

Penggunaan E-book LAMTUCI (Islam itu Suci) sebagai Media Pembelajaran PAI di Kelas 4 SD/MI

Sabina Eka Giyanti¹, Syabilla Azzahra², Hernadieta Rahmadani³, Ani Nur Aeni⁴

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

Email: sabinaekag@upi.edu¹, syabilla.azzahra@upi.edu², hernadietahdr@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Menjaga kebersihan merupakan hal terpenting dalam beribadah. Karena dalam beribadah seorang muslim harus dalam keadaan suci dari hadas dan najis. Akan tetapi kurangnya pemahaman tentang bersuci dikalangan anak usia sekolah dasar merupakan hal yang harus dicarikan jalan keluarnya atas permasalahan tersebut. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peranan dari media pembelajaran berupa e-book interaktif LAMTUCI (Islam itu Suci) terhadap pemahaman anak sekolah dasar tentang bersuci khususnya pada siswa kelas IV SD/MI. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian D&D (Design and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation). Sasaran penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas 3 dan seorang guru PAI. Hasil dari penelitian ini media e-book interaktif LAMTUCI (Islam itu Suci) untuk membentuk pemahaman siswa tentang bersuci dikatakan sangat baik dan layak untuk digunakan di dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Media Pembelajaran PAI, E-book, Bersuci.*

Abstract

Maintaining cleanliness was the most important thing in worship. Because in worship, a Muslim had to be in a state of purity from impurities and filth. However, the lack of understanding about purification among elementary school children was a problem that needed to be addressed. Therefore, the purpose of this research was to determine the role of interactive e-book learning media called LAMTUCI (Islam itu Suci) in improving the understanding of elementary school children about purification, especially for fourth grade students in elementary school/Madrasah Ibtidaiyah. The research method used in this research is the D&D (design and Development) research model using the ADDIE development model (Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation). The target of this research was third grade elementary school students and an Islamic education teacher. The result of this study shows that the interactive e-book media called LAMTUCI (Islam itu Suci) is very effective and suitable for use in teaching students about purification.

Keywords: *Islamic Religious Education Learning Media, E-books, Purification.*

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan fenomena global yang berkembang pesat di seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Di era yang serba digital ini, teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dalam aspek pendidikan. Dalam perspektif Islam sendiri, adanya teknologi bukan hanya dianggap sebagai sebuah perkembangan atau kemajuan, tetapi juga sebagai sebuah ujian yang harus dihadapi oleh manusia. Islam sebagai agama yang kaya akan nilai-nilai dan ajaran-ajaran yang luhur, memiliki pandangan yang sangat positif terhadap penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, asalkan teknologi tersebut digunakan dengan bijak dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam. Seperti

halnya manusia, manusia merupakan makhluk Tuhan yang paling istimewa dibanding makhluk Tuhan yang lainnya karena manusia memiliki akal dan perasaan. Akan tetapi akal dan perasaan ini perlu dibimbing agar menjadi manusia yang sesungguhnya. Karena, apabila manusia dibebaskan tanpa bimbingan ia tidak akan mencapai kematangan sebagai manusia itu sendiri. Maka dari itu, diperlukan pendidikan untuk membimbing manusia baik lahirnya maupun batinnya ke arah yang lebih maju. Pendidikan pun harus mampu mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia seperti yang dituangkan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam islam sendiri pendidikan merupakan hal terpenting yang harus ditanamkan kepada anak sedini mungkin atau dapat dilakukan sejak dalam kandungan karena pada hakikatnya anak lahir ke dunia dengan membawa potensi yang telah dimilikinya. Namun, potensi tersebut tidak serta-merta terarah dengan sendirinya. Anak harus dibekali oleh ilmu pengetahuan agama untuk mengembangkan kompetensi spiritual sang anak. Pendidikan Agama Islam merupakan *subject matter* yang wajib untuk dipelajari oleh siswa sekolah dasar sebagai upaya dalam menciptakan manusia yang berakhlak mulia sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Aeni, Djuanda, et al., 2022) (Nurjanah et al., 2017). Tujuan dari pendidikan agama itu sendiri adalah untuk mendekatkan umat kepada Tuhannya. Salah satu cara untuk mendekatkan diri kepada Tuhan adalah dengan beribadah. Dalam beribadah pun harus dilakukan dengan baik dan benar. Bersuci merupakan syarat yang harus dilakukan ketika beribadah. Karena dengan bersuci dapat membersihkan diri dari najis dan hadas. Dengan adanya ungkapan "Kebersihan sebagian dari iman" menjelaskan bahwa betapa pentingnya kebersihan dalam islam. Hal ini ditegaskan juga pada firman Allah dalam QS. Al-Baqarah:222, "Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertaubat dan menyukai orang-orang yang menyucikan diri". Kebersihan merupakan urgensi dalam aspek moral dan aspek ibadah. Orang yang menjadikan dirinya bersih/suci berpeluang untuk lebih dekat dengan Allah SWT maka dari itu orang yang menyucikan diri akan dicintai oleh Allah SWT.

