

PENGEMBANGAN *E-BOOK FUN FACT* KISAH EDISI NABI ISA A.S PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS II SEKOLAH DASAR

Muhammad Ilham Faqih Harizqi¹, Amalia Yoharti², Rahmania Hanifah³,
Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Sumedang

Surel: ilham.faqih2103@gmail.com

Abstract: The purpose of this research is to test the feasibility, practicality and effectiveness of the E-book Fun Fact Story: Edition of Prophet Isa AS. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development model. The data analysis technique used is quantitative data analysis. This data was obtained from calculating the validation scores of media experts, material experts 1, and material experts 2. The results showed that material expert 1 had a score of 99% in the "Very Eligible" category and media experts had a score of 100% in the "Very Eligible" category. material expert 2 with a score of 83% in the "Very Appropriate" category, based on these results an average of 94% was obtained in the "Very Appropriate" category, then in the practicality of e-book media by PAI subject teachers results were obtained with a percentage of 99% in the category "Very Practical", as well as the effectiveness of e-book media by material expert 2, received a score of 99% in the "Effective" category.

Keyword: E-Book, Education, Islamic Religion

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk menguji kelayakan, kepraktisan dan efektifitas media E-book Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s. Metode penelitian yang dipakai adalah Desain and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Data tersebut didapat dari perhitungan skor validasi ahli media, ahli materi 1, dan ahli materi 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli materi 1 memiliki skor 99% dalam kategori "Sangat Layak" dan ahli media memiliki skor 100% dalam kategori "Sangat Layak", ahli materi 2 dengan nilai 83% dengan kategori "Sangat Layak", berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata 94% dengan kategori "Sangat Layak", selanjutnya dalam kepraktisan media e-book oleh guru mata pelajaran PAI diperoleh hasil dengan persentase 99% dengan kategori "Sangat Praktis", serta efektifitas media e-book oleh ahli materi 2 memperoleh nilai 99% dengan kategori "Efektif".

Kata Kunci: E-Book, Pendidikan, Agama Islam

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari pengaruh era digital yang terus berkembang pesat seiring dengan perubahan zaman. Era ini menghadirkan berbagai inovasi yang memengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia, mulai dari komunikasi, ekonomi, hingga pendidikan (Aeni, Juneli, et al., 2022; Saputra et al., 2023). Teknologi menjadi salah satu faktor utama yang mendorong kemajuan ini, di mana pengembangannya mencakup berbagai alat, metode, dan sistem yang dirancang untuk membantu manusia mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Ansyah, 2023; Hariyono et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran abad 21, teknologi telah menjadi komponen integral yang mengubah cara pendidikan berlangsung (Ansyah & Salsabilla, 2025; Thaariq & Karima, 2023). Berbagai alat dan aplikasi digital kini dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitasnya. Hal ini menciptakan tantangan sekaligus peluang bagi para pendidik, khususnya guru, yang harus mampu menguasai teknologi serta media pembelajaran modern (Abdurrochim et al., 2022; Arviansyah & Shagena, 2022). Guru dituntut untuk tidak hanya memahami perangkat teknologi, tetapi juga mengintegrasikannya secara kreatif dalam proses pembelajaran agar tercipta pengalaman belajar yang

relevan, menarik, dan mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia global.

Salah satu bidang pendidikan yang sangat terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama di tingkat sekolah dasar. PAI memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak mulia siswa sejak usia dini (Jannah, 2023). Sebagai mata pelajaran wajib dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi, PAI bertujuan memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai agama yang menjadi pedoman hidup (Wulandari & Windarto, 2023).

Namun, agar tujuan tersebut tercapai, pembelajaran PAI harus dikemas dengan cara yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan emosional awal (Aeni, Djuanda, et al., 2022; Syifa & Julia, 2023). Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi alat bantu yang sangat penting. Media pembelajaran memungkinkan pesan atau materi yang kompleks disampaikan dengan cara yang lebih sederhana, visual, dan mengesankan sehingga mempermudah siswa untuk memahami dan mengingat materi (Ansyah & Salsabilla, 2024; Marlina et al., 2021). Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Meskipun teknologi telah menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kenyataannya masih banyak guru PAI yang belum memanfaatkan potensi ini. Di banyak sekolah dasar, metode pengajaran PAI masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti penggunaan buku teks standar atau ceramah satu arah (Istiqomah et al., 2023). Pendekatan ini seringkali kurang efektif dalam menarik minat siswa yang hidup di era digital dan lebih terbiasa dengan media interaktif. Kurangnya inovasi dalam penyampaian materi dapat menyebabkan siswa kehilangan motivasi untuk belajar (Ansya et al., 2024; Hanina et al., 2021).

Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat menjawab tantangan ini. Sebagai respons terhadap masalah tersebut, peneliti mengembangkan sebuah inovasi berupa E-Book interaktif berjudul "Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa A.S." E-Book ini dirancang sebagai alternatif media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik. Dengan format digital, E-Book ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, dan audio yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau komputer.

