

PENGEMBANGAN EJAKIRNA “E-BOOK JAZIRAH ARAB DAN KISAH REMAJA NABI MUHAMMAD ” UNTUK PEMBELAJARAN PAI PADA SISWA SD

Rina Munawaroh¹, Siti Omala², Vina Septiani Fauziyah³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia

rinamunawaroh16@upi.edu; sitiomalaa04@upi.edu

Abstract

Over time, learning has undergone many changes in accordance with technology and learning history. Therefore, learning must be improved and replaced according to this, so that it has an impact in making learning media that can attract students' attention, especially in PAI learning. Thus, researchers are interested in developing digital-based books or more commonly known as E-JAKIRNA (E-book Arabian Peninsula and Prophet Muhammad's Teenage Story) which aims to be a solution to the problems that have been identified. E-JAKIRNA (E-book of the Arabian Peninsula and the Story of the Prophet Muhammad's Youth) is an e-book which contains material about the Arabian Peninsula and the story of the Prophet Muhammad from birth to adolescence. This e-book is designed more practically so that it can be used easily by teachers in the implementation of Islamic Religious Education learning in elementary schools. In addition, this e-book is also attractively designed to increase student interest and motivation to learn. This research uses the Design and Development (D&D) development method with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The e-book was validated by material experts and design experts, then tested on elementary school students. Data were analyzed using descriptive and statistical techniques. The result of this study is that the E-book "Arabian Peninsula and the Story of Prophet Muhammad's Youth" is proven to be valid and effective in increasing the motivation and learning outcomes of elementary school students. The trial results showed that there was a significant increase in students' pretest and posttest scores, as well as positive responses from students to the e-book. The e-book "Arabian Peninsula and the Story of the Youth of Prophet Muhammad" can be a solution to increase the motivation and learning outcomes of elementary school students in PAI learning.

Keywords : Learning media, E-book, Student, Digital, Religion

Abstrak: Seiring berjalannya waktu pembelajaran mengalami banyak perubahan menyesuaikan dengan teknologi dan sejarah pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus diperbaiki dan diganti menyesuaikan hal tersebut, sehingga itu berdampak dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, terkhususnya dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengembangkan buku berbasis digital atau lebih sering dikenal dengan E-JAKIRNA (E-book Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad) yang bertujuan untuk menjadi solusi atas

permasalahan yang telah teridentifikasi. E-JAKIRNA (E-book Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad) merupakan e-book yang di dalamnya terkandung materi tentang Jazirah Arab dan kisah Nabi Muhammad SAW dari masa kelahiran hingga masa remaja. E-book ini dirancang lebih praktis agar dapat digunakan dengan mudah oleh para guru dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Selain itu, e-book ini juga didesain dengan menarik guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa meningkat. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Design and Development (D&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). E-book divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain, kemudian diujicobakan kepada siswa SD. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif dan statistik. Hasil dari penelitian ini bahwa E-book "Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad" terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. Hasil uji coba menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada skor pretest dan posttest siswa, serta respon positif dari siswa terhadap e-book. E-book "Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad" dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci : Media pembelajaran, E-book, Siswa, Digital, Agama

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu pembelajaran mengalami banyak perubahan menyesuaikan dengan teknologi dan sejarah pembelajaran (Warsita, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran harus diperbaiki dan diganti menyesuaikan hal tersebut. Perkembangan teknologi tersebut tidak dapat dihindari bahkan dalam dunia pendidikan sekalipun (Warsita, 2013). Selain karena perubahan tersebut, teknologi merupakan salah satu solusi dari permasalahan kualitas pendidikan yang tidak cukup baik (Warsita, 2013). Walaupun memang banyak permasalahan pendidikan kita yang tentunya sulit untuk diperbaiki sekaligus, tetapi dengan adanya teknologi dapat berperan sebagai salah satu solusi dari banyaknya permasalahan pendidikan kita. Maksud dari peran tersebut yaitu teknologi berperan sebagai media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses pembelajaran yang memiliki keurgensian. Sebagai salah satu komponen yang penting media pembelajaran harus sesuai dengan proses pembelajaran (Pratiwi, 2017). Menurut Nasution media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran (Pratiwi, 2017). Sedangkan menurut para ahli diantaranya yaitu menurut Dadan Djuanda media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pemberi informasi kepada penerima informasi agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan atensi siswa." (Putri, 2023). Karena media pembelajaran merupakan komponen yang penting, maka

seringkali media pembelajaran harus dibuat semanarik mungkin dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikannya.