Selain itu, upaya untuk meningkatkan pembelajaran dalam pendidikan agama islam harus sangat diperhatikan terutama kesadaran dalam menjaga. Karena fenomena pada saat ini masih banyak yang kurang memahami tata cara bersuci bukan hanya kalangan anak-anak saja namun kalangan dewasa pun masih ada yang belum memahami cara bersuci yang baik dan sesuai dengan rukun-rukun dalam bersuci. Mereka menganggap bahwa membasil dengan air saja sudah cukup untuk menyucikan diri. Oleh karena itu, pentingnya memberikan pemahaman sedini mungkin kepada seseorang terkait pemahaman bersuci. Usia dini anak merupakan usia emas (golden period) dimana pertumbuhan sel otak sebagai area potensi kognitif mulai berkembang pesat apabila distimulasi dengan tepat akan memberikan dampak yang positif bagi pertumbuhan kedepannya (Aeni, Aulia, et al., 2022). Namun, pada kenyataannya orang tua ataupun guru kurang menyadari akan pentingnya bersuci. Guru di sekolah hanya memberikan teori-teorinya saja tanpa praktek langsung. Apabila guru hanya memberikan teori saja bisa jadi pembelajaran tersebut dilupakan begitu saja oleh si anak. Kurangnya jam pelajaran di setiap pertemuannya membuat pemaparan materi tentang bersuci pun terbatas. Dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat saat ini dapat menjadi alternatif dalam memberikan pembelajaran terkait bersuci kepada anak maupun melalui media pembelajaran digital seperti halnya ebook LAMTUCI (Islam Itu Suci) sebagai media pembelajaran PAI kelas 4 di sekolah dasar yang dapat membantu siswa untuk berinteraksi dengan pembelajaran yang tersedia.

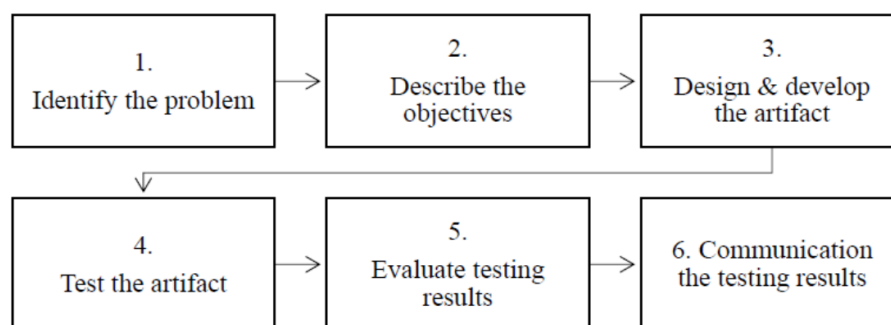
Berdasarkan dari judul yang kami ambil yaitu "Penggunaan ebook LAMTUCI (Islam itu Suci) sebagai media pembelajaran PAI SD Kelas 4 Pada Tema menjaga Kebersihan". Produk yang bernama "LAMTUCI" ini sendiri adalah sebuah buku yang berbasis digital sebagai media pembelajaran yang ditunjukkan untuk kelas 4, yang dimana isinya mencakup materi tentang bersuci. Menurut Saadia, e-book adalah versi elektronik dari buku cetak tradisional yang bisa

