

## **Pengembangan E-Book SAREHAT (Sabar Rendah Hati) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar Tentang Keteladanan Nabi Muhammad SAW**

**Sri Rizki Juniati<sup>1</sup>, Kirana Anindia Giarini<sup>2</sup>, Andini Nurul Allika<sup>3</sup>,  
Ani Nur Aeni<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang

e-mail: [sririzki.je@upi.edu](mailto:sririzki.je@upi.edu)<sup>1</sup>, [kiranaanindia14@upi.edu](mailto:kiranaanindia14@upi.edu)<sup>2</sup>, [andininurulallika@upi.edu](mailto:andininurulallika@upi.edu)<sup>3</sup>,  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan uji coba produk berupa *e-book* "Kisah Nabi Muhammad SAW dalam SAREHAT (Sabar Rendah Hati)" sebagai media untuk mengajarkan keteladanan Nabi Muhammad SAW khususnya dalam sifat sabar dan rendah hati yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Design and Development* (D&D) dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara langsung. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Cigentur 02 yang berjumlah 35 partisipan dan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *E-book* sangat mempengaruhi kemampuan belajar siswa karena terdapat perbedaan pembelajaran menggunakan buku biasa. Berdasarkan hasil penilaian para ahli diperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kategori penilaian sangat baik. Dengan demikian, *E-book* ini layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** *E-book, Nabi Muhammad SAW, Sabar, Rendah Hati*

### **Abstract**

This study aims to carry out product trials in the form of an *e-book* "The Story of the Prophet Muhammad SAW in SAREHAT (Humble Patience)" as a medium to teach the example of the Prophet Muhammad SAW, especially in the character of patience and humility that can be applied in everyday life. The method used in this research is *Design and Development* (D&D) using observation and direct interview techniques. The subjects of this study were the fifth grade students at SDN Cigentur 02, which consisted of 35 participants and used a qualitative approach. The results of this study indicate that learning using the *E-book* greatly affects students' learning abilities because there are differences in learning using ordinary books. Based on the results of the experts' assessment, a percentage of 91.6% was obtained in the very good category. Thus, this *E-book* is feasible to use to increase student motivation.

**Keywords :** *E-book, Prophet Muhammad SAW, Be Patient, Humble*

### **PENDAHULUAN**

Seiring berkembangnya zaman dan era digital semakin maju, khususnya dalam pendidikan dan pembelajaran saat ini tidak terlepas dari adanya media pembelajaran dan teknologi. Adapun definisi media pembelajaran menurut Miyarso, media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Sedangkan, menurut Gagne & Briggs media pembelajaran sebagai suatu sarana atau alat fisik yang digunakan untuk membantu

guru dalam menyajikan materi ajar baik itu seperti buku, kaset, video dan lain – lain (Francisca et al., 2022). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga materi pembelajaran tersampaikan dengan baik kepada siswa dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik pula. Di era digital saat ini sudah seharusnya dikembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada, teknologi merupakan salah satu unsur yang harus dikuasai oleh guru. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran, baik untuk menyusun materi ajar, melaksanakan kegiatan pembelajaran, ataupun untuk membuat media pembelajaran (Aeni, Aulia, et al., 2022). Tetapi, pada kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum diimplementasikan secara maksimal. Khususnya dalam mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru sebagai pendidik masih menerapkan media pembelajaran yang monoton dan konvensional dengan hanya berfokus menggunakan buku cetak teks yang telah disediakan oleh pemerintah sebagai media pembelajaran sehingga membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di kelas tidak terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