Dalam hal ini hadirlah *e-book* Eajkirna atau “E-book Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad”. Dalam hal ini juga Eajkirna hadir sebagai salah satu solusi dari tuntutan zaman dan sebagai salah satu inovasi dari dunia pendidikan yang akan membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, Eajkirna juga menyesuaikan dengan syarat inovasi pembelajaran diantaranya yaitu mudah digunakan dan akan menarik perhatian siswa. Eajkirna ini menyesuaikan dengan mata pelajaran PAI dan kebutuhan siswa. Dalam evaluasinya Eajkirna menambahkan soal sebagai bentuk penilaian. Bukan hanya sebagai salah satu media pembelajaran saja, eajkirna ini hadir sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa di mata pelajaran PAI dengan cara yang sederhana dan menarik, sehingga dapat membangun motivasi belajar siswa.

Melalui artikel ini, pembaca akan diberitahukan dengan pengembangan e-book Eajkirna sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Dalam artikel ini akan dibahas tentang pemecahan masalah yang ada, pengembangan e-book Eajkirna, elemen-elemen yang ada di e-book Eajkirna, manfaat adanya e-book Eajkirna bagi guru, dan manfaat e-book eajkirna bagi siswa. Dengan adanya artikel ini diharapkan pemanfaatan teknologi dalam pelajaran PAI dapat terus berkembang dan berguna banyak bagi siswa maupun guru. Kami berharap artikel ini bisa digunakan sebagai sumber informasi yang bermanfaat bagi pembaca.

Eajkirna (E-book Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi) memiliki posisi yang sangat penting. Berikut alasan mengapa pembuatan Eajkirna sebagai media pembelajaran sangatlah penting :

1. Sebagai tuntutan zaman

Seperti yang sudah dibahas di atas seiring berjalannya waktu era globalisasi terus menerus berubah. Perubahan tersebut juga dirasakan dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang sifatnya dinamis selalu menuntut perubahan agar tidak tertinggalnya siswa dengan zaman yang terus menuntut adanya perubahan. Oleh karena itu, Eajkirna hadir sebagai salah satu solusi untuk menyelesaikan permasalahan tuntutan zaman dan era globalisasi yang tentunya akan membantu dalam proses pembelajaran.

2. Meningkatkan motivasi belajar siswa

Motivasi belajar sangatlah penting, dimana jika siswa tidak termotivasi untuk belajar, maka bisa saja hasil pembelajaran tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk termotivasi belajar. Oleh karena itu, Ejakirna hadir sebagai media pembelajaran yang menarik dimana dalam media pembelajaran tersebut terdapat fitur-fitur dan gambar animasi yang akan menarik siswa, sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Meningkatkan pengetahuan siswa tentang jazirah arab dan kisah remaja Nabi Muhammad

Materi dalam Ejakirna berisi tentang jazirah arab dan kisah remaja Nabi Muhammad yang akan membantu meambah wawasan siswa tentang hal tersebut. Selain memudahkan Ejakirna juga didesain dengan sederhana, sehingga siswa tidak akan merasa bosan dengan materi yang sudah diringkas dan mudah dipahami siswa.

4. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi

Seringkali guru kesusahan dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan karena membutuhkan alat bantu yang harus mempermudah siswa dalam memahaminya. Dalam hal ini Ejakirna hadir untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, dimana Ejakirna ini akan mudah diakses oleh guru dengan gratis.

METODE

Jenis penelitian yang kami gunakan yaitu model pendekatan *Design and Development* (D&D) atau biasa disebut desain dan pengembangan. Menurut Thomas dan Rothman menyebutkan bahwasannya beberapa penelitian D&D dikembangkan melalui aktivitas yang inovatif untuk mengasilkan peluang solusi terhadap suatu permasalahan yang ada (Pratiwi, 2017). Diantara solusi tersebut yaitu melakukan pengembangan produk atau alat yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru untuk menacapai tujuan pembelajaran, sehingga bisa mendapatkan hasil pembelajaran yang diharapkan. Richey dan Klen juga menyebutkan bahwasannya penelitian D&D juga disebut sebagai cara yang untuk menciptakan prosedur, teknik, dan alat berdasarkan analisis terhadap suatu kasus yang khusus (Pratiwi, 2017). Dalam penelitian ini kami melibatkan 13 siswa diantaranya 5 siswa kelas 3, dan 8 siswa kelas 6 di SD Pusdai