dibaca dengan memanfaatkan komputer pribadi atau menggunakan alat baca e-book (Yusminar, 2014 : 40). E-book ini akan memberikan kemudahan bagi siswa belajar secara mandiri maupun proses langsung pembelajaran di kelas dan penggunaan ebook memudahkan serta memfasilitasi siswa untuk berusaha menemukan konsep pembelajaran. Di dalam pembelajaran sendiri, media diartikan sebagai pengantar informasi antara guru dengan siswa untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif. Seperti yang dikatakan oleh Sudjana (2001:1) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru dalam menata lingkungannya. Secara khusus, media dalam pembelajaran adalah alat bantu untuk menangkap dan memvisualisasikan materi menjadi lebih mudah diterima dan diingat.

Apapun jenis media pembelajaran yang digunakan, maka metode dan strategi memiliki peran yang paling esensial untuk mengakomodasi seluruh gaya belajar siswa, termasuk gaya belajar sosial (Aeni). Selain menjadi media pembelajaran yang baru bagi siswa, *ebook* LAMTUCI (Islam itu Suci) pun dapat merangsang motivasi belajar siswa lebih baik lagi dalam menjaga kebersihan. Tujuan dari penelitian ini Untuk mengetahui desain, produk, dan penilaian para ahli tentang E-Book LAMTUCI (Islam Itu Suci) sebagai media pembelajaran PAI kelas 4 di sekolah dasar pada Tema menjaga Kebersihan. Dengan adanya permasalahan tersebut penulis penelitian terhadap penggunaan *e-book* LAMTUCI (Islam Itu Suci) bagi pemahaman siswa dalam bersuci dan mensucikan diri.

METODE

Metode penelitian merupakan cara atau teknik ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Aeni). Prosedur penelitian dilakukan sesuai rancangan dimulai dari gambaran media pembelajaran, materi yang ingin digunakan dalam media, pelaksanaan penelitian, sampai akhir laporan atau evaluasi penelitian. Model penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah D&D (*design & development*) atau bisa disebut juga desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (2017) bahwa model D&D merupakan penelitian sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional serta non instruksional sebagai model baru yang disempurnakan. Richey dan Klein (07, hlm. 1) mendefinisikan D&D digunakan sebagai model atau perbaikan baru untuk mengelola produk dan alat pendidikan dan nonpendidikan, serta penggunaannya. Secara singkat bahwa penelitian ini fokus terhadap pengembangan suatu produk. Tidak berbeda dengan model penelitian lain, model penelitian ini memiliki sistematika urutan dari awal hingga akhir penelitian. Terdapat enam prosedur di penelitian D&D ini yang kami ambil menurut Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy 2010), yaitu (1) mengidentifikasi permasalahan, (2) deskripsi tujuan, (3) mendesain dan mengembangkan produk, (4) uji coba produk, (5) mengevaluasi hasil uji coba, (6) mengkomunikasikan hasil uji coba.



Gambar 1. Prosedur Penelitian
Sumber: Ellis & Levy (2010, hlm. 111)

Penelitian dilaksanakan selama satu hari pada hari Rabu 15 Maret 2023 dan target dari penelitian ini adalah kepala Sekolah, guru PAI, dan siswa kelas 4 SD Negeri Babakan

Hurip. Sekolah yang menjadi target dari penelitian adalah SD Negeri Babakan Hurip Jl. Pacuan Kuda, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang, Jawa Barat, dengan kode pos 45323. Penelitian dilakukan sebanyak satu kali pertemuan sebagai uji coba produk sampai evaluasi produk. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Babakan Hurip dengan jumlah 15 partisipan siswa dan satu guru PAI sebagai responden dari hasil penelitian.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah teknik observasi dan wawancara mengenai produk. Wawancara ditujukan kepada siswa kelas IV sekolah dasar SD Negeri Babakan Hurip. Dan juga melalui pendekatan kualitatif untuk menganalisis dan mengolah data. Pendekatan kualitatif ini dilakukan berdasarkan wawancara serta landasan teori yang menjadi acuan dan dukungan dan kemudian dijelaskan lebih deskriptif.