E-Book memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan buku cetak konvensional yang membuatnya menjadi pilihan media pembelajaran yang lebih relevan di era digital (Ariani et al., 2023; Paling et al., 2024). Salah satu keunggulan utama

E-Book adalah kemudahannya. Siswa dapat mengakses E-Book kapan saja dan di mana saja selama mereka memiliki perangkat digital yang terhubung dengan internet (Wardani et al., 2021). Hal ini membuat kegiatan membaca dan belajar menjadi lebih fleksibel, terutama bagi siswa yang memiliki jadwal belajar yang dinamis.

Selain itu, E-Book juga tahan lama karena tidak terpengaruh oleh kondisi fisik seperti kelembapan atau robek, yang sering menjadi masalah pada buku cetak. Dari sisi lingkungan, E-Book lebih ramah lingkungan karena tidak memerlukan kertas, sehingga mengurangi dampak negatif terhadap deforestasi. Dalam konteks pembelajaran, E-Book ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan visual dan interaktif yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka (Rozi et al., 2024; Tohet & Alfaini, 2023).

Penggunaan E-Book sebagai media pembelajaran sebenarnya bukanlah hal yang sepenuhnya baru. Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas E-Book dalam mendukung proses belajar mengajar. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Francisca et al (2022) menunjukkan bahwa E-Book BUDIMAS mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian lain oleh Hakim et al (2023) membahas penggunaan E-Book Antic sebagai media pembelajaran PAI yang

berhasil membentuk akhlak terpuji siswa.

Meskipun memiliki fokus yang berbeda, penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa E-Book memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan bermakna (Maharuli & Zulherman, 2021; Susilawati, 2022; Wardani et al., 2021). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, E-Book “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa A.S.” menekankan pada pengembangan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas 2 sekolah dasar, dilengkapi dengan fitur interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka.

E-Book “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa A.S.” dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia. E-Book ini mencakup berbagai komponen penting, seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas 2 sekolah dasar.

Salah satu keunikan dari E-Book ini adalah fitur interaktifnya, seperti kode barcode yang dapat dipindai untuk mengakses materi tambahan, soal evaluasi, dan kuis interaktif. Fitur-fitur ini dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi ini, E-Book mampu menjembatani kesenjangan

antara kebutuhan siswa yang semakin digital dan pendekatan pengajaran tradisional yang masih umum digunakan.

Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, E-Book ini diharapkan mampu menjadi solusi bagi permasalahan yang selama ini dihadapi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif. E-Book ini dapat berfungsi sebagai alat bantu pengajaran bagi guru dan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, E-Book ini mampu memberikan manfaat ganda, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Secara keseluruhan, E-Book “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa A.S.” merupakan sebuah inovasi yang dirancang untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran PAI di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi digital, E-Book ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, E-Book ini juga dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran melalui E-Book ini diharapkan menjadi langkah maju dalam mendorong transformasi pendidikan

di Indonesia, khususnya dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D) dan jika diartikan kedalam bahasa Indonesia yaitu desain dan pengembangan. *Design and Development* (D&D) merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk menciptakan atau mengembangkan produk guna memecahkan permasalahan yang timbul dari peningkatan kualitas kinerja individu, kelompok, atau organisasi (Sugiyono, 2013). Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan produk yang efektif, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Zakariah et al., 2020).

Model Penelitian ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Model penelitian ADDIE merupakan singkatan yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Pelaksanaan tahap pada penelitian dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan penelitian dan tujuan yang ingin dicapai. Adapun prosedur pengembangan produk *E-Book "Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s."* dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

1. *Analyze* atau Analisis

Tahap awal pada penelitian ini adalah analisis. Tujuan analisis ini adalah untuk mengidentifikasi

permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran yang akan diselesaikan menggunakan media pembelajaran *ebook*. Tahap analisis ini juga dapat membantu peneliti untuk menentukan konten materi dan design dari produk tersebut.

2. *Design* atau Perancangan

Design atau perancangan adalah tahap kedua setelah tahap analisis selesai. Di tahap ini peneliti merancang dan memperbarui untuk mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran dengan membuat produk berupa *e-book*. Tahap yang dilalui oleh peneliti pada tahap kedua ini adalah: 1) mencari capaian pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan kelas. 2) penyusunan materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan, 3) mengembangkan konten untuk dimuat dalam *e-book*. Dalam *e-book* yang dirancang oleh peneliti, akan ada materi seperti kisah Nabi Isa a.s, perjalanan dakwahnya hingga akhir hayatnya, *fun fact*, keteladanan yang bisa diambil setelah mempelajari materi tersebut, dan kuis sebagai alat penilaian untuk mengukur seberapa baik pemahaman siswa tentang topik tersebut, 4) merancang desain dan ilustrasi gambar untuk *e-book*, 5) menggabungkan semua hal yang dirancang menjadi *e-book* yang terintegrasi.