Sumedang sebagai subjek dari populasi penelitian kami. Peneliiian tersebut dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2024 si SD Pusdai Sumedang yang berada di Jl. Kutamaya No.25, Kotakulon, Kec. Sumedang Selatan,Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang kami menggunakan pendekatan pengamatan partisipatif, dimana kami mengamati siswa ketika produk diimplementasikan, sehingga kami dapat mengetahui apakah siswa benar-benar dapat terbantu dengan produk yang kami kembangkan . Selain pendekatan tersebut kami juga menggunakan teknik pendekatan teknologi yaitu dengan memberikan latihan soal berupa kuis interaktif melalui website. Kami juga memberikan angket validasi kepada guru dan siswa, sebagai ukuran apakah produk yang kami kembangkan dapat bermanfaat dan sebagai evaluasi bagi kami. Teknik analisis data yang kami gunakan yaitu teknik analisis data pengguna, dimana subjek penelitian akan kami berikan latihan kuis dan angket validasi seperti yang sudah dijelaskan di atas.

HASIL

Perancangan, pembuatan dan pengembangan produk pasti membutuhkan tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Tahapan yang harus kami lakukan dalam peneltian ini yaitu mengacu pada model penelitian *Design and Development (D&D)*, yaitu :

1. Mengidentifikasi Masalah

Hal pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi permasalahan yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dalam hal ini peneliti menganalisis dari berbagai referensi tentang hambatan yang menjadi masalah dalam pembelajaran. Lalu dari aktivitas tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya permasalahan yang sering muncul yaitu media pembelajaran yang kurang menarik perhatian, sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dalam belajar dan menurunkan motivasi belajar siswa. Selain itu, permasalahan lainnya yaitu materi pembelajaran yang sulit dipahami, dan kurangnya pengetahuan siswa tentang penggunaan teknologi. Sebagai tuntutan zaman dan kurikulum maka pembelajaran dalam abad ini diharuskan adanya keterlibatan teknologi sebagai sebuah solusi dari permasalahan yang muncul.

2. Merumuskan Tujuan dari Identifikasi Masalah

Dari identifikasi masalah yang dilakukan terkait permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, didapatkan solusi yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan literasi membaca untuk mengefektifkan pembelajaran. Selain itu. Pengembangan media pembelajaran ini sebagai hasil dari inovasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Produk yang kami kembangkan bernama EJAKIRNA atau “*E-Book* jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi SAW”. Isi materi yang ada dalam *e-book* ini yaitu materi Pendidikan Agama Islam untuk kelas 3 sekolah dasar semester 2. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Mendesain Produk Media Pembelajaran

Hal pertama yang dilakukan dalam merancang media pembelajaran ini yaitu menentukan isi materi yang akan dimuat dalam *e-book*. Kemudian setelah menentukan isi materi kami mencari template yang sesuai dengan tema materi, elemen, gambar, font yang sesuai dengan tema, serta latihan soal. Setelah menentukan hal tersebut, kami kemudian mencari sumber materi dari buku, artikel, website, dan lain sebagainya. Pencarian materi tersebut tentunya harus menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Tahap selanjutnya yaitu proses mendesain produk, dalam hal ini kami menggunakan aplikasi Canva sebagai tempat membuat dan mengedit produk. Canva ini dipilih karena banyak menyediakan template, gambar, dan elemen yang beragam. Dalam *e-book* ini kami menekankan penggunaan elemen dan warna yang sesuai dengan materi pembelajaran serta menekankan penggunaan gambar animasi yang menarik siswa.



Gambar 1. Aplikasi Canva

4. Uji Coba Produk

Dalam hal ini kami melakukan pengujian *e-book* EJAKIRNA “E-Book Jazirah Arab dan Kisah Nabi SAW” kepada siswa kelas 3, namun dikarenakan siswa kelas 3 banyak yang tidak hadir, maka kami melibatkan siswa kelas 6 di sekolah dasar Pusdai Sumedang yang dilaksanakan pada tanggal 14 maret 2024. Adapun jumlah siswa yang berpartisipasi yaitu berjumlah 13 orang siswa. Pada uji coba kali ini kami menampilkan *e-book* menggunakan laptop, setelah menampilkan kami kemudian menjelaskan cara penggunaan *e-book* seperti cara mendapatkan *e-book* serta adanya fitur latihan soal interaktif. Adapun tanggapan siswa setelah melakukan uji coba produk yaitu mereka menilai e-book ini membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran serta media pembelajaran ini menarik dan menambah semangat dalam belajar.