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan

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

Berdasarkan tabel di atas media yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan ketika memperoleh persentase skor sebesar $\geq 61\%$. Dalam melakukan kegiatan apapun tak luput dari namanya halangan dan tantangan termasuk dalam melaksanakan kegiatan uji coba produk ini. Namun, untuk menghasilkan hasil laporan yang maksimal, hal tersebut dapat diatasi dan peneliti sangat bekerja keras dan semangat dalam melaksanakan penelitian ini agar mendapatkan hasil yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan oleh menggunakan model penelitian D&D (*design and development*).

Analisis

1. Analisis Konten

Analisis konten ini dilakukan dengan studi dokumentasi silabus pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam untuk kelas IV SD/MI dengan melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar terbitan Kemendikbud. Berdasarkan Kurikulum 2013 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD/MI adalah sebagai berikut.

Tabel 2. KD dan KI Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD/MI

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	3.14 Memahami tata cara bersuci dari hadas kecil sesuai ketentuan syariat Islam. 4.14 mempraktikkan tata cara bersuci dari hadas kecil sesuai ketentuan syariat Islam.

2. Analisis Pengguna

Sasaran yang dituju yaitu merupakan siswa dan guru kelas IV SD, demikian adapun yang menjadi fokus penelitian ini diutamakan kepada siswa. Analisis pengguna dilakukan dengan studi lapangan di SDN Babakan Hurip yang beralamat di Jalan Pacuan Kuda, dengan memberi penilaian dan menguji coba produk yang dibuat yaitu ebook LAMTUCI. Dalam uji coba penggunaan tersebut, responden cukup menikmati dan penasaran dengan produk kami. Dilakukan dengan mula-mula memulai pembelajaran seperti biasanya, lalu memperkenalkan dan mempresentasikan produk kami, dengan menayangkan video, mempraktikkan, dan memberikan pengalaman langsung.

3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak dibutuhkan dalam mengembangkan kebutuhan dalam pembuatan ebook "LAMTUCI". Disini kita memakai aplikasi canva untuk mengembangkan audio visual yang menarik. Kami juga membuat laman *Youtube* untuk media video agar tata cara tentang bersuci menjadi lebih nyata, para siswa juga bisa menonton dan menghafalkan tata caranya dengan mudah. Dalam pengeditan video pun kami memakai aplikasi yang sama yaitu Canva dan Capcut yang terdapat pada Google play store.

4. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis kebutuhan perangkat keras dilakukan dengan mengetahui terlebih dahulu aspek perangkat lunak yang ingin digunakan. Perangkat keras yang digunakan, yaitu *handphone* Samsung A33 5g berukuran 6,4inch dengan kamera sebesar 48 MP dengan OIS, 8MP (*ultra-wide*), 2MP (*depth*), 5 MP (*macro*) serta memori perangkat 256 GB digunakan untuk mengambil video. Perangkat keras lainnya juga yang digunakan yaitu Asus Vivobook Flip 14 untuk memfasilitasi proses pengeditan media.

Desain

Berikut tahap-tahap yang menjadi proses pembuatan produk menggunakan aplikasi Canva dan Capcut;

1. Meningkatkan fitur canva dari biasa ke tingkat pro.

Kelebihan menggunakan canva pro ini sangat banyak, seperti menghemat waktu, ramah untuk banyak spesifikasi, kolaborasi dengan tim, bisa digunakan di banyak perangkat.

2. Memilih KD dan KI mata pelajaran PAI sekolah dasar.

Peneliti memutuskan untuk memilih KD dan KI anak kelas IV tentang bersuci.

