

## **Pengembangan E-Modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD dalam Praktik Wudhu**

**Devia Audina<sup>1</sup>, Melinda Khaerunnisa<sup>2</sup>, Yuni Nur Adilah<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [devia.audina@upi.edu](mailto:devia.audina@upi.edu)<sup>1</sup>, [melindakhaerunnisa@upi.edu](mailto:melindakhaerunnisa@upi.edu)<sup>2</sup>,  
[yuninuradilah@upi.edu](mailto:yuninuradilah@upi.edu)<sup>3</sup>, [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran E-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) yang bertujuan untuk membantu siswa kelas II SD dalam memahami materi mengenai tata cara wudhu. Serta membantu guru dalam menyampaikan bahan ajar dengan menarik dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Design & Development (D&D)* dengan menggunakan model pengembangan tahapan ADDIE. Produk diuji cobakan kepada 22 orang siswa SD dan satu orang guru PAI. Kemudian diperoleh penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian produk dari ahli materi didapatkan rata-rata sebesar 98,44% terhadap keseluruhan aspek yang terdapat dalam E-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) dan penilaian dari siswa sebesar 94,43%. Terjadi peningkatan dengan persentase 89,1% mengenai pemahaman siswa terhadap materi wudhu. Mengingat metode yang digunakan guru adalah metode ceramah sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran E-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) ini pembelajaran mengenai suatu materi dapat memudahkan dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi wudhu.

**Kata kunci:** *E-modul Interaktif, Wudhu, ADDIE*

### **Abstract**

The study discusses the development of learning media called interactive e-module ASYBEDU (The Fun of Learning wudhu) which aims to help grade II elementary school students understand material regarding procedures for ablution. As well as assisting teachers in delivering teaching materials in an interesting and interactive way. The research method used is the Design & Development (D&D) method using the ADDIE stage development model. The product was tested on 22 elementary school students and one PAI teacher. Then obtained an assessment of the product developed. Based on product evaluations from material experts, an average of 98.44% was obtained for all aspects contained in the ASYBEDU interactive e-module (The fun of Learning wudhu). And the assessment of students is 94.43%. In addition, there was an increase with a percentage of 89,1% regarding students' understanding of ablution material. Considering that the method used by the teacher is the lecture method so that with the development of ASBEDU (The Fun of Learning Wudhu) learning about a material can facilitate and increase students' understanding of ablution material.

**Keywords:** *E-module Interactive, Wudhu, ADDIE*

### **PENDAHULUAN**

Wudhu adalah ibadah dalam agama Islam yang dilakukan sebelum shalat, dengan tujuan membersihkan diri dari kotoran fisik dan spiritual. Terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan wudhu, seperti niat, menggunakan air yang suci, dan mengikuti urutan pencucian yang telah ditentukan. Rukun wudhu adalah bagian utama yang tidak boleh ditinggalkan, seperti membasuh muka, membasuh tangan, membasuh lengan, membasuh

kepala, dan membasuh kaki. Selain itu, terdapat juga sunnah wudhu yang disunnahkan untuk dilakukan. Wudhu bukan hanya membersihkan diri, tetapi juga melatih kebersihan dan disiplin dalam beribadah, serta memberikan kesegaran dan kenyamanan. Wudhu merupakan sebuah unsur pembiasaan dan disiplin pada shalat (Aeni, 2011). Oleh karena itu, wudhu merupakan bagian penting dari ibadah agama Islam yang harus dilakukan dengan benar dan penuh kesadaran. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam telah diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar. Namun pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD masih sering dilaksanakan dengan metode ceramah, yang dapat membuat siswa cepat merasa bosan ketika menyimak pembelajaran (Yusuf et al., 2022). Pelaksanaan pembelajaran di SDN Tanjungsari 1 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih bersifat konvensional dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Sehingga perlu dilakukan inovasi terhadap pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam memahami materi wudhu masih sangat jarang diterapkan oleh guru. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengikuti pelajaran PAI dengan baik.

Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia (Aeni, Juneli, et al., 2022). Penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi. Berbagai perubahan terjadi dalam masyarakat salah satunya di bidang pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang sering digunakan oleh para guru adalah e-modul. E-modul adalah bentuk dari suatu bahan belajar yang dibuat secara sistematis dalam sebuah pembelajaran kecil agar tujuan pembelajaran dengan format elektronik yang memuat animasi, audio, dan gambar sehingga dapat lebih interaktif (Pranata et al., 2017). Dalam e-modul yang akan dirancang juga diterapkan audio, gambar dan video agar siswa dapat memahami dengan jelas materi yang terdapat dalam e-modul. Melihat pada gaya belajar siswa yang beragam baik visual, auditori dan kinestetik, sehingga ketiga gaya belajar tersebut dapat mengikuti pembelajaran dalam e-modul ini. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi wudhu, penelitian ini telah mengembangkan sebuah produk berupa e-modul "ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu)". Selain berisikan tata cara wudhu, e-modul Interaktif ini mengemas materi doa-doa sebelum dan sesudah wudhu yang sesuai dengan tuntutan era digital sebagai solusi yang dibutuhkan saat ini (Aeni, Erlina, et al., 2022). Diharapkan e-modul ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan proses pembelajaran.

Penelitian Yolanda dan Anwar (2019) membuktikan bahwa penggunaan e-modul interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi. E-modul interaktif memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, seperti penggunaan media interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami materi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam e-modul interaktif, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah, memperdalam pemahaman mereka melalui latihan interaktif, dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Media pembelajaran berbasis E-modul interaktif yang digunakan di SDN Tanjungsari 1 sangat mungkin diterima oleh murid dan guru, mengingat fasilitas sarana dan prasarana berbasis IT yang lengkap seperti Infocus dan laptop yang sudah tersedia di sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dan sarana prasarana di SDN Tanjungsari 1 telah memadai dan siap untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat besar bagi siswa dan guru dalam memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian desain dan pengembangan (*Design and Development/D&D*). Dimana penelitian ini merupakan sebuah

penyelesaian masalah secara empiris dan sistematis melalui pengembangan suatu produk pendidikan baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk pendidikan yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Munawaroh, 2015). Prosedur pengembangan produk menggunakan model pengembangan ADDIE yang mana terdapat lima tahap dalam pengembangannya. Tahap pertama, yaitu pada tahap *analysis* peneliti melakukan analisis terhadap materi atau konten pembelajaran, karakteristik pengguna (siswa dan guru) dan perangkat yang digunakan. Tahap kedua, yaitu pada tahap *design* peneliti mulai merancang media pembelajaran seperti membuat desain halaman, membuat video pembelajaran, membuat video pendukung materi, mengubah audio, mendesain gambar animasi dan mendesain e-modul. Tahap ketiga, yaitu tahap *development* pada tahap ini peneliti kemudian melakukan pengembangan e-modul. Tahap keempat, yaitu tahap *implementation* pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan kepada pengguna. Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* pada tahap ini peneliti kemudian melakukan penilaian terhadap produk kepada pengguna.

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Tanjungsari 1 yang berada di Kecamatan Tanjungsari Sumedang dengan subjek penelitian 22 orang siswa kelas II dan satu orang guru PAI sebagai pengguna. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa kuesioner penilaian dan wawancara dengan teknik judgement. Data penilaian diukur menggunakan skala likert, kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap bagian kuesioner. Skor yang didapat dari setiap pertanyaan (s) dijumlahkan lalu diubah ke dalam bentuk persentase dengan cara membaginya dengan skor ideal dari masing-masing pertanyaan (n). Rumus yang digunakan yakni sebagai berikut:

$$ps = \frac{s}{n} \times 100\%$$

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut diinterpretasikan dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor skala likert (Riduwan, 2008) berikut.