Gambar 2. Menampilkan EJAIRNA “*E-Book* Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad SAW”

5. Evluasi Hasil uji Coba

Setelah melakukan uji coba produk *e-book* di SD Pusdai Sumedang, kemudin peneliti mendapatkan revisi yang harus diperbaiki seperti menambahkan elemen yang baru, tulisan yang diperbesar, dan menambah audio maupun video sebagai pelengkap *e-book*.



Gambar 3. Cover EJAIRNA “*E-Book* Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad SAW”



Gambar 4. Materi E-JAKIRNA “E-Book Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad SAW”

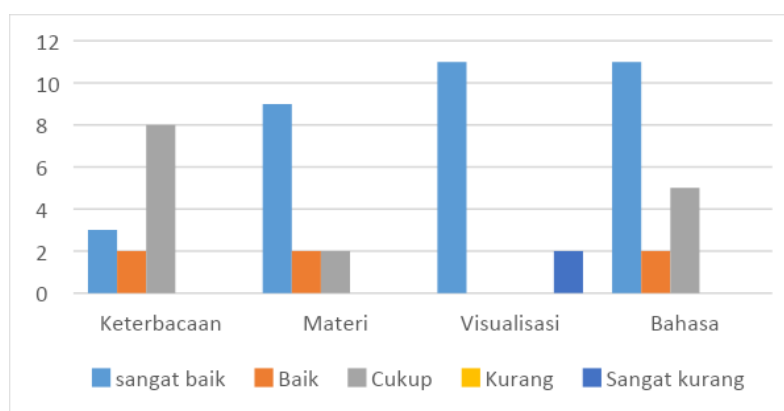


Gambar 5. Link Barcode kuis E-JAKIRNA “E-Book Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad SAW”

6. Menginteraksikan Hasil Uji Coba

Agar hasil uji coba produk yang kami lakukan dapat diberitahukan dan menjadi informasi sebagai sarana penambah ilmu dan dapat diberikan saran maupun kritrik dari pembaca maupun *reviewer* maka kami mengkomunikasikannya dalam bentuk artikel jurnal. Produk yang kami kembangkan ini dapat bermanfaat bagi siswa maupun guru dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kami melakukan uji coba E-JAKIRNA “E-Book Jazirah Arab dan Kisah Reamaja Nabi SAW” di SD Pusdai Sumedang yang bertujuan untuk mengetahui seberapa berhasilkah media pembelajaran yang kami kembangkan untuk meningkatkan minat literasi dalam membaca siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, membiasakan siswa dengan inovasi teknologi, serta meingkatkan kualitas pembelajaran. Adapun hasil yang kami dapatkan dari uji coba produk yaitu meningkatkan pengetahuan siswa, meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, siswa menyukai latihan soal dan dapat mengerjakan latihan soal dengan benr.

Namun di sisi lain karena proyektor di sekolah tersebut sedang dipakai dan siswa tidak membawa *handphone* untuk menampilkan *e-book* hanya menggunakan laptop, sehingga siswa kesulitan untuk melihat isi *e-book*, untuk mengatasi hal tersebut kami menampilkan isi materi *e-book* sambil memaparkan isi materi untuk membantu siswa yang terkendala melihat layar laptop. Setelah melakukan uji coba produk, kami kemudian meminta penilaian kepada 13 siswa yang terlibat di kelas 3 SD Pusdai Sumedang. Penilaian tersebut dilakukan melalui angket, adapun hasil dari angket tersebut yaitu sebagai berikut :



Grafik 1. Hasil Uji Validasi Siswa EJAKIRNA “*E-Book* Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad SAW”

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Bahasa EJAKIRNA “*E-Book* Jazirah Arab dan Kisah Remaja Nabi Muhammad SAW”

Kriteria	Skor
Kesesuaian dengan kurikulum	4
Kejelasan topik penjelasan	5
Keruntutan penyajian materi	5
Kemenarikan media	5
Bahasa dapat dipahami	4

Adapun 5 skor tersebut adalah sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Tidak baik

Pengimplementasian media *e-book* ini sebagai penunjang dalam proses pembelajaran yang menunjukkan kesesuaian dengan peneliti sebelumnya yang juga sama meneliti penggunaan *e-book* untuk pembelajaran. Adapun keterbatasan yang kami alami sebagai peneliti yaitu siswa yang tidak membawa *handphone*, jumlah subjek penelitian yang kurang, proyektor yang dipakai pihak lain saat melakukan uji coba, siswa yang tidak mengerti saat diminta mengisi angket validasi.