3. Merancang isi ebook.

Merancang isi ebook menggunakan dengan memulai kata pengantar, dilanjutkan dengan beberapa percakapan yang kemudian terdapat *mini challenge* atau tugas kecil untuk dikerjakan yang bertujuan untuk tidak menampilkan hanya teks dan deskriptif tentang materi saja, membuat anak tidak merasa monoton dalam membaca ebook kami.

4. Membuat video tutorial.

Menyediakan video tutorial merupakan salah satu contoh media pembelajaran konkret. Dikutip dari Kemdikbud bahwa Pembelajaran menggunakan media pembelajaran konkret diharapkan dapat membantu siswa belajar secara langsung dengan cara mengalami sendiri pengalaman belajar dengan menggunakan media konkret. Proses pembelajaran dengan mengalami secara langsung akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Sehingga kami mengambil video untuk memberikan edukasi kepada siswa dengan model video tutorial langsung di praktekan oleh rekan kami sendiri.

5. Memberikan fitur *link* dan *barcode*.

Memberikan fitur tambahan berupa *link* dan *barcode* lebih membantu para siswa untuk membuka video yang tersedia dan juga musik tambahan yang ingin didengar pada ebook itu sendiri.



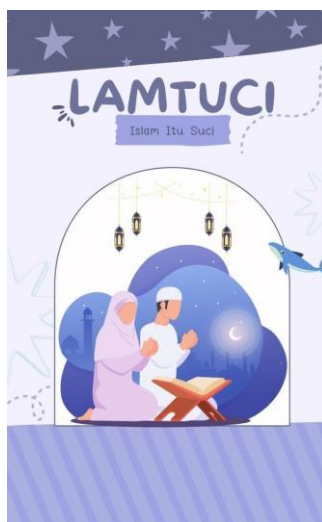
Gambar 2. Tampilan Ebook LAMTUCI dengan fitur *link barcode*.

6. Mendesain ebook.

Pada tahap ini kami mulai menggarap produk, mempercantik produk, dan mengoreksi kembali produk sebelum siap diuji coba. Semua kegiatan pada tahap ini menggunakan satu aplikasi *design* yaitu Canva dan satu lagi Capcut untuk mengedit video tutorial yang telah direncanakan. Canva menyediakan banyak elemen-elemen yang menarik dan beragam terutama pada canva versi pro.

7. Finalisasi Produk

Finalisasi produk dilakukan dengan memeriksa kembali susunan-susunan isi ebook yang telah direncanakan agar tidak terdapat kesalahan atau penyusunan yang gagal.



Gambar 3. Tampilan Ebook LAMTUCI

Implementasi dan Evaluasi

1. Penilaian Ahli

Validasi terhadap e-book LAMTUCI (Islam itu Suci) yang dilakukan oleh salah seorang dosen prodi PGSD, mata kuliah Evaluasi Pembelajaran, UPI Kampus Sumedang, yakni Ibu Dr. Isrok'atun, M.Pd. berdasarkan penilaian beliau, media pembelajaran e-book LAMTUCI (Islam itu Suci) untuk kelas IV SD/MI dalam tema menjaga kebersihan dapat dikatakan cukup baik dimana penilaian tersebut dilihat dari hasil validasi yang menyatakan

sudah adanya relevansi KD dengan produk yang digunakan, penggunaan bahasa yang mudah di pahami, dan akses link ke video terkait bersuci. Adapun kritik ataupun saran dari ahli media yaitu penggunaan huruf kapital di awal kalimat. Lalu, menyarankan untuk mencantumkan link video nya juga selain dari mencantumkan barcode.

2. Tanggapan Guru

a. Tanggapan Guru

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, terhadap E-Book LAMTUCI ini, cukup membantu karena dari buku digital interaktif tersebut siswa bisa belajar memahami tentang materi bersuci secara menyenangkan, ditambah terdapat lagu dan video yang menarik dan menyenangkan. Desain juga dipilih dengan disesuaikan dengan anak-anak, pemilihan warna, pemilihan elemen animasi yang senada meningkatkan minat belajar siswa. Skor yang diperoleh dari guru pun memiliki hasil yang baik yaitu poin setiap aspeknya diberi 4. Dengan ini, perolehan nilai E-book ini sudah cukup membantu dalam pembelajaran di sekolah.

