



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 5268 - 5277

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan *E-book* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar

Francisca^{1✉}, Jovanka Oktavia Venneza Zahra², Sri Hesty Anggraeni³, Ani Nur Aeni⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: francischa1101@upi.edu¹, jovankaoktaviavz@upi.edu², srihesty@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Di zaman pandemi sekarang, pembelajaran tentu tidak lepas dari perkembangan teknologi. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran berbasis digital tentu menjadi solusi untuk pembelajaran daring di waktu pandemi COVID-19. Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Talun Sumedang, pengembangan dari *e-book* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk siswa kelas V SD dapat menjadi alternatif pemecah masalah dalam pembelajaran di era COVID-19 ini. Tujuan pembuatan dan pengembangan *e-book* ini yakni membantu siswa dalam meningkatkan minat baca serta dapat menjadi alternatif dalam mengefektifkan pembelajaran. Selain untuk mengefektifkan pembelajaran, dengan pengembangan buku digital ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi terbiasa dengan inovasi yang ada. Adapun metode yang digunakan adalah model *Design and Development* (D&D) dan untuk hasil penilaian *e-book* peneliti menggunakan metode kualitatif deksriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu, (1) beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pengaplikasian fitur-fitur yang ada dalam *e-book*, (2) soal latihan pada *e-book* dinilai sulit, (3) dari segi penampilan dan isi ebook dinilai menarik bagi siswa.

Kata Kunci: *E-book*, Media Pembelajaran, *Design and Development* (D&D).

Abstract

In the current pandemic era, learning certainly cannot be separated from technological developments. The use of applications in digital-based learning is certainly a solution for online learning during the COVID-19 pandemic. Based on the results of research in SD Negeri Talun Sumedang, the development of E-book BUDIMAS “Digital Book of Islamic Religion” for fifth grade elementary school students can be an alternative problem solving learning in this Covid-19 era. The purpose of making an development this e-book is to help students in increasing reading interest and can become an alternative in providing effective learning. In addition to making learning effective, the development of this digital book is expected to make students familiar with existing innovations. The method used is Design and Development (D&D) model and for the results of the e-book researcher using qualitative method. The results of this reasearch are, (1) some students have difficulty in applying features in e-book, (2) regarding exercise on e-book are considered difficult, (3) in terms of appearance and ebook content, are considered attractive to students.

Keywords: *E-book*, Instructional Media, *Design and Development* (D&D).

Copyright (c) 2022 Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra,
Sri Hesty Anggraeni, Ani Nur Aeni

✉ Corresponding author :

Email : francischa1101@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Berbicara terkait pendidikan dan pembelajaran tidak terlepas dari adanya media pembelajaran. Definisi media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso, mengartikan media pembelajaran sebagai semua hal yang berkaitan dan dipergunakan untuk menyampaikan baik itu suatu pesan atau informasi yang berguna untuk merangsang baik itu pikiran, perasaan perhatian atau kemauan dari seseorang sehingga itu akan mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran tanpa paksaan, yang memiliki tujuan dan terkendali. Sedangkan, Gagne & Briggs, mengartikan 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 (Hasanah, M. N., 2018). Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai suatu alat yang membantu pada proses kegiatan pembelajaran. Media sebagai suatu komponen sistem, yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi non verbal. Media sebagai komponen sistem memiliki makna bahwa media bersifat mutlak dan harus ada serta dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran (Supriyono, 2018). Namun, faktanya pemanfaatan media pembelajaran belum diimplementasikan secara maksimal. Khususnya dalam mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak sedikit guru sebagai pendidik masih menerapkan media pembelajaran yang monoton dengan hanya berfokus menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah sebagai satu-satunya media pembelajaran. Hal inilah yang membuat kegiatan pembelajaran di kelas tidak terlaksana dengan baik sehingga berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut perlu adanya suatu pengembangan dan inovasi media pembelajaran. Hal ini didukung dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat membuat membuat peran guru mengalami perubahan. Perubahan tersebut dilihat dari guru tidak lagi berperan sebagai penyampai informasi tetapi berubah menjadi fasilitator, pembimbing dan motivator yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan mengolah sendiri informasi (Waluyo, B., 2021; Riyadi et al., 2021). Era globalisasi ini menuntut media pembelajaran harus selalu berkembang mengikuti perkembangan teknologi yang saat ini semakin pesat. Salah satunya dengan melakukan inovasi yang dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik (Laili, Putriani, & Widiastuti, 2021). Sudah banyak banyak media atau perangkat belajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Afifuddin, 2018; Hidayatullah et al., 2019; Ikhsan & Kholiq, 2019; Mawarni & Muhtadi, 2017). Buku digital atau *e-book* merupakan salah satu inovasi bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat dilakukan. Buku digital atau *e-book* sendiri memiliki pengertian sebagai sebuah buku yang di desain dalam wujud digital atau elektronik dengan cara penggunaan yang lebih simple dengan menggunakan media teknologi seperti PC, *netbook*, *smartphone*, dan laptop. Menurut Sanjaya (2012) mengemukakan bahwa penggunaan *e-book* dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara guru sebagai pendidik dengan siswa dalam pembelajaran jarak jauh serta meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kurdie, S., 2019).