Berdasarkan hal tersebut dan dengan didukung oleh perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat diperlukan adanya suatu pengembangan dan inovasi media pembelajaran PAI. Mata pelajaran PAI memiliki nilai urgensi materi yang beragam dan begitu padat dengan makna yang harus disampaikan dengan baik, begitu pula tentang penerapan materi keteladanan Nabi Muhamad SAW dikembangkan guru secara lebih sederhana namun dapat tersampaikan dengan baik juga kepada siswa. Dengan rentang usia 6-12 tahun, pola pikir yang konkret menuju abstrak ini menjadikan pembawaan materi ajar PAI untuk siswa sekolah dasar harus dibuat menjadi lebih menarik dan dekat dengan keseharian dari siswa itu sendiri (Aeni, Ani Nur, Dwina Aprilia, Nur Amalia, 2022). Oleh karena itu, peranan guru disini sangat penting dalam membantu anak didiknya dalam mengembangkan diri dengan media pembelajaran yang dibuat lebih menarik. Buku digital merupakan salah satu bentuk inovasi pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai bentuk modernisasi manusia abad 21. Meskipun di dalam pembuatannya tidak sedikit orang yang mengatakan sulit, namun pada praktiknya saat ini sudah tersedia berbagai macam website maupun aplikasi yang dapat menunjang pembuatan buku digital ini sebagai salah satu pengembangan bahan ajar, utamanya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar (Aeni, Juneli, et al., 2022).

*E-book* atau buku digital merupakan buku yang di program ke dalam komputer sehingga dapat memvisualisasikan materi yang abstrak ke dalam bentuk visual dan dapat pula dianimasikan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi serta dapat lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Sari, 2016). Sebagaimana dikatakan (Aeni, Djuanda, et al., 2022) bahwa “siswa yang belajar dengan memanfaatkan media *e-book*, motivasi belajar dan prestasi akademiknya dapat meningkat, dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar menggunakan buku teks saja”. Menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, audio atau bentuk multimedia lainnya, menjadikan *E-book* cukup unggul dan mendapatkan validasi sebagai sumber/media belajar yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah (Novianti, Mira Amelia, Melly Sri Wahyuni, 2022). Oleh karena itu, dengan memanfaatkan pengembangan bahan ajar dalam bentuk buku digital, dapat digunakan dimana saja, kapan saja, dengan tampilan yang dapat dibuat lebih beragam dan fitur-fitur lainnya dapat memberikan nilai tambah bahwa buku digital sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa dalam memahami materi pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Melihat kebermanfaatan *e-book* dalam pembelajaran PAI tersebut maka peneliti membuat suatu perancangan produk inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *e-book* yang lebih interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan dapat digunakan dalam pembelajaran baik itu di sekolah, maupun di rumah yaitu *E-book*

“SAREHAT (Sabar Rendah Hati) tentang keteladanan nabi Muhammad SAW”. Adapun e-book SAREHAT (Sabar Rendah Hati) ini merupakan pengembangan buku digital yang dibuat dan didesain peneliti untuk kelas V sekolah dasar berisi konten dan konteks materi yang telah disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 dan juga fitur-fitur lainnya. Tujuan dibuatnya *e-book* SAREHAT ini yaitu sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, menambah minat baca siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien dengan adanya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital di era modern saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk *e-book* SAREHAT (Sabar Rendah Hati) tentang keteladanan nabi Muhammad SAW sebagai media pembelajaran PAI di SD kelas V. Dan diharapkan dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan baru dan meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga, *e-book* SAREHAT ini diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) atau disebut juga dengan desain dan pengembangan. Metode ini didefinisikan oleh Richey dan Klein (2017) yang mengatakan bahwa metode penelitian D&D merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat sistematis karena metode ini mendalami proses-proses yang dimulai dari proses mendesain, proses pengembangan, dan juga proses evaluasi atau penilaian yang bertujuan membentuk dasar empiris untuk menciptakan produk atau pun alat. Lalu metode penelitian D&D tidak hanya melihat hasil akhir saja, melainkan melihat apa saja penemuan-penemuan yang didapatkan dari penelitian mengenai produk yang telah dirancang. Sama halnya dengan metode penelitian lain, metode D&D mempunyai beberapa sistematika dari awal hingga akhir penelitian. Prosedur penelitian ini menggunakan pendapat peffers, dkk, yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu (1) *identify the problem* (identifikasi masalah) , (2) *describe the objectives* (menggambarkan tujuan), (3) *design & develop the artifact* (mendesain dan mengembangkan produk), (4) *test the artifact* (uji coba produk), (5) *evaluate testing results* (evaluasi hasil uji coba), (6) *communicate the testing results* (mengomunikasikan hasil uji coba). (Wihdati Suryani, 2012)