Tabel 3. Hasil Validasi Tanggapan Ahli

Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
Kualitas Media	100%	Sangat Baik (SB)
Bahasa	100%	Sangat Baik (SB)
Konten	100%	Sangat Baik (SB)
Penyampaian Materi	100%	Sangat Baik (SB)

b. Tanggapan Siswa

Berdasarkan dari hasil observasi, responden yang terdiri dari 15 orang SD Negeri Babakan Hurip yang diamati, mereka cukup bersemangat dan antusias ketika diperkenalkan ebook LAMTUCI tersebut. Kegiatan pendokumentasian dilakukan dengan dokumentasi foto dan video saat melakukan uji coba produk. Responden juga terlihat penasaran saat awal kami memperkenalkan produk tersebut. Dalam pengenalannya, pada awal pematerian dan penjelasan terlihat mereka antusias dan mengikuti setiap langkah dan tata caranya dengan semangat, meskipun pada tengah-tengah perjalanan ada beberapa siswa yang mulai hilang fokus dan sudah bosan. Tetapi setelah itu, ketika terdapat video youtube, yang linknya bisa di klik dari ebook tersebut dan terdapat suara yang bisa didengar, mereka cukup antusias kembali dan menikmati videonya.

Dalam hal ini, dapat disimpulkan 15 responden memberikan nilai yang positif terhadap E-book LAMTUCI ini. Berdasarkan penelitian dan penilaian yang dilakukan, persentasinya bisa dinilai rata-ratanya 95% yang menilai dengan poin 4. Skor tersebut dinilai sebagai indikator "Sangat Baik" dan layak digunakan untuk kelas 4 dalam pembelajaran PAI dengan materi bersuci.

SIMPULAN

Berdasarkan penemuan, dari penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ebook LAMTUCI ini mendapat respon yang baik dari para siswa maupun guru dan penggunanya. Penilaiannya pun termasuk ke dalam kategori yang sangat baik dari responden. Harapan peneliti dengan adanya penggunaan media ebook LAMTUCI ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa untuk lebih mengerti tata cara wudhu dan tayamum yang lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tiada kata yang pantas terucap selain rasa syukur kami atas kehadiran Allah SWT. Berkat limpahan dan rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan penelitian produk ini yang berjudul "Penggunaan E-book LAMTUCI (Islam Itu Suci) sebagai media pembelajaran PAI SD Kelas 4 Pada Tema menjaga kebersihan" dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak terutama anggota dari kelompok 6B yang telah memberikan waktu, saran, semangat, finansial, dan tak lupa juga kami haturkan terima kasih kepada siswa kelas 4 dan Bapak Suparman Wijaya S.Pd. selaku guru mata pelajaran PAI kelas 4 SD Babakan Hurip. yang telah memberikan kritik juga saran dalam pembuatan e-book LAMTUCI (Islam itu Suci) sehingga e-book ini bisa diuji cobakan dan disebarluaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- (Aeni, Erlina, et al., 2022)Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indrani, 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. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6 (4) 1214-1222.
- (Aeni, Aulia, et al., 2022)Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordlwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Jurnal Primary : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 11 (6), 1835-1852.
- Aryanti, W. S. (2020). Menjaga Kebersihan Sekolah dan Karakter Peduli Lingkungan bagi Murid MI/SD di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 6(1), 76-85.
- Aulia, I., Putra, A. F., Koeriyah, H. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2), 9744-9751.
- Firmansyah, F. H., Aldriani, S. N. F., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 93-100.
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS "Buku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268-5277.
- Hanikah., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 7352-7359.
- Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Menjaga Kebersihan di Sekolah. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59-68.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74-82.
- Novianti., Amelia, M., Wahyuni, M. S., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2 (2), 275-283.
- Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182-4191.