Pendidikan Agama Islam (PAI) menurut Sofwan Nugraha, Supriadi dan Saepul Anwar (2014) didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang berperan sebagai strategi dalam membentuk kepribadian anak bangsa dalam hal ini konteksnya siswa yang tangguh baik itu yang dapat ditinjau dari segi aspek moralitas maupun aspek sains serta teknologi (Syahid, A., 2018; Nursafitri et al. 2020). PAI untuk siswa sekolah dasar dengan rentang usia 6-12 tahun yang masih memiliki pola pikir konkret menuju abstraks sehingga penyajian materi ajar harus dibuat semenarik mungkin dan dekat dengan keseharian siswa itu sendiri (Wahiddah et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dinilai memudahkan guru dan siswa dalam penyampaian materi karena *e-book* memiliki kelebihan dapat digunakan tanpa terikat tempat dan waktu serta tampilan dapat dibuat semenarik mungkin dengan fitur yang mendukung sebagai nilai tambah dari *e-book*. Dari latar belakang

tersebut maka peneliti memikirkan suatu gagasan terkait perancangan produk pengembangan media berbasis elektronik yaitu *e-book* yang lebih interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan dapat digunakan dalam pembelajaran baik itu di rumah, maupun di sekolah yaitu *Ebook* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam”.

Gagasan mengenai pengembangan media berbasis elektronik *e-book* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memang bukan termasuk gagasan yang baru karena pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain diantaranya Dirgantara et al., (2022) dengan judul Penggunaan *Ebook* APOI” *Amazing Prophet of Islam*” untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas yang menjelaskan peranan *e-book* dalam mendidik karakter pada siswa sekolah dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Wahiddah et al., (2022) dengan judul Cerita Ihsan: *E-book* Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar yang menjelaskan efektivitas dan kebermanfaatannya *e-book* dalam penelitian. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan kedua penelitian diatas terletak pada media yang dihasilkan berupa *e-book*, dan subjek serta mata pelajaran yang dipilih dalam penelitian dalam hal ini siswa sekolah dasar dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan kedua penelitian tersebut terletak pada konten atau materi yang digunakan serta fitur *e-book* dan tujuan penelitian yang berbeda.

Secara sederhana *E-book* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” merupakan pengembangan buku digital bentuk *e-book* yang didesain oleh peneliti untuk kelas V sekolah dasar dengan konten dan konteks materi disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013. *E-book* BUDIMAS dibuat dengan tujuan sebagai sarana dalam menambah minat baca siswa, mengenalkan siswa tentang inovasi dalam media pembelajaran, membantu siswa dalam memahami penyampaian materi, serta membuat proses belajar lebih efektif dan efisien dengan media pembelajaran. Perbedaan *e-book* BUDIMAS dengan buku digital lainnya terdapat pada fitur-fitur didalamnya seperti adanya fitur link untuk mengakses materi berupa video di *youtube*, fitur link latihan soal, dan barcode. Dengan adanya *e-book* BUDIMAS diharapkan dapat mengefektifkan pembelajaran dan menjadikan siswa lebih paham tentang materi yang dijelaskan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai tanpa adanya hambatan. Selain itu, diharapkan *e-book* BUDIMAS dapat dimanfaatkan secara maksimal baik itu guru sebagai media mengajar, maupun oleh siswa sebagai sumber belajar baik itu di rumah maupun di sekolah.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan peneliti yakni model pendekatan *Design and Development* (D&D) atau bisa disebut juga desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (2017) mengemukakan bahwa model penelitian D&D dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang sistematis dalam hal desain pengembangan maupun evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan landasan pengembangan yang bersifat empiris dalam pembuatan produk juga alat instruksional dan non instruksional dengan model baru yang disempurnakan. Berdasarkan pendapat tersebut secara singkat penelitian yang mengembangkan suatu produk. Sama halnya dengan model penelitian lain, model D&D memiliki beberapa sistematika yang dilakukan dari awal sampai akhir penelitian. Dalam penelitian ini kami mengambil pendapat menurut Peffer, dkk (dalam Ellis & Levy 2010) ada enam prosedur yang perlu dilakukan dalam model D&D, yakni (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.