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yaitu SDN Cigentur 02 yang bertempat di Kp. Cibuah RT 5 RW 2, Desa Kelurahan Cigentur, Kecamatan Paseh, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, 40383, dengan waktu pelaksanaan pada Sabtu, 11 Maret 2023. Penelitian dilakukan dalam satu kali pertemuan sebagai pelaksanaan uji coba dan evaluasi produk dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Cigentur 02 dengan total 35 partisipan sebagai populasi penelitian. Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan teknik penyebaran angket, observasi dan wawancara dalam pengumpulan data. Penyebaran angket dilakukan secara langsung kepada guru PAI, sedangkan observasi dan wawancara dilakukan secara langsung kepada siswa kelas V SD dengan tujuan untuk menguji kelayakan produk yang telah diujicobakan di SDN Cigentur 02. Adapun pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk pengolahan dan analisis data. Pendekatan kualitatif ini dilaksanakan melalui pengkajian data yang berdasarkan hasil penelitian melalui penyebaran angket, observasi dan wawancara. Selanjutnya peneliti menganalisis lembar angket yang telah diisi oleh responden dengan menggunakan rumus pengukuran modifikasi skala likert untuk memperoleh gambaran skor. Kemudian data yang diperoleh direduksi dengan cara memilih pokok-pokok penting data yang akan disajikan dalam bentuk pengorganisasian agar lebih mudah untuk dipahami.

**Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Modifikasi Skala Likert**

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
4	76% - 100%	Sangat Baik
3	51% - 75%	Baik
2	26% - 50%	Cukup
1	0% - 25%	Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*E-book* SAREHAT (Sabar Rendah Hati) tentang keteladanan Nabi Muhamad SAW ditujukan untuk siswa kelas tinggi yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar, dikembangkan sesuai dengan tahap model pengembangan D&D yang terdiri dari 6 tahap. Uraian dari setiap tahap pengembangan D&D yang tersusun secara sistematis yaitu sebagai berikut:

### Tahap I identifikasi masalah (Identify the problem)

Tahap identifikasi masalah yakni mengidentifikasi latar belakang masalah atau alasan dari penelitian yang dilakukan. Identifikasi masalah dilakukan melalui studi lapangan dan kajian pustaka.(Luthfy et al., 2023).

Hasil studi lapangan yang dilakukan yaitu di SDN Cigentur 2 menunjukkan bahwa (1) kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang masih sering menggunakan media konvensional dengan hanya berfokus pada buku teks yang disediakan oleh pemerintah, (2) pesatnya perkembangan teknologi, (3) Guru membutuhkan bantuan media pembelajaran sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

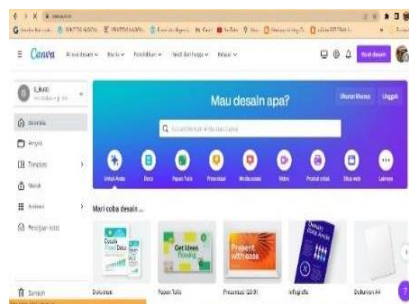
### Tahap II mendeskripsikan tujuan (describe the objectives)

Tahap mendeskripsikan tujuan yaitu mendeskripsikan tujuan dari permasalahan yang terdapat pada latar belakang. Yang menjadi tujuan utama dari penelitian ini yakni untuk menciptakan inovasi baru dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran digital yaitu *e-book* SAREHAT (Sabar Rendah Hati) sebagai media untuk membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran PAI kepada siswanya.

### Tahap III rancangan dan pengembangan produk (design and develop the artifact).

Pada tahap ini yaitu merancang dan mengembangkan produk yang sesuai dengan tujuan dari penelitian. Media pembelajaran *e-book* merupakan produk yang dijadikan solusi dari permasalahan dalam penelitian ini. Produk dikembangkan menggunakan model hasil adaptasi dari model Waterfall sebagai model desain dan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk kepada disarankannya penggunaan salah satu model dari System Development Methods bagi peneliti pemula. (Ihsan, 2017).

Kegiatan yang dilakukan pada tahap rancangan dan pengembangan yaitu: Pertama, membuat desain tampilan yang bagus dan cocok untuk siswa sekolah dasar, membuat menu-menu interaktif menggunakan Canva dan fitur-fitur menarik seperti quizz menggunakan wordwall. Kedua, finishing yaitu memasukan isi materi yang akan dibuat, disusun menggunakan jenis huruf dan ukuran yang sesuai tampilan, gambar, animasi. Ketiga pengemasan produk menggunakan aplikasi canva.