3. *Development* atau Pengembangan

Setelah *design* atau perancangan selesai, selanjutnya peneliti melakukan pengembangan sehingga produk yang dibuat benar-

benar berfungsi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi editing Canva untuk membuat dan mendesain *e-book* berdasarkan rancangan yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Setelah produk terealisasi, peneliti melakukan peninjauan kepada dosen pengampu mata kuliah sebelum mengujinya kepada khalayak umum dan divalidasi oleh pihak penerima *E-Book Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.*

4. *Implementation* atau Implementasi

Setelah produk telah dinyatakan layak digunakan, peneliti melakukan *implementation* atau implementasi berupa uji coba yang melibatkan guru dan siswa. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui pendapat dari guru tentang kesesuaian produk serta mengetahui seberapa baik siswa memahami materi pembelajaran setelah menggunakan produk *E-Book "Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s."* pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).



Gambar 1. Implementasi Produk di SD Negeri Sukamaju

5. *Evaluation* atau Evaluasi

Tahap evaluasi menjadi penutup yang penting dalam rangkaian proses riset, menyusul empat tahap sebelumnya yang telah diselesaikan dengan cermat. Di tahap ini, peneliti mengarahkan perhatiannya pada evaluasi mendalam terhadap produk yang telah dihasilkan, bertujuan untuk menilai sejauh mana kualitas dan efektivitasnya telah mencapai standar yang diharapkan. Selama proses evaluasi ini, masukan dari berbagai pihak dalam bentuk saran dan kritik sangat berharga. Setiap saran dan kritik yang diterima akan menjadi titik tolak yang berharga bagi peneliti untuk melakukan perbaikan atau peningkatan terhadap produk tersebut. Dengan demikian, tahap evaluasi bukan hanya menjadi penanda akhir dari suatu proses, tetapi juga menjadi kesempatan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas optimal dan efektivitas yang tinggi. Dengan memperhatikan setiap detail yang terungkap dalam proses evaluasi ini, diharapkan bahwa produk dapat berkembang secara signifikan, mengurangi kemungkinan kesalahan, serta meminimalkan kekurangan yang mungkin muncul di masa mendatang.

Partisipan penelitian ini yaitu 13 murid dan guru kelas 2 serta guru mata pelajaran PAI dari SD Negeri Sukamaju yang beralamatkan di Jl. Dano No 02, Kotakaler, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Tujuan utama dan menjadi inti dari suatu penelitian adalah objek penelitian. Maka dari

itu, media pembelajaran E-Book “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.” merupakan objek dalam penelitian ini.

Pada tahap pengumpulan data, peneliti memilih metode angket sebagai alat untuk mengevaluasi kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Angket ini difokuskan pada validasi materi dan disebarkan kepada seorang guru PAI, yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam bidang tersebut. Selanjutnya, untuk menguji kelayakan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran, peneliti menggunakan lembar validasi yang disesuaikan untuk ahli media dan ahli materi. Proses validasi ini melibatkan partisipasi dari dua ahli media serta satu ahli materi yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan Islam. Dalam upaya menyesuaikan instrumen tes, peneliti memastikan bahwa angket yang digunakan sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan untuk kelas 2. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat memberikan gambaran yang akurat tentang efektivitas dan kecocokan media pembelajaran yang sedang diuji. Tabel berikut menunjukkan kisi-kisi instrument validasi:

Tabel 1. Penilaian

No	Indikator
Aspek Penilaian Kegunaan	
1.	Media pembelajaran “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.” dapat

	mempermudah dalam proses pembelajaran
2.	Media pembelajaran <i>E-Book</i> “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.” membantu memberi kejelasan tentang materi secara konkret
3.	Media pembelajaran “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.” dapat digunakan secara praktis
4.	Media pembelajaran “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.” mudah untuk digunakan dan diakses
Aspek Penilaian Penampilan	
1.	Tampilan dan desain “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.” menarik saat digunakan
2.	Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media
3.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi
4.	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media
5.	Kejelasan gambar yang disajikan
6.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media
Aspek Penilaian Bahasa	
1.	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)
2.	Bahasa tidak menimbulkan makna ganda
3.	Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami
4.	Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dalam bentuk data penelitian dengan menggunakan skala skor. Data kuantitatif ini diperoleh dari perhitungan skor validasi ahli materi 1 dan 2, ahli

media, serta hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran E-Book “Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.” Tabel berikut menjelaskan interpretasi skor validasi ahli materi 1 dan 2, serta ahli media.

Tabel 2. Interpretasi Skor

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *media E-Book Fun Fact* Kisah Nabi Isa a.s. Penelitian tentang pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) melibatkan penggunaan prosedur yang terstruktur saat mengembangkannya. Mengikuti instruksi yang diberikan oleh model ADDIE, pengembangan media pembelajaran *E-Book Fun Fact* Kisah Edisi Nabi Isa a.s. dipisahkan menjadi lima tahapan yang saling terkait. Tahap pertama adalah analisis, melibatkan identifikasi kebutuhan, identifikasi masalah, dan analisis tugas. Tahap kedua yaitu desain, mencakup perencanaan rinci tentang struktur, konten, dan desain visual dari *e-book*. Kemudian, pada tahap ketiga adalah pengembangan, tim bekerja untuk mengimplementasikan

desain menjadi produk nyata, termasuk penulisan konten dan pengembangan visual. Setelah itu, pada tahap keempat, implementasi, *e-book* diimplementasikan dan digunakan dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Terakhir, tahap evaluasi memungkinkan untuk mengevaluasi seberapa efektif dan efisien media pembelajaran yang digunakan, yang memungkinkan peningkatan kualitas pembelajaran di masa mendatang. Berikut ini adalah ringkasan hasil dari setiap tahapan pengembangan media pembelajaran *E-Book Fun Fact* Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.