Penelitian ini dilakukan disalahsatu SD bernama SD Negeri Talun yang bertempat di Jl. Talun Kidul RT 03 RW 05, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat dengan waktu pelaksanaan pada Sabtu, 12 Maret 2022. Penelitian dilakukan dengan satu kali pertemuan sebagai uji coba

sekaligus evaluasi produk. Adapun subjek dari penelitian yang telah dilakukan adalah siswa kelas V sekolah dasar SD Negeri Talun dengan total 20 partisipan sebagai populasi penelitian.

Wawancara menjadi teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Wawancara dilakukan kepada siswa kelas V sekolah dasar SD Negeri Talun. Adapun penggunaan pendekatan kualitatif yang digunakan dalam teknik pengolahan dan analisis data. Pendekatan kualitatif ini dilakukan melalui penelaahan data yang berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara serta landasan teori yang mendukung yang kemudian diuraikan dan dijelaskan secara deskriptif.

Dalam melaksanakan uji coba produk tidak lepas dari beberapa hambatan. Namun, dengan memaksimalkan kinerja maka peneliti dapat mengatasi hambatan yang tidak berarti tersebut. Hal ini didukung juga dengan semangat peneliti dalam melakukan penelitian dan uji coba produk, sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan, pembuatan dan pengembangan produk tentu memiliki beberapa tahapan yang harus ditempuh. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan peneliti dalam mengembangkan produk dengan menggunakan model *Design and Development* D&D, yaitu :

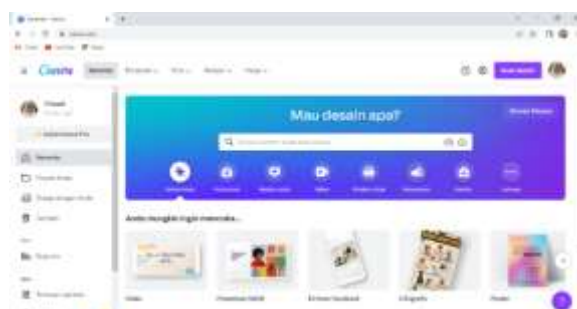
Pertama, mengidentifikasi masalah yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Peneliti menganalisis dari berbagai sumber dan literatur tentang permasalahan yang terjadi terutama pada masa pandemi sekarang. Lalu, didapat kesimpulan bahwa permasalahan yang sering muncul yakni terkait minat baca siswa yang rendah, sulit dalam memahami materi, media pembelajaran yang membosankan, kurangnya pengetahuan siswa dan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi serta pembelajaran yang kurang efektif.

Di zaman pandemi sekarang, pembelajaran tentu tidak lepas dari perkembangan teknologi. Dengan adanya pembatasan mobilitas di masyarakat, tentu peran teknologi sangat penting sebagai sarana penghubung antar masyarakat. Dalam pendidikan tidak hanya teknologi yang penting, namun adanya fasilitas seperti jaringan internet, kuota, *handphone* dan juga laptop turut membantu dalam hal kelancaran proses pembelajaran.

Kedua, merumuskan tujuan sebagai hasil dari identifikasi masalah. Dari hasil analisis permasalahan yang terkait dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam meningkatkan minat baca serta dapat menjadi alternatif dalam mengefektifkan pembelajaran. Selain itu, pengembangan dari media pembelajaran ini adalah sebagai wujud bentuk inovasi dari proses pembelajaran.

Nama produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu *e-book* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam”. Materi yang dimuat dalam *e-book* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” adalah materi Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas V sekolah dasar dari semester 1 sampai semester 2. Dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran tentunya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran juga kualitas siswa.