**Gambar 1. Aplikasi Canva**



**Gambar 2. Fitur link soal**

#### **Tahap IV melakukan pengujian produk (test the artifact)**

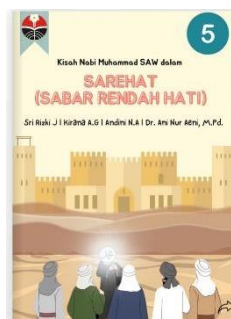
Tahap melakukan pengujian produk yaitu kegiatan dalam melakukan percobaan atau uji coba produk yang telah dirancang. Peneliti melakukan pengujian produk *e-book* SAREHAT (Sabar Rendah Hati) kepada siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri Cigentur 02 Kabupaten Bandung pada tanggal 11 Maret 2023. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba *e-book* ini sebanyak 35 siswa. Pada uji coba ini siswa mengalami kebingungan dalam menggunakan *e-book* yang dibuat. Kami memberitahu cara penggunaan dari *e-book* tersebut serta menjelaskan fitur-fitur yang ada dalam *e-book* seperti fitur link soal latihan dan barcode.



**Gambar 3. Kegiatan uji coba produk**

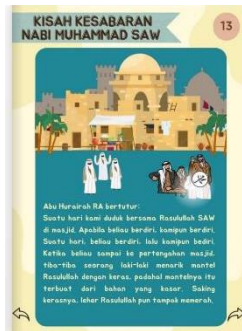
#### **Tahap V proses ini melakukan evaluasi dari hasil uji (evaluet the testing results).**

Dalam tahap ini berisi kegiatan menilai hasil uji coba produk yang telah dilakukan. Setelah melaksanakan uji coba produk di SD Negeri Cigentur 02, peneliti merevisi beberapa hal seperti menyederhanakan materi lebih padat lagi supaya tetap tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memperbaiki akses link soal.



**Gambar 4. Cover e-book SAREHAT (Sabar Rendah Hati)**





Gambar 5. Materi dari e-book SAREHAT (Sabar Rendah Hati)



Gambar 6. Pengembang e-book SAREHAT (Sabar Rendah Hati)

### Tahap VI mengkomunikasikan hasil percobaan (communicating the testing results)

Tahap mengkomunikasikan hasil percobaan yakni mengkomunikasikan hasil dari evaluasi yang sudah dilakukan. (Adriani et al., 2022) Peneliti mengkomunikasikan hasil uji coba e-book dalam jurnal penelitian supaya dapat dibaca dan dapat dilihat dengan baik, menjadi sarana penambah ilmu serta dapat dievaluasi oleh pembaca dan reviewer. Produk yang kami buat dapat digunakan sebagai alat pengajaran oleh para guru, khususnya guru PAI.

Peneliti melakukan percobaan e-book SAREHAT (Sabar Rendah Hati) kepada siswa kelas V di SD Negeri Cigentur 02 yang terletak di Kabupaten Bandung. Tujuan uji coba e-book ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk yang telah kami buat. Produk dibuat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi PAI menggunakan media berbasis teknologi yaitu e-book dan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa agar pembelajaran tidak monoton khususnya saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti meminta penilaian dari guru untuk mengetahui sudut pandang dari guru terhadap produk yang dibuat. Penilaian dilakukan pada tiga aspek yaitu kualitas media, bahasa dan konten yang terdapat dalam e-book. Aspek kualitas media ditekankan pada kemudahan akses, kecocokan elemen antar media, kemenarikan tampilan dan isi e-book. Aspek bahasa ditekankan pada kesesuaian bahasa yang digunakan dalam e-book dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Sementara aspek konten ditekankan pada kesesuaian e-book dengan KD PAI kelas V SD, sistematika penyajian materi, tingkat kesukaran kuis dan kesesuaian ilustrasi dengan materi yang disajikan.