Analysis (Analisis)

Analisa adalah langkah awal yang sangat penting dalam penelitian ini karena membentuk fondasi yang kuat untuk pengembangan berikutnya. Tahap ini terdiri dari beberapa sub-tahap yang meliputi analisis kebutuhan (*need assessment*), identifikasi masalah, dan analisis tugas (*task analysis*). Analisis kebutuhan memberikan pemahaman mendalam tentang apa yang sebenarnya dibutuhkan dalam pembelajaran, sementara identifikasi masalah membantu dalam mengidentifikasi area-area di mana pembelajaran dapat ditingkatkan atau diperbaiki. Selanjutnya, analisis tugas menguraikan secara detail untuk memahami tugas-tugas kognitif dan non-kognitif yang harus dijalankan oleh siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, tahap *analysis* ini tidak hanya memberikan gambaran

luas tentang konteks pembelajaran, tetapi juga memberikan pemahaman yang mendalam tentang spesifikasinya, yang sangat diperlukan untuk pengembangan selanjutnya.

1) Tahap Analisis Kebutuhan (*Need Assesment*)

Pada tahap ini, dilakukan analisis yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan keinginan *stakeholders* terkait pengembangan *E-Book Fun Fact Kisah* Edisi Nabi Isa a.s. dalam pembelajaran PAI untuk siswa kelas 2 SD. Peneliti melakukan analisis dengan mewawancarai murid, guru kelas, dan guru mata pelajaran PAI di kelas 2B SD Negeri Sukamaju Kabupaten Sumedang. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut. Dalam analisis kebutuhan kurikulum, terdapat kebutuhan untuk menyajikan materi kisah Nabi Isa a.s. secara menarik dan sesuai dengan pemahaman anak usia SD. Melalui observasi awal dan wawancara dengan guru PAI, ditemukan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran kisah Nabi Isa a.s. belum optimal. Pembelajaran pasif timbul akibat penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif dan tidak dapat memfasilitasi berbagai jenis belajar yang dipelajari siswa. Namun, penelitian (Nefrita, 2019) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk menguasai materi, dan membuat mereka lebih percaya diri untuk mengikuti pelajaran. Diperlukan

pendekatan yang lebih menarik untuk meningkatkan minat mereka terhadap materi ini. Evaluasi terhadap sumber belajar yang tersedia menunjukkan kekurangan akan materi yang disajikan secara interaktif dan menyenangkan mengenai kisah Nabi Isa a.s. di lingkungan pembelajaran kelas 2 SD. Meskipun siswa kelas 2 SD memiliki akses terbatas terhadap teknologi, namun penggunaan media digital mulai menjadi bagian dari pembelajaran mereka. Oleh karena itu, pengembangan *e-book* menjadi alternatif yang potensial. Analisis terhadap karakteristik perkembangan anak usia SD menunjukkan bahwa pendekatan yang interaktif dan menyenangkan lebih sesuai untuk memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi agama.

2) Tahap mengidentifikasi masalah

Dalam penelitian ini, tahap identifikasi masalah dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu ditangani selama proses pembuatan *E-Book Fun Fact Kisah: Edisi Nabi Isa a.s.* Berdasarkan analisis tahap ini, ditemukan bahwa minat siswa terhadap materi kisah Nabi Isa a.s. dalam pembelajaran PAI menurun. Beberapa siswa cenderung kurang tertarik dan terlibat dalam pembelajaran ini karena kurangnya daya tarik dan keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari mereka. Tidak banyak sumber pendidikan yang tersedia untuk menceritakan kisah Nabi Isa a.s. dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Buku-buku PAI konvensional tidak selalu mampu

menarik minat siswa dan kurang memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Dan yang terakhir, materi kisah Nabi Isa a.s. mungkin perlu disajikan dengan pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia SD agar dapat lebih mudah dipahami dan menarik minat mereka.