Ketiga, mendesain produk media pembelajaran. Tahap awal yang dilakukan dalam perancangan adalah penentuan isi yang akan dimuat dalam *e-book* seperti materi, gambar-gambar, video penunjang materi, dan latihan soal. Setelah itu peneliti mencari materi dari berbagai sumber dan referensi. Peneliti juga menyesuaikan materi dengan kurikulum yang ada di kelas V sekolah dasar. Tahap selanjutnya yaitu proses mendesain *e-book*. Peneliti menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembuatan dan pengeditan *e-book*. Aplikasi ini dipilih sebab memiliki banyak pilihan *template*, gambar serta animasi secara gratis. Hal yang ditekankan peneliti dalam pembuatan *e-book* adalah penggunaan warna-warna kontras dan banyak menambahkan gambar-gambar animasi dalam desain *e-book* supaya menarik untuk siswa.



Gambar 1. Aplikasi Canva

Keempat, uji coba produk. Peneliti melakukan pengujian *e-book* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” kepada siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri Talun, Kabupaten Sumedang pada tanggal 12 Maret 2022. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba *e-book* ini sebanyak 20 siswa. Pada uji coba ini kami memberitahu cara penggunaan dari *e-book* tersebut serta menjelaskan fitur-fitur yang ada dalam *e-book* seperti fitur link *youtube*, fitur link soal latihan dan barcode. Tanggapan siswa setelah melakukan pengujian yaitu *e-book* dinilai menarik karena terdapat banyak gambar serta warnanya menarik.



Gambar 2. Fitur link *youtube* dan barcode



Gambar 3. Fitur link soal

Kelima, evaluasi hasil uji coba. Setelah melaksanakan uji coba di SD Negeri Talun, peneliti merevisi beberapa hal, seperti menyederhanakan latihan soal yang ada pada *e-book* karena soal latihan dinilai cukup sulit, memperbaiki akses link karena saat uji coba produk terdapat beberapa siswa yang tidak bisa mengakses link, dan penambahan beberapa gambar untuk lebih menarik minat siswa.



Gambar 4. Cover e-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam”

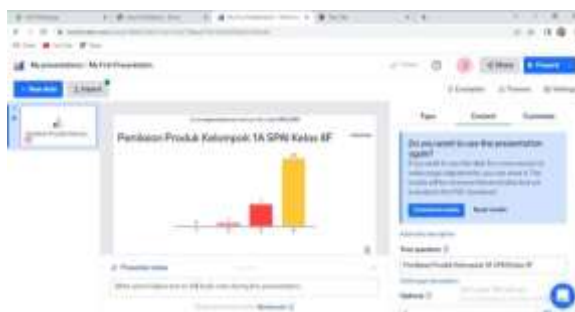


Gambar 5. Materi dari e-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam”



Gambar 6. Latihan Soal e-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam”

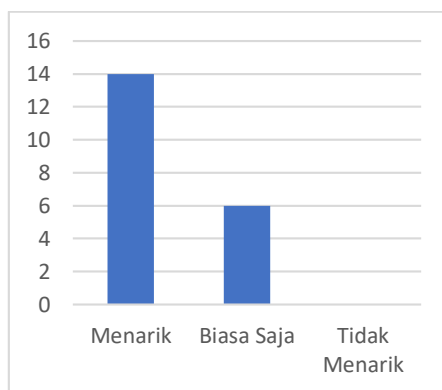
Keenam, mengkomunikasikan hasil uji coba. Peneliti mengkomunikasikan hasil uji coba e-book dalam bentuk jurnal penelitian supaya dapat dibaca dan menjadi sarana penambah ilmu serta dapat dievaluasi oleh pembaca serta *reviewer* mengenai penelitian yang telah dilakukan. Produk yang kami hasilkan dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran oleh para guru terutama guru PAI. Selain itu, peneliti juga mengkomunikasikan hasil uji coba dalam bentuk webinar yang dilakukan secara online dan dihadiri oleh para mahasiswa dan dosen UPI Kampus Sumedang. Webinar ini dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2022 melalui platform *Zoom Meeting*. Dalam webinar, peneliti menjelaskan hasil penelitian melalui media *power point* serta menunjukkan hasil produk yang telah dibuat. Peneliti juga mendapat penilaian oleh dosen dan juga mahasiswa terkait produk yang telah dibuat.