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

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	61% - 80%	Baik (B)
3	41% - 60%	Cukup (C)
2	21% - 40%	Kurang (K)
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan E-modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) dirancang dengan menggunakan model tahapan ADDIE. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses pembuatan, diantaranya sebagai berikut:

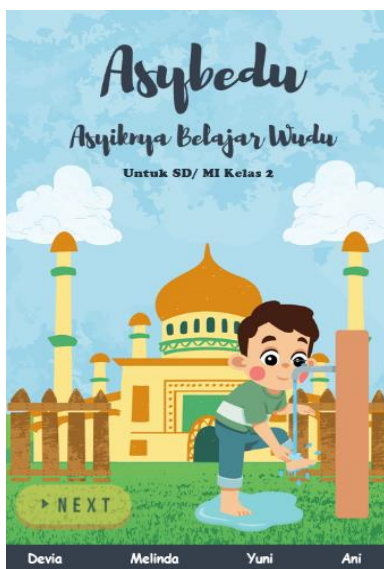
Pada tahapan pertama yaitu tahapan analisis, materi atau konten pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ditemukan Kompetensi Dasar (KD) kelas II dengan KD 3.9 dan 4.9 mengenai tata cara wudhu dan mengenal doa sebelum dan sesudah berwudhu. Hasil wawancara diperoleh bahwa pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, dengan media yang digunakan oleh guru PAI SDN Tanjungsari 1 yaitu metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Sedangkan untuk penggunaan media pembelajaran interaktif lainnya jarang diterapkan. Hal tersebut membuat siswa kesulitan dalam memahami materi wudhu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memberikan solusi dari permasalahan diatas dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran berupa e-modul interaktif.

Pada tahap analisis, perangkat yang akan digunakan dan menjadi sebuah kebutuhan dalam proses pengembangan media pembelajaran ini adalah laptop. Dengan menggunakan

media pembelajaran berbasis digital ini diharapkan dapat menjadi sebuah jembatan yang memudahkan bagi guru dan siswa dalam proses penyampaian dan penerimaan informasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, modul ini dibuat berbasis teknologi yang disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. E-modul interaktif ini dapat menunjukkan pemanfaatan dari teknologi serta sebagai salah satu pembelajaran berbasis digital.

Tahapan kedua yaitu tahap design berisikan tentang tahapan-tahapan dalam proses pembuatan e-modul yang meliputi penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak. Setelah menentukan tujuan, judul, materi serta referensi, langkah selanjutnya adalah mendesain dengan menggunakan perangkat-perangkat yang digunakan dalam proses pembuatan e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) diantaranya aplikasi Canva, Powerpoint, aplikasi Capcut dan aplikasi Pengubah suara. Desain e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) dibuat dalam bentuk modul digital yang dipadukan dengan beberapa media lainnya seperti teks, audio bacaan, video praktik, video pembelajaran dan gambar animasi.

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses pembuatan e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) ini ialah dengan mendesain template dan mencari elemen-elemen pendukung di aplikasi Canva terlebih dahulu yang disesuaikan dengan isi materi. Langkah kedua ialah membuat video praktik, video pembelajaran dan audio bacaan dengan script yang telah dirancang terlebih dahulu. Langkah ketiga adalah menuangkan bagian dari isi e-modul dari bagian awal seperti cover, kata pengantar, hingga bagian akhir yaitu penulis serta menempatkan video praktik, video pembelajaran dan audio bacaan. Langkah keempat yaitu memberikan gambar animasi yang dapat menarik perhatian yang disesuaikan dengan isi materi. Dalam pembuatan video, kamera yang digunakan memiliki resolusi gambar yang sangat baik sehingga video yang dihasilkan terekam dengan jelas. Dalam proses pembuatan audio bacaan doa sesudah dan sebelum wudhu, dilakukan melalui rekaman suara handphone yang kemudian di edit dalam aplikasi pengubah suara sehingga menghasilkan suara seperti anak-anak. Video pembelajaran dan video praktik diberikan bingkai yang diedit melalui aplikasi Capcut. Berikut tampilan e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu):



Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2. Tampilan Menu





**Gambar 3. Cuplikan materi**



**Gambar 4. Tampilan quiz**



**Gambar 5. Tampilan akhir**

Setelah tahap design selesai selanjutnya adalah tahap development atau tahap pengembangan. Pada tahap ini rancangan modul digital yang telah dibuat selanjutnya di interaktifkan melalui powerpoint agar modul digital yang dihasilkan menjadi lebih menarik dengan mengatur tampilan slide, tampilan menu yang dapat di klik langsung yang kemudian akan langsung mengarah ke tampilan slide yang sesuai dengan icon pembahasan yang di klik. Rancangan modul digital ini disusun sesuai poin-poin bahasan tata cara wudu.