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lain yang akan datang dan juga sebagai sumber media pembelajaran yang mampu membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Adanya penggunaan produk digital, bisa membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif, aktif, dan menarik (Aeni, Patmawati, et al., 2023). Pembelajaran yang interaktif, aktif dan menarik ini sangat penting sebagai salah satu upaya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil pembelajaran yang memuaskan. Selain sebagai upaya dalam hal tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi dan komunikasi walaupun sedang ditempat yang tidak sama (Aeni et al., 2022). Pengaksesan tersebut tentunya akan mempermudah guru maupun siswa, sehingga bisa mengefesienkan waktu khususnya bagi guru. Dilihat dari perkembangan dan manfaat adanya digitalisasi ini, maka dari dibutuhkan adanya perubahan dalam dunia pendidikan dengan tujuan penyempurnaan proses pembelajaran (Aeni, Maulana, et al., 2023). Dengan adanya produk yang kami buat ini bisa menjadi salah satu produk berbasis digital yang bermanfaat bagi guru dan siswa.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu jembatan penyampaian materi pembelajara (Septiasari & Sumaryanti, 2022). Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar bisa tersampaikan sesuai dengan yang

diharapkan. Media pembelajaran ini sangat dibutuhkan bukan hanya bagi guru saja, namun dibutuhkan juga bagi siswa untuk memudahkan mereka dalam menerima materi yang diberikan guru.

Kemajuan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) telah mempengaruhi kehidupan kita termasuk dalam bidang pendidikan (Septiasari & Sumaryanti, 2022). Dalam bidang pendidikan IPTEK digunakan dalam inovasi media pembelajaran. Dengan adanya IPTEK ini membantu guru dalam membuat media pembelajaran dengan mudah dan tidak memerlukan biaya yang banyak. Dalam hal ini kemudian kami mengembangkan sebuah media pembelajaran *e-book* untuk membantu siswa kelas 3 SD Pusdai Sumedang dalam proses pembelajaran. Adanya e-book ini bukan hanya sekedar media pembelajaran saja, tetapi sekaligus memperkenalkan teknologi kepada siswa agar mereka lebih melek terhadap penggunaan teknologi dengan baik dan benar. Materi pembelajaran yang termuat dalam *e-book* ini yaitu jazirah arab dan kisah remaja Nabi Muhammad. *E-book* yang kami kembangkan tentunya sudah menyesuaikan dengan materi dan capaian tujuan pembelajaran di kurikulum Merdeka. Kurikulum merupakan nyawa dari adanya pendidikan (Wulandari, D.T., & Sayekti, 2022). Karena itu, pendidikan ini sangat penting dalam menentukan bagaimana proses pembelajaran akan terjadi begitupun dengan media pembelajaran, tentunya harus menyesuaikan dengan kurikulum. Jika tidak menyesuaikan dengan kurikulum, maka tujuan maupun hasil pembelajaran tidak dapat terukur dan tidak dapat ditafsirkan, oleh karena itu e-book ini pastinya menyesuaikan dengan kurikulum sekarang atau biasa disebut dengan kurikulum merdeka. Alasan lain kenapa pengembangan e-book ini harus dilakukan selain untuk memperkenalkan teknologi kepada anak yaitu adanya tuntutan zaman dimana kita hidup di era digital yang hamper seluruh kegiatan kita berlangsung secara digital (Hadi, 2017). Era digital ini bahkan akan terus berkembang, maka dari itu pendidikan kita pun harus terus mengikuti perkembangan tersebut agar tidak tertinggal zaman. Pendidikan kita harus dibiasakan dengan penggunaan teknologi, karena jika tidak maka siswa kita tidak akan bisa bersaing di era globalisasi yang tiada henti terus maju. *E-book* ini bisa menjadi salah satu pemecahan masalah di era ini, siswa maupun guru bisa menggunakan media pembelajaran ini secara praktis dan gratis, sehingga e-book ini bisa menghemat banyak hal seperti uang, waktu, dan lain sebagainya. Dari hasil uji coba bersama siswa kelas 3 SD Pusdai Sumedang, e-book ini terbukti dapat membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran, selain itu e-book ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cukup signifikan. Walaupun terkendala beberapa hal, namun dalam uji coba tersebut sudah dapat dibuktikan bahwasannya

e-book ini dapat membantu guru dan siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji materi kepada guru dan latihan kuis kepada siswa.