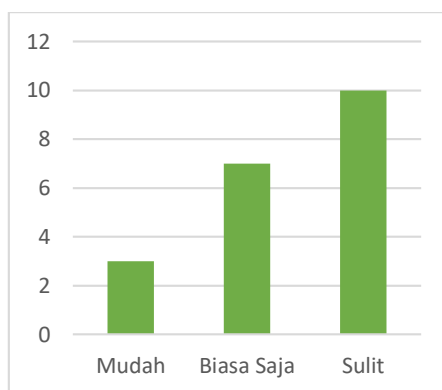
Gambar 7. Hasil Penilaian Produk Oleh Peserta Webinar

Peneliti melakukan uji coba *e-book* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” di SD Negeri Talun yang berada di Kabupaten Sumedang. Tujuan dari uji coba *e-book* ini yakni untuk mengetahui keberhasilan dari produk sebagai media untuk meningkatkan minat baca siswa, membantu siswa untuk memahami materi secara lebih jelas, membantu siswa agar terbiasa dengan inovasi pembelajaran, dan mengukur keefektifan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil yang peneliti dapatkan setelah uji coba, yaitu siswa menyukai tampilan dan juga isi yang ada dalam *e-book*. Itu karena materi ada dalam *e-book* banyak memuat gambar serta *template* yang menarik serta warna dari buku *e-book* yang kontras. Namun di sisi lain, siswa kesulitan dalam pengaplikasian fitur seperti fitur link *youtube*, fitur latihan soal dan barcode yang ada dalam *e-book*. Hal ini karena para siswa belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Namun, setelah mendapatkan penjelasan terkait cara penggunaan dan bantuan dari peneliti, akhirnya para siswa mulai paham tentang cara penggunaan fitur tersebut. Selain itu, soal latihan yang ada pada *e-book* dianggap cukup sulit untuk para siswa.

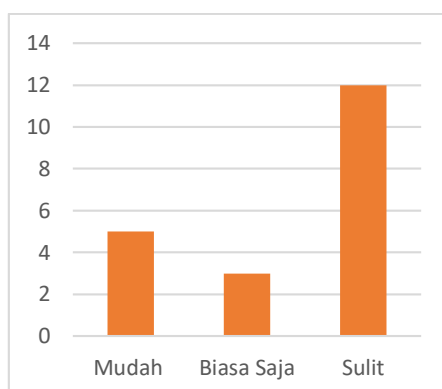
Setelah melakukan pengujian *e-book*, peneliti meminta penilaian terkait *e-book* yang telah dibuat kepada 20 siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri Talun. Penilaian terhadap *e-book* ini dilakukan dengan cara wawancara. Adapun hasil dari wawancara terhadap siswa sebagai berikut :



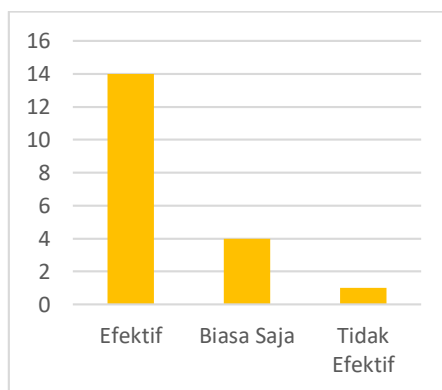
Grafik 1. Kemenarikan Tampilan dan Isi *E-book* “BUDIMAS” bagi Siswa



Grafik 2. Kemudahan Penggunaan E-book “BUDIMAS” bagi Siswa



Grafik 3. Kemudahan Latihan Soal E-book “BUDIMAS” bagi Siswa



Grafik 4. Keefektifan E-book “BUDIMAS” bagi Siswa

Penerapan media *e-book* sebagai penunjang dalam pembelajaran menunjukkan kesesuaian dengan peneliti sebelumnya yang juga meneliti terkait penggunaan *e-book* untuk pembelajaran. Kesesuaian tersebut, antara lain (1) penggunaan *e-book* yang praktis, (2) penggunaan *e-book* menjadi bukti bahwa pembelajaran juga harus mengalami inovasi, (3) pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dengan *e-book*, (4) *e-book* menjadi salah satu media yang menunjang kreatifitas anak, (5) penggunaan *e-book* dapat mengefektifkan pembelajaran.