3) Tahap analisis tugas (*task analysis*)

Tahap analisis tugas merupakan langkah penting dalam penelitian ini untuk memahami tugas-tugas kognitif dan non-kognitif yang harus dijalankan oleh siswa dalam pembelajaran. Pada proses analisis pada tahap ini, didapat hasil sebagai berikut. Untuk tugas kognitif, siswa perlu mampu memahami secara menyeluruh kisah Nabi Isa a.s., termasuk latar belakang, misi, dan pesan-pesan penting yang terkandung dalam kisah tersebut. Siswa juga harus mampu mengingat detail-detail penting dalam kisah Nabi Isa a.s., seperti mukjizat yang diberikan, pengajaran yang disampaikan, dan peristiwa-peristiwa kunci lainnya. Dan siswa harus dapat menerapkan nilai moral yang terkandung dalam cerita Nabi Isa a.s. ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam tugas non-kognitif, guru harus memastikan bahwa kisah Nabi Isa a.s. menjadi pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga mereka lebih tertarik dan terlibat dalam pelajaran. Pembelajaran kisah Nabi Isa a.s. juga harus mampu membantu siswa membangun empati terhadap karakter

dan pengalaman Nabi Isa a.s., serta memahami nilai-nilai toleransi antar sesama manusia yang diajarkan dalam kisah tersebut.

Dengan dilakukannya 3 tahapan analisis diatas, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik bagi siswa.

Design (Rancangan)

Setelah analisis selesai, peneliti melanjutkan ke tahap *design* atau desain media e-book, yang juga dikenal sebagai tahap membuat rancangan atau *blueprint*. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan dan pengembangan media *E-Book Fun Fact* Kisah Edisi Nabi Isa a.s. adalah sebagai berikut:

1) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Dalam tahap ini, tujuan pembelajaran yang spesifik, dapat diukur, dapat diterapkan, dan realistis dirumuskan untuk memandu pengembangan *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan harus memuat SMAR, yaitu spesifik (*specific*) tujuan pembelajaran harus jelas dan terfokus pada hasil, mengukur (*measurable*) tujuan pembelajaran harus dapat diukur untuk mengevaluasi pencapaian siswa, aplikatif (*applicable*) tujuan pembelajaran harus relevan dengan konteks dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata siswa, realistis (*realistic*) tujuan pembelajaran harus dapat dicapai dalam konteks dan batasan yang ada. Dari penjabaran di

atas, maka didapat sebuah tujuan pembelajaran yaitu memahami kisah keteladanan Nabi Isa a.s.

2) Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan media pembelajaran adalah bagian dari proses perancangan yang membahas apa yang akan dilakukan untuk membuat sebuah media. Dalam penelitian ini, perancangan pembuatan media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. dilakukan dengan beberapa tahap. Di antaranya dengan mencari ide, mencari konten atau isi materi, mencari referensi desain, dan mencari aplikasi atau *software* yang akan digunakan.

Tim peneliti melakukan riset mendalam dari berbagai sumber, termasuk kitab suci Al-Quran, hadis, buku-buku referensi, dan sumber-sumber *online* yang kami percaya, untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang kisah Nabi Isa a.s. Pengumpulan materi dan konten dilakukan dengan teliti agar relevan dengan konteks kisah Nabi Isa a.s. Untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan standar pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pemerintah, kami memastikan untuk memilih materi yang sesuai dengan pemahaman dan kebutuhan siswa di kelas SD serta memperhatikan kerangka kurikulum yang berlaku.

3) Tahap Perancangan Tes

Pada tahap ini, tes dirancang untuk sesuai dengan tujuan pembelajaran. Soal evaluasi, kuis, dan kunci jawaban dibuat sesuai dengan

TP, CP, dan ATP. Soal evaluasi untuk penelitian ini adalah quiziz dan soal tercetak.

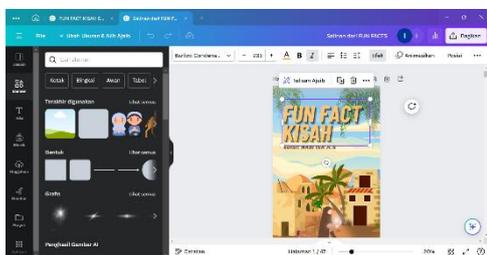
Development (Pengembangan)

Pengembangan merupakan tahapan penting dalam proses mengubah blueprint atau desain menjadi suatu realitas dalam konteks pembelajaran. Di sini, selain melakukan implementasi secara praktis, proses pembuatan dan pengujian juga dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat valid. Tahap validasi media pembelajaran ini menjadi titik penentu, di mana validasi dilakukan oleh ahli materi dan guru. Proses validasi ini menentukan apakah media pembelajaran seperti *e-Book Fun Fact* Kisah Edisi Nabi Isa a.s. layak dan bermanfaat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, tahap validasi ini tidak hanya menegaskan kevalidan produk, tetapi juga menentukan apakah produk tersebut memenuhi standar untuk efektif digunakan dalam konteks pembelajaran.