Tahap keempat merupakan tahap pengimplementasian e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) melalui uji coba produk kepada pengguna produk meliputi guru dan siswa untuk mendapatkan penilaian terhadap teknis penggunaan, desain dan kesesuaian isi materi. Tahap uji coba produk ini dilaksanakan dengan observasi langsung di SDN Tanjungsari 1 dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang dan satu orang guru Pendidikan Agama Islam. Uji Coba produk ini dilakukan pada situasi nyata di dalam kelas dalam proses pembelajaran. Prosedur penggunaan e-modul ini didemonstrasikan kepada guru dan siswa sesuai tahapan yang telah direncanakan. Tahap uji coba ini memerlukan perangkat seperti 4 buah laptop yang digunakan untuk menampilkan e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu). 4 buah laptop ini akan dibagikan kepada 4 kelompok siswa, sehingga siswa dapat mencobanya secara bergantian.

Pada tahap implementasi ini, sebelum peneliti menampilkan media pembelajaran e-modul interaktif, siswa diberikan soal pretest terlebih dahulu untuk mengukur pengetahuan awal yang dimiliki siswa terhadap materi wudhu. Selain pretest peneliti juga menyajikan posttest untuk mengukur pengetahuan siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu). Soal pretes dan postes disajikan dalam bentuk tes tertulis yang terdiri dari 5 soal. Berikut tabel hasil pretest dan postes siswa:

**Tabel 2. Hasil Pretest**

No.	Pertanyaan	Persentase jawaban benar	Persentase jawaban salah
1.	Syarat sah solat	81,8%	18,2%
2.	Rukun wudhu	59%	41%
3.	Hal-hal yang membatalkan wudhu	68,2%	31,8%
4.	Syarat wudhu	31,8%	68,2%
5.	Doa sebelum wudhu	50%	50%
	Rata-rata	58,16%	41,84%

**Tabel 3. Hasil Postes**

No.	Pertanyaan	Persentase jawaban benar	Persentase jawaban salah
1.	Syarat sah solat	100%	0%
2.	Rukun wudhu	81,8%	18,2%
3.	Hal-hal yang membatalkan wudhu	95,5%	4,5%
4.	Syarat wudhu	86,4%	13,6%
5.	Doa sebelum wudhu	81,8%	18,2%
	Rata-rata	89,1%	10,9%

Dari tabel.2 diatas, dapat diketahui bahwa pengetahuan siswa sebelum melaksanakan pembelajaran dengan e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu), wudhu masih berada pada kualifikasi cukup dengan persentase yaitu 58,16%. Sedangkan, setelah siswa melaksanakan pembelajaran dengan e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu), terjadi peningkatan sebesar 30,94%. Sehingga pengetahuan siswa yang awalnya berada pada kualifikasi cukup, meningkat dan berada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase sebesar 89,1%. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu), berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran serta berdampak pada proses penyampaian materi atau konten menjadi lebih tersampaikan.

Tahapan terakhir dalam model model ADDIE adalah tahap evaluation atau tahap penilaian yang dilakukan oleh pengguna, yaitu guru dan siswa. Pemberian validasi dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap produk yang dikembangkan, ditinjau dari aspek kualitas media, aspek bahasa, aspek konten, dan aspek penyampaian materi. Berikut tabel hasil validasi dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SDN Tanjungsari 1 yang dilaksanakan secara tertulis terhadap pengembangan e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) dengan menggunakan pengukuran skala likert:

**Tabel 4. Validasi Guru PAI Terhadap E-Modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu)**

No.	Aspek	Presentase	Kualifikasi
1.	Kualitas media	100%	Sangat Baik
2.	Bahasa	100%	Sangat Baik
3.	Konten	93,75%	Sangat Baik
4.	Penyampaian materi	100%	Sangat Baik
	Rata-rata	98,44%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian guru Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tabel 4. dapat dilihat bahwa media pembelajaran e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) memiliki kualitas yang sangat baik dengan persentase sebesar 98,44%. Selain penilaian guru, ada pula penilaian dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu). Berikut tabel hasil validasi dari siswa yang dilaksanakan secara tertulis terhadap pengembangan e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) dengan menggunakan pengukuran skala likert:

**Tabel 5. Validasi Siswa Terhadap E-Modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu)**

No.	Aspek	Presentase	Kualifikasi
1.	Desain	96,95%	Sangat Baik
2.	Kemudahan akses	88,64%	Sangat Baik
3.	Kebermanfaatan e-modul interaktif	97,73%	Sangat Baik
4.	Daya tarik e-modul interaktif	98,86%	Sangat Baik
5.	Bahasa	97,73%	Sangat Baik
6.	Nilai yang terkandung dalam e-modul interaktif	100%	Sangat Baik
7.	Audio	72,73%	Baik
8.	Video pembelajaran	94,32%	Sangat Baik
9.	Gambar animasi	98,86%	Sangat Baik
10.	Daya tarik quiz	98,86%	Sangat Baik
	Rata-rata	94,43%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian siswa pada tabel 5. dapat dilihat bahwa media pembelajaran e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) memiliki kualitas yang sangat baik dengan persentase sebesar 94,43%.

Pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah biasanya kurang efektif dalam menyampaikan materi, karena pembelajarannya terkesan monoton dan membosankan sehingga siswa mudah mengantuk dan kehilangan fokusnya dalam belajar (Alamsyah et al., 2022). Dengan adanya e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) dapat menjadi sebuah solusi dalam mengatasi masalah tersebut. Pemahaman siswa mengenai tata cara wudhu dan doa sebelum dan doa sesudah wudhu yang awalnya berada pada kategori cukup meningkat sehingga berada pada kategori sangat baik. Dengan begitu e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) memiliki kebermanfaatan dalam menyampaikan pembelajaran tata cara wudhu dan doa-doa sebelum dan sesudah wudhu. Hal ini juga didasarkan atas penilaian pengguna yaitu guru dan siswa, yang memberikan penilaian bahwa e-modul interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) ini berada pada kategori sangat baik sebagai media ajar. Setelah melakukan uji coba produk, ternyata terdapat beberapa hal yang harus direvisi, diantaranya volume audio yang terlalu kecil, penggunaan font yang sulit dibaca oleh siswa, dan tingkat kesukaran quiz yang kurang sesuai dengan siswa kelas II.

## **SIMPULAN**

Penerapan media pembelajaran berbasis digital seperti e-modul interaktif sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tata cara wudhu dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Tanjungsari 1. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan sebesar 30,94%, dari kualifikasi cukup menjadi kualifikasi sangat baik dengan persentase sebesar 89,1%. Respons yang positif dari guru dan siswa juga menunjukkan keefektifan media pembelajaran berbasis digital ini. pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis digital seperti e-modul interaktif sangat penting untuk terus didorong agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar SDN Tanjungsari 1 yang telah membantu peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian pada sekolah tersebut, khususnya kepada kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan siswa kelas II SD. Tidak lupa peneliti ucapkan terima kasih juga kepada rekan-rekan yang sudah mendukung selama proses pembuatan jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58.
- Aeni, A. N. (2011). Menanamkan Disiplin Pada Anak. *Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 9(1), 17–29.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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>
- Alamsyah, N., Ahmad, I. I., Susilawati, A., & ... (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif" Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *ULIL ALBAB: Jurnal ...*, 1(5), 1249–1272. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/260%0Ahttps://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/260/223>
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian dan Pengembangan Studi Ilmiah UKM Penelitian.
- Pranata, I. G. Y., Suryadi, D., & Ashadi, A. (2017). Pengembangan E-modul Interaktif pada Mata Kuliah Organisasi Komputer untuk Siswa SMK Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(1), 1-12.
- Yolanda, R., & Anwar, Y. (2019). The effectiveness of interactive e-module in improving students' understanding on physics material. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1)
- Yusuf, T. F. M., Nurhidayah, R., Monika, T. S., Lestari, W., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan EMODI (E-Modul Interaktif) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 739. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1065>