Adapun beberapa keterbatasan yang dialami peneliti dalam melakukan uji coba produk, diantaranya (1) akses menuju sekolah yang cukup jauh dan berada di wilayah yang cukup pelosok, (2) terdapat beberapa siswa yang *handphone* nya tidak dapat digunakan untuk melakukan uji coba produk, (3) tidak adanya fasilitas

berupa wifi dari sekolah, sehingga peneliti harus menggunakan kuota pribadi untuk melakukan uji coba, dan (4) suasana sekolah yang kurang kondusif.

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan untuk penelitian lain yang akan datang juga sebagai sumber literatur guru dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah. Para siswa harus mulai dibiasakan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, dalam penggunaan teknologi ini harus juga mendapat pemantauan baik dari orang tua maupun guru. Ini dilakukan supaya siswa menggunakan teknologi untuk hal-hal positif yang berkaitan dengan pembelajaran. Penyesuaian media pembelajaran dengan materi dan karakteristik siswa di SD juga penting. Yang mana, siswa SD senang dengan penggunaan gambar-gambar serta penggunaan warna yang beraneka macam. Pembuatan media pembelajaran juga harus disesuaikan dan memuat KD yang ada dalam kurikulum. Selain menarik, isi atau konten media pembelajaran harus sesuai materi supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Talun Kabupaten Sumedang terkait *e-book* BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk siswa kelas V SD, dapat disimpulkan bahwa (1) siswa merasa kesulitan pertama kali mencoba *e-book* BUDIMAS, namun setelah mendengar penjelasan tentang cara penggunaan *e-book* siswa menjadi paham, (2) siswa menyukai *e-book* BUDIMAS karena tampilannya menarik dan materi yang dimuat mudah dipahami, (3) penggunaan *e-book* BUDIMAS dinilai efektif dalam pembelajaran, karena selain memuat materi secara tertulis tapi juga terdapat penjelasan materi berupa video yang dapat diakses melalui link *youtube*, (4) soal latihan yang terdapat pada *e-book* BUDIMAS dinilai agak sulit bagi siswa kelas V di SD Negeri Talun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang luar biasa untuk Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. atas segala arahan dan bimbingannya dalam pembuatan artikel ini. Tak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada Ibu Nina Nurjanah, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri Talun dan juga siswa kelas V SD Negeri Talun yang bersedia memberikan waktunya untuk membantu serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian sehingga artikel ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Ict. *Tarbawi*, 6(2). <https://doi.org/10.36781/Tarbawi.V6i1.2970>
- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1793-1799. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Alhamuddin. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai). *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 01(01).
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Budiyanti, N., & Ruswandi, U. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* (Vol. 18, Issue 2).
- Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook Apoi” Amazing Prophet Of Islam” Untuk Mendidik Karakter Pada Anak Sd Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931-3944. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>

- 5277 Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar – Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, Ani Nur Aeni
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Hardiyanti, N., Mahyuningsih, W. A., & Karolina, A. (2020). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 787-800. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.V7i2.616>
- Hasanah, M. N. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ict Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Lubab*, 4(2), 135-150.
- Herliandry., L. D., Nurhasanah., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70. <https://doi.org/10.21009/jtp.V22i1.15286>
- Ikhsan, F., & Kholiq, A. (2019). Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika Terintegrasi Dengan Ebook High Order Thinking Skills Pada Materi Impuls Dan Momentum. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(3).
- Kurdie, S. (2019). Pendidikan Agama Islam Berbasis Literasi Digital Bagi Generasi Milenial. *Sosfilkom: Sosial, Filsafat, Dan Komunikasi*, 13(2), 48-62. <https://doi.org/10.32534/jsfk.V13i02.1465>
- Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, S. (2021). Development Of Interactive Ebook Taksi (Fiction Story) As A Media Of Literary Appreciation Skills. *Musamus Journal Of Primary Education*. <https://doi.org/10.35724/musjpe.V3i2.3499>
- Mahmudah, I., & Hidayat, N. (2022). Pengaruh Pendidikan Agama Islam Terhadap Karakter Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 859-868. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i1.2014>
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84-96.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.V3n1.171>
- Nursafitri, L., Widaryanto, W., & Zubaidi, A. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah. *Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 91-99.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Susanti, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas V Sd Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar. *Jmksp: Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 2(2), 156-173. <http://dx.doi.org/10.31851/jmksp.V2i2.1466>
- Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96
- 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), 4191-4200. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i3.2778>
- Waluyo, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Ict. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(02), 229-250.
- Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2).