KESIMPULAN

Untuk mengimplementasikan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi ternyata kita sebagai peneliti harus mengecek terlebih dahulu fasilitas yang ada di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil uji validasi siswa, banyak siswa yang menilai keterbacaan yang kurang, hal tersebut disebabkan karena tidak ada proyektor yang seharusnya dapat menampilkan media yang kami buat. Dari hasil pengamatan dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwasannya produk yang kami buat sangat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya merupakan dampak yang positif disamping dengan kurangnya fasilitas yang mendukung. Produk yang berbasis teknologi ini berisi materi tentang kisah Nabi Muhammad SAW saat remaja, kisah tersebut ternyata sangat menginspirasi siswa. Karena sebelumnya kisah Nabi hanya diceritakan tanpa ada visualisasi, pada produk ini siswa melihat visualisasi yang membantu dalam memahaminya. Selain menginspirasi kisah Nabi yang termuat dalam produk kami juga menjadikan siswa lebih interaktif. Setelah produk kami diuji cobakan selanjutnya ada kuis interaktif yang membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuannya. Alhasil kuis yang kami buat membuat siswa termotivasi dan semangat dalam belajar karena kuis yang kami buat didesain dengan sangat menarik.

Berdasarkan uji coba validasi siswa maupun ahli materi dapat disimpulkan bahwasannya produk yang kami buat sangat relevan dengan kebutuhan siswa maupun guru, sehingga produk kami dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran. Adapun kelemahan pada saat kami melakukan uji coba produk yaitu kurangnya fasilitas yang mendukung seperti tidak adanya handphone, proyektor atau komputer.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Inaydamariny, A., Rachmawanti, K., Agustin, N., Mayor, J., No, A., Utara, K. S., Sumedang, K., & Barat, J. (2023). *THE USE OF BADI E-BOOK (ISLAMIC DA ' WAH ANIMATION BOOK) AS A MEDIUM FOR DA ' WAH FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pendidikan Indonesia *THE USE OF THE BADI E-BOOK (ANIMATION OF ISLAMIC DA ' WAH BO. 37(1).*

- 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>
- Aeni, A. N., Patmawati, P., Rizqiana, R. N., & ... (2023). Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 4340–4350. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5926%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5926/4955>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Ahmad, S. A., Sriwahyuni, W., Aeni, A. N., & Mutmainnah, A. (2023). Pengembangan BANGDZAMAL sebagai Media Pembelajaran Digital PAI Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 690. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2079>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Cipta, H., & Republik, A. (2013). *Buku SKI Kurikulum 2013 i ii Buku Siswa , Kelas X MA*.
- 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>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- James W, Elston D, T. J. et al. (20 C.E.). PENDIDIKAN AGAM ISLAM DAN BUDI PEKERTI. In *Andrew’s Disease of the Skin Clinical Dermatology*.
- Mad, M., & Ibtidaiyah, I. (2016). *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam*.
- Mentor, K. P. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE*.
- Mokhammad Iqbal Arrosyid & Machnunah Ani Zulfah. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS NILAI-NILAI AULAWIYAH DALAM PEMAHAMAN ISLAM WASATHIYAH DI SMA MADINATUL ULUM TEMBELANG. *Islamika*, 6, 278–288.
- Pratiwi, M. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2013, 139–142.
- Putri, V. K. M. (2023). *7 Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*.
- Rahman, A. (2021). *Agama Islam dan Budi Pekerti XI* (Vol. 1, Issue 1).
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>

Suyud Lukman Hakim. (2020). *SKI_MI_KELAS_III_KSKK_2020_Compres:Pdf.PDF*[1].

Warsita, B. (2013). PERKEMBANGAN DEFINISI DAN KAWASAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN SERTA PERANNYA DALAM PEMECAHAN MASALAH PEMBELAJARAN. *Jurnal KWANGSAN*, 1, 72–94.

Wulandari, D.T., & Sayekti, I. C. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>