1) Tahap Pembuatan Produk

Setelah semua rancangan sudah diselesaikan dan terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah membuat keseluruhan media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. Pembuatan media dimulai dengan membuat desain pada aplikasi Canva. Terlebih dulu kami membuat daftar isi yang terorganisir dengan baik dan menyusun informasi dengan urutan yang logis dan sudah disepakati

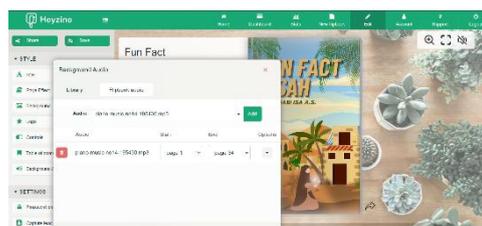
dengan tim sebelumnya, memperhatikan tingkat pemahaman siswa kelas 2 SD. Selain itu, tim peneliti merancang halaman-halaman yang menarik dengan menggunakan desain yang cerah, berwarna, dan gambar yang bisa menggambarkan kisah Nabi Isa a.s. secara visual. Tak lupa kami juga menambahkan elemen-elemen yang menambah daya tarik *e-book* atau produk yang kami buat.



Gambar 2. Proses Edit Canva

Setelah semua desain telah dibuat, tahap selanjutnya adalah memasukan isi materi atau konten yang sudah dipilih dan disusun sebelumnya. Tentunya kami menyusun materi dengan memperhatikan desain yang sudah dibuat sebelumnya. Jangan sampai materi yang ada tidak sesuai dengan desain. Tidak lupa kami masukan hal penting yang harus ada dalam produk kami yaitu tujuan (CP, TP, ATP), profil pengembang, dan sumber. Hal tersebut dilakukan agar produk kami sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh dosen. Setelah semua desain selesai dan materi sudah dimasukkan semua, tahap selanjutnya adalah mengunduh desain dengan format pdf.

Integrasi teknologi menjadi fokus selanjutnya dalam pengembangan *e-book* ini. Kami memilih *platform* atau perangkat lunak yang memungkinkan kami untuk memasukan fitur-fitur interaktif untuk menambah daya tarik produk. Pertama kami menggunakan *platform* heyzine sebagai wadah produk *e-book* yang kami buat. Kami menambahkan beberapa fitur ke dalam *e-book* di antaranya gambar latar, musik latar, judul, dan juga kami menambahkan animasi *book* kedalamnya, agar saat perpindahan halaman ke halaman terlihat lebih menarik seperti membuka lembaran buku. Tidak lupa kami tambahkan kuis interaktif dari *platform* quiziz. *Platform* tersebut memungkinkan kami membuat kuis secara lebih menarik dengan menambahkan fitur *power*, *timer*, *meme*, dan masih banyak lagi. Setelah kuis selesai dibuat, kami ubah link kuis menjadi *QR Code* dan memasukannya pada *e-book*.



Gambar 3. Proses Edit E-book di Heyzine

Untuk meningkatkan daya tarik *e-book* kami, kami memanfaatkan platform Jotform untuk menciptakan tampilan yang menyerupai aplikasi. Meskipun tampilannya mirip dengan aplikasi, kami masih memastikan bahwa *e-*

book tersebut tetap mempertahankan semua fungsi yang dimiliki e-book secara umum. Di dalamnya, kami menyisipkan tombol-tombol interaktif yang memudahkan navigasi, menyertakan gambar-gambar yang menarik perhatian, dan juga memasukkan soal latihan sebagai alat evaluasi yang bermanfaat. Setelah proses pembuatan e-book melalui Jotform selesai, langkah berikutnya adalah membuat QR Code khusus yang akan dicetak dan didistribusikan kepada siswa kelas 2B di SD. QR Code ini memungkinkan mereka untuk mengakses e-book dengan mudah melalui ponsel pintar mereka dengan cara memindainya menggunakan kamera. Diharapkan siswa akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk membaca dan mempelajari berbagai e-book, baik di sekolah maupun di rumah, berkat kemudahan akses ini. Hal ini memperluas peluang mereka untuk mengeksplorasi lebih banyak konten pendidikan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 4. Proses Membuat Tampilan Aplikasi

Seperti yang sebelumnya dijelaskan di atas. Kami menyediakan *e-book* dalam berbagai format yang mudah diakses, seperti file PDF atau

aplikasi *mobile*. *E-book* bisa diakses dengan cara memindai *QR Code* yang dibagikan sehingga baik siswa atau guru mudah untuk mengaksesnya.

Implementation (Implementasi)

Proses implementasi, yang mencakup menguji coba produk yang telah dikembangkan, berarti bahwa semua yang telah dikembangkan diatur sesuai dengan fungsinya sehingga dapat digunakan. Tahap implementasi media *E-Book Fun Fact Kisah* edisi Nabi Isa a.s. dilakukan pada siswa kelas 2B SD Negeri Sukamaju Kabupaten Sumedang sebagai subjek penelitian. Ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif media *E-Book Fun Fact Kisah* Nabi Isa a.s. dalam membantu siswa belajar. Uji produk dilakukan pada proses pembelajaran, sebelumnya dilakukan sebagaimana mestinya seperti berdoa, bernyanyi, dan orientasi. Pembelajaran akan menggunakan *E-Book Fun Fact Kisah* edisi Nabi Isa a.s. sebagai medianya. Siswa diberikan petunjuk untuk membaca secara berkelompok materi di layar komputer.