Tabel 2. Rata-rata Presentase Lembar Angket Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri Cigentur 02

No.	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Kualitas Media	83,3%	Sangat Baik
2.	Bahasa	100%	Sangat Baik
3.	Konten	91,6%	Sangat Baik
Rata-rata		91,6%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rekapitulasi lembar angket guru Pendidikan Agama Islam kelas V SD Negeri Cigentur 02 terhadap kualitas produk dan uji coba produk dapat diketahui bahwa produk *e-book* SAREHAT (Sabar Rendah Hati) diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,6% dengan kategori penilaian sangat baik. Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa *e-book* yang berjudul SAREHAT (Sabar Rendah Hati) merupakan buku yang relevan untuk mengajarkan keteladanan Nabi Muhamad SAW khususnya dalam sifat sabar dan rendah hati dan sesuai dengan Kompetensi Dasar pada kurikulum 2013.

Kelebihan dari *e-book* SAREHAT (Sabar Rendah Hati) yaitu disajikan secara sistematis, mulai dari kompetensi dasar, tujuan sampai dengan kesimpulan. Desain yang digunakan dalam pengembangan *e-book* sangat cocok untuk siswa karena memuat berbagai macam warna dan gambar yang relevan. Penyajian tidak hanya berupa teks deskripsi tetapi disajikan pula dalam bentuk cerita bergambar. Selain itu juga *e-book* SAREHAT (Sabar Rendah Hati) juga dapat memudahkan serta meningkatkan motivasi belajar siswa karena bersifat fleksibel dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Kemudian dalam *e-book* SAREHAT (Sabar Rendah Hati) terdapat kuis berbasis *Wordwall* dengan template *quizz* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan disajikan dalam *e-book*.

Kekurangan *e-book* SAREHAT (Sabar Rendah hati) yaitu terdapat beberapa fitur yang masih memerlukan akses internet, sehingga apabila perangkat yang digunakan tidak terhubung pada jaringan internet, maka tidak dapat diakses. Fitur tersebut adalah link kuis *Wordwall*.

## SIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa melalui penggunaan *e-book* *Kisah Nabi Muhammad SAW dalam SAREHAT (Sabar Rendah Hati)* terhadap siswa kelas V SD Negeri Cigentur 02 dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengajarkan keteladanan Nabi Muhammad SAW khususnya dalam sifat sabar dan rendah hati yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang disajikan dalam bentuk penjelasan dan cerita bergambar. Di dalam *e-book* juga terdapat kuis berbasis *Wordwall* yang dapat diakses oleh siswa kapanpun. *E-book* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan bantuan kepada guru Pendidikan agama Islam dalam mengajar menggunakan media *e-book*. Penggunaan bersifat fleksibel akan tetapi beberapa fitur memerlukan akses internet dalam penggunaannya seperti fitur link kuis *wordwall*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang luar biasa kepada Tuhan yang maha Esa, karena selalu diberikan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan artikel ini. Tak lupa juga peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ajud Tajudin, S.Pd., Ibu Hj. Neneng Maryati, S.Pdi., Ibu Dini Agustina yang telah memberikan kesempatan dan waktu, dan tak lupa juga peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas V SDN Cigentur 02 yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian sehingga artikel ini dapat terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA.

- Adriani, A., Oktrifa, A. D., Jannah, Z. R., & Aeni, A. N. (2022). Pengaplikasian E-Book dalam Memperkenalkan Nabi Ulul Azmi Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1674. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1138>
- Aeni, Ani Nur, Dwina Aprilia, Nur Amalia, A. A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI ( Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif ) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041–1044. <https://doi.org/10.33087/jjubj.v22i2.2258>
- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549–4557.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development Of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects For Elementary School Students Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022*. 11, 1835–1852.
- 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 Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Ihsan, A. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran Ips Pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik Dan Budaya: Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development. *Repository.Upi.Edu*, 27–40. <http://repository.upi.edu>
- Luthfya, D., Mustika, O., Soleh, D. A., & Supriatna, A. R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Operasi Bilangan Bulat pada Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 68–78.
- Novianti, Mira Amelia, Melly Sri Wahyuni, A. N. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Aplikasi Fun Edu’Kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 275–283.
- Sari, A. S. (2016). Pengembangan Buku Digital Melalui Aplikasi Sigil ( The Development of Digital Book through Sigil Application in Cookies and Candys Lessons ). *Jurnal Science Tech*, 1(2), 46–54.
- Wihdati Suryani, S. (2012). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-BOOK ON THE SUBJECT. *Journal of Chemical Education*, 1(2), 54–62.