan.

Desain aplikasi untuk pembelajaran PAI pada bab Al-Qur'an Hadis dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. (a) Aplikasi Desktop, (b) Aplikasi Mobile.

Sosialisasi kepada Seluruh Anggota Mitra

Kegiatan sosialisasi bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman seluruh anggota KKG PAI serta mendiskusikan isi produk. Sosialisasi dengan mitra dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Oktober 2024. Kegiatan ini dihadiri oleh seluruh anggota KKG PAI di Kecamatan Balong, tim pengabdian kepada masyarakat, serta mahasiswa. Gambar berikut merupakan dokumentasi kegiatan sosialisasi:



Gambar 6. Sosialisasi kepada seluruh anggota mitra.

Kegiatan ini menghasilkan peningkatan pemahaman para anggota mitra mengenai perkembangan teknologi dalam pembelajaran PAI. Tim pengabdian juga memperoleh kesepakatan antara tim dan mitra terkait isi produk, serta berhasil membentuk sebuah grup bersama antara tim pengabdian dan mitra.

Berdasarkan hasil desain *sound book* yang telah dibuat oleh tim pengabdian kepada masyarakat, hasil pengujiannya disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil pengujian desain *sound book*.

No	Menu	Deskripsi	Hasil
1	Cover	Pada bagian ini dituliskan judul buku untuk mata pelajaran PAI pada bab Al-Qur'an dan Hadis.	Disetujui
2	Materi	Pada bagian ini terdapat beberapa materi, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Surah Al-Fatihah, yang mencakup penulisan, pelafalan, arti, dan <i>asbābul nuzūl</i> dari Surah Al-Fatihah - Huruf hijaiyah - Harakat (fathah, kasrah, dan dhomah) - Bernyanyi / lagu pembelajaran 	Disetujui
3	Soal Latihan 1	Mencocokkan pelafalan dengan huruf hijaiyah	Disetujui
4	Soal Latihan 2	Tuliskan huruf-huruf hijaiyah	Disetujui

Tabel 1 menunjukkan bahwa semua menu *sound book* yang telah dirancang telah diuji dan divalidasi bersama mitra.

Pelatihan dan Penyerahan Produk kepada Mitra

Kegiatan pengabdian diakhiri dengan pelatihan dan penyerahan produk kepada mitra. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 29 November 2024. Pelatihan bertujuan untuk melatih mitra dalam menggunakan produk yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian, sedangkan penyerahan produk dilakukan dengan tujuan menyerahkan hasil pengabdian kepada mitra agar produk tersebut dapat dimanfaatkan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar kelas 1.

Produk yang telah diserahkan kepada mitra terdiri dari *Sound Book* Qur'an Hadis, aplikasi Qur'an Hadis versi Desktop, dan aplikasi Qur'an Hadis versi Android. Kegiatan ini menghasilkan peningkatan pemahaman mitra terkait penggunaan produk pengabdian dalam pembelajaran PAI, serta seluruh produk yang dihasilkan telah diserahkan sepenuhnya kepada mitra.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang diperkenalkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu berupa desain *sound book* dan aplikasi media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan manfaat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas I sekolah dasar di wilayah Kecamatan Balong. *Sound book* interaktif dan aplikasi media pembelajaran memberikan akses yang menyenangkan terhadap bab pembelajaran interaktif, sehingga guru dapat berinteraksi dengan cara yang berbeda dan lebih menarik.

Dengan adanya *sound book* dan aplikasi media pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan bahwa kombinasi ilmu pengetahuan dan teknologi ini dapat membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh para mitra.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian ini didukung oleh Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia melalui program hibah Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2024. Nomor kontrak: 129/E5/PG.02.00/PM.BARU/2024.

DAFTAR REFERENSI

- Akmaluddin, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal of Education*, 5(2), 3928–3936.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, G., Huda, N., et al. (2024). Pentingnya media pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054.
- Kurniawati, D., & Rafsanjani, M. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi di SMA. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 11(2), 125–137.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mercu Buana Yogyakarta*, 28–31.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Tetambe, A. G. (2021). Kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 80–100.
- Astuti, I. P., & Nurfitri, K. (2024). Usability testing for learning media application Al-Qur'an Hadith. *The 3rd International Seminar of Science and Technology*, 3, 287–294.

- Makrifah, A. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Kalilutuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(9), 218–227.
- Hadi, A. A., Sarifah, A., Maftuhah, T., & Putri, W. D. (2023). Rendahnya minat baca anak sekolah dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–30.
- Laila, A., Anugeraheni, N. M. L. P., Susanti, N. K. S., et al. (2022). Pengembangan pop up sound book cerita fabel Jali Si Jalak Bali. *Prosiding SINTESA*, 5, 477–482.
- Nurfitri, K., Astuti, I. P., & Astuti, A. Y. (2022). Rancang bangun game edukasi panduan lengkap belajar gerakan dan bacaan sholat “Garba Sholat”. *Prosiding SISFOTEK IV*, 6(1).
- Birastuti, C. B. P., & Yasin, F. (2019). Pembuatan game edukasi tuntunan sholat fardhu untuk anak berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 46–53. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.6346>
- Munawwaroh, M., Amirullah, M. K., Alfani, M. A. U., & Sa'idah, N. (2024). Efektivitas penerapan media audio visual terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 286–290.
- Abdurrahman, M., & Muharom, F. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran PAI di kelas I SD Alam Bengawan Solo. *Mamba'ul 'Ulum*, 59–71.
- Fandir, A. (2024). Transformation of Islamic education: Implementation of technological innovation in education management. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 10(1), 187–196.
- Dinanti, N. P., Asri, F. M., Azzahra, A. H., Sabri, A., & Hidayatullah, R. (2024). Learning methods in the era of Society 5.0: Implications of the Islamic education system within the Merdeka Curriculum. *Journal of Regional Development and Technology Initiatives*, 2, 37–47.
- Susanto, A. B. (2024). Penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital dalam pembelajaran pada mata pelajaran Qur'an Hadis. *ISLAM EDU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 14–26.
- Zhang, A., Huang, G., & Ying, F. (2023). Babbling: A digital book application to improve preschool children's social communication ability. In *Design Studies and Intelligence Engineering* (pp. 379–389). IOS Press.
- Isa, N. H. M., Abd Aziz, N. H., Ishak, M., Mustafa, W. A., & Abd Rahman, M. N. (2023). Quran mobile application: A structured review. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 34(2), 117–132.