Gambar 5. Kendala Implementasi Produk

Ada sedikit kendala dikarenakan ruang kelas tidak

memiliki proyektor yang membuat siswa harus maju kedepan untuk melihat dan membaca *e-book*. Setelah dilakukannya pemaparan materi menggunakan media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. selanjutnya siswa diberikan soal latihan untuk melihat sejauh mana mereka memahami materi setelah belajar menggunakan media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s.

Evaluation (Evaluasi)

Setelah implementasi selesai, tahap terakhir pada penelitian ini adalah evaluasi yang dimana bertujuan untuk kebutuhan revisi, mengukur efektifitas dan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada dua jenis evaluasi model ADDIE: evaluasi formatif, yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data untuk memperbaiki media pembelajaran di setiap tahap. Evaluasi sumatif, di sisi lain, adalah cara peneliti mengumpulkan data akhir untuk mengamati reaksi siswa (Nengseh & Damayanti, 2022). Evaluasi produk akan dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis nilai hasil latihan serta menggunakan validasi oleh ahli materi 1, ahli materi 2, dan ahli media.

1) Hasil Latihan

Tim peneliti mengumpulkan data hasil latihan siswa SD Negeri Sukamaju setelah diadakannya pembelajaran menggunakan media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. Berdasarkan tabel hasil latihan di bawah mengenai hasil latihan dengan

pembelajaran menggunakan produk *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. diperoleh rata-rata 20 dari keseluruhan 13 siswa yang melakukan tes. Berdasarkan rata-rata nilai yang didapat sebesar 100%, maka bisa dikatakan produk ini memiliki kelayakan "Sangat Baik".

2) Tahap Validasi

Uji validasi media dan materi dilakukan pada penelitian ini. Validasi adalah tindakan yang bertujuan untuk menilai secara rasional dan dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidang mereka (Sugiyono, 2013). Kami juga meminta respon dan masukan dari beberapa ahli yang menggunakan dan menilai produk *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. Berikut beberapa hasil yang kami dapatkan.

a. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi produk diperoleh dari guru mata pelajaran PAI sebagai ahli materi 1. Hasil validasi menunjukkan nilai dengan persentase 99 persen, yang menunjukkan bahwa produk tersebut termasuk dalam kategori "Sangat layak". Dalam komentarnya menyebutkan bahwa produk *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. yang kami buat menarik, praktis, dan mudah dipahami oleh anak-anak, ahli materi 1 juga menyebutkan bahwa media pembelajaran ini sangat baik.

Hasil validasi produk diperoleh dari guru atau wali kelas 2B, yang bertugas sebagai ahli materi 2. Hasil validasi menunjukkan nilai dengan persentase 83%, yang

menunjukkan bahwa produk tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dalam komentarnya menyebutkan beberapa saran untuk direvisi kedepannya, seperti menambahkan sedikit video/animasi/lagu guna menarik perhatian dan motivasi siswa. Produk E-Book Fun Fact Kisah edisi Nabi Isa a.s. akan segera diubah sesuai dengan saran, komentar, dan masukan dari ahli materi 2 untuk menjadikannya lebih baik dan bermanfaat bagi banyak orang, termasuk siswa sekolah dasar.

b. Validasi Ahli Media

Hasil validasi produk diperoleh dari dosen mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam sebagai ahli media. Sebelumnya kami belum mendapatkan hasil validasi dari ahli media. Tetapi ahli media memberikan komentar bahwa produk kami sudah bagus dan memberikan saran atau revisi untuk mengurangi jumlah halaman pada *e-book* dan membuat spasi antar baris menjadi 1,15. Setelah dilakukan revisi, didapatkan hasil dengan persentase nilai sempurna yaitu 100%. Dengan persentase tersebut, maka dapat dikategorikan sebagai "Sangat Layak".

Pembahasan

1) Kelayakan Media *E-Book Fun Fact* Kisah Edisi Nabi Isa a.s.

Hasil penilaian validator terhadap kelayakan media E-Book Fun Fact Kisah edisi Nabi Isa a.s. menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan sebagai "Sangat

Layak", seperti yang ditunjukkan oleh skor validasi ahli materi materi, yang memperoleh persentase nilai 99% dan menempatkannya dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi ahli media menerima presentase nilai 100% untuk kategori "Sangat Layak", dan hasil validasi ahli materi 2 menerima presentase nilai 83% untuk kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penilaian tersebut diperoleh rata-rata persentase kelayakan media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. sebesar 94% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Beberapa kriteria penilaian telah dipenuhi oleh *e-book* ini (Winarno dalam Ernawati & Sukardiyono, 2017). Kriteria tersebut meliputi kesesuaian isi materi dengan tujuan awal pembuatan media, tersedianya informasi tambahan seperti petunjuk penggunaan, tampilan yang menarik, navigasi dan petunjuk arah, kemudahan penggunaan, dan evaluasi dan umpan balik. Berdasarkan penilaian dari ketiga ahli terhadap media produk *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. dapat diperoleh kesimpulan bahwa media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

2) Kepraktisan Media *E-Book Fun Fact* Kisah Edisi Nabi Isa a.s.

Hasil penilaian ahli materi 1 penelitian menunjukkan presentase sebesar 99% berada dalam kategori "Sangat Layak". Media E-Book Fun Fact Kisah edisi Nabi Isa a.s. menarik, praktis, dan mudah dipahami oleh anak-anak karena dapat digunakan di

mana saja. Media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. terbilang sangat menarik karena memuat gambar yang berhubungan dengan materi yang disampaikan, *background*, warna yang cerah, *backsound* yang menyenangkan dan terdapat kuis yang dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman mengenai materi.

3) Efektivitas Media *E-Book Fun Fact* Kisah Edisi Nabi Isa a.s.

Menurut Dirgantara et al (2022) berpendapat bahwa *e-book* sebagai media pembelajaran abad 21 dapat menjadi sumber untuk mengembangkan karakter peserta didik. Berdasarkan hasil tes evaluasi dengan nilai rata-rata 100, persentase keefektifan media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. memperoleh nilai 99%, maka media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. termasuk dalam kategori "Efektif". Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa penggunaan buku elektronik sebagai alat pengajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap nilai peserta didik (Aeni et al., 2023). Dengan begitu, diperoleh kesimpulan pada penelitian ini dengan nilai rata-rata 100 merupakan bukti bahwa media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. yang dikembangkan peneliti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan diskusi, peneliti mencapai beberapa kesimpulan berikut:

- 1) Kelayakan media *E-Book Fun Fact* Kisah Nabi Isa a.s. berdasarkan hasil uji validasi dari ketiga validator, yaitu ahli materi 1, ahli materi 2, dan ahli media, yang menemukan bahwa ahli media termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan nilai 94% untuk aspek muatan materi, penyajian materi, dan bahasa. Hasil penilaian validator untuk aspek konten atau isi, penyajian atau tampilan media, dan bahasa menunjukkan 94% berada dalam kategori "Sangat Layak". Ini juga terlihat dalam hasil penilaian media untuk aspek muatan materi, penyajian materi, dan bahasa.
- 2) Uji kepraktisan yang dilakukan oleh ahli materi 1 guru mata pelajaran PAI di SD Negeri Sukamaju menggunakan *E-Book Fun Fact* Kisah Nabi Isa a.s. untuk materi, media, dan bahasa menemukan nilai 99% dan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".
- 3) Berdasarkan nilai rata-rata belajar siswa kelas 2B SD Negeri Sukamaju, dapat disimpulkan bahwa *e-book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. digunakan dengan efektif selama proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari besarnya hasil nilai latihan setelah diadakannya pembelajaran menggunakan media *E-Book Fun Fact* Kisah edisi Nabi Isa a.s. yang rata-rata mendapatkan nilai 100. Setelah menggunakan media *E-Book Fun*

Fact Kisah edisi Nabi Isa a.s., nilai hasil belajar siswa diperoleh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberi kita rahmat dan karunia untuk menyelesaikan pekerjaan ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Negeri Sukamaju, Wali Kelas 2B, Guru PAI, Dosen Mata Kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam, orang tua, dan teman-teman yang selalu membantu dan mendorong mereka untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik..

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(3).
- Aeni, A. N., Ariefin, M. R., Rizky, H., & Hidayat, Y. H. (2023). Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 194–208.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E-Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214–1222.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52.
<https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v8i>

3.60183

- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ARZUSIN*, 4(6), 1240–1258.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *ISLAMIKA*, 7(1), 1–14.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas dan peran guru dalam kurikulum merdeka belajar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 40–50.
- Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI” Amazing Prophet Of Islam” untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931–3944.
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS â€œBuku Digital Agama Islamâ€ untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277.
- Hakim, M. A., Chantikania, M., Gajalba, N. L., Agustina, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan E-book Antic (Tolerant and Sympathetic) sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Membentuk Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 15228–15238.
- Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791–3798.
- Hariyono, H., Andrini, V. S., Tumber, R. T., Suhirman, L., & Safitri, F. (2024). *Perkembangan Peserta Didik: Teori dan Implementasi Perkembangan Peserta Didik pada Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85–106.
- Jannah, A. (2023). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Karakter Religius Siswa Sekolah

- Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2758–2771.
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam muatan pelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(2), 265–271.
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, M. P., Syafruddin, M. P., Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. TOHAR MEDIA.
- Rozi, F., Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas*. PT. Penerbit Naga Pustaka.
- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilawati, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning TEMATIK Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387.
- Syifa, N., & Julia, J. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 271–285.
- Thaariq, Z. Z. A., & Karima, U. (2023). Menelisik Pemikiran Ki Hadjar Dewantara dalam Konteks Pembelajaran Abad 21: Sebuah Renungan dan Inspirasi. *Foundasia*, 14(2), 20–36.
- Tohet, M., & Alfaini, F. Z. (2023). Pembelajaran Hybrid: Integrasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Dengan Konvensional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(2), 509–521.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui

Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230–239.

Wulandari, A., & Windarto, W. (2023). Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Kurikulum PAI di Madrasah Ibtidaiyah (Analisis KMA Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab). *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 904–917.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.