

PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS PINTEREST “PENA MUHAMMAD (PETUALANGAN NABI MUHAMMAD)”  
TENTANG POLITIK RASULULLAH DALAM  
MEMBANGUN KOTA MADINAH

Ani Nur Aeni<sup>1</sup>, Dini Agustin<sup>2</sup>, Mira Heryana Putri<sup>3</sup>, Ruhiyat<sup>4</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia

aninuraeni@upi.edu; diniagustin22@upi.edu

---

Abstract

*This study aims to produce an innovative and effective approach to learning Islamic Religion (PAI) at the elementary level through the use of a Pinterest-based e-book entitled "PENA Muhammad (The Adventure of the Prophet Muhammad)". This research was conducted at SDN Cisempak, Wargaluyu Village, Tanjungmedar District, Sumedang Regency. This research uses a type of Design and Development (D&D) research with descriptive methods. Data were collected through direct observation and instrument validation. Researchers utilized Canva, Pinterest, Wordwall, Heyzine Flipbook, YouTube, and QR code generator applications and sites. The evaluation results showed a positive response from students to the "PENA Muhammad" e-book. Most students felt happy and successfully understood the material delivered through the e-book and demonstrated its effectiveness in improving their understanding of Islamic religious and political values, as well as its relevance in the context of modern life. The development of this e-book can be an effective innovation in learning PAI at the elementary level. By using an innovative approach through the Pinterest-based "PENA Muhammad" e-book, PAI learning for grade 3 elementary school students becomes more interesting and interactive. The development of this e-book can help students understand the Prophet's political material in building the City of Medina better. The use of multimedia and digital technology in learning provides an enjoyable and in-depth learning experience for students, so that they are able to understand the material better.*

**Keywords :** *Islamic Religious Learning (PAI); Pinterest-based E-books; Educational Innovation; Learning Effectiveness; Political Islam*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pendekatan pembelajaran Agama Islam (PAI) yang inovatif dan efektif di tingkat SD melalui pemanfaatan e-book berbasis Pinterest yang berjudul "PENA Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)". Penelitian ini dilakukan di SDN Cisempak, Desa Wargaluyu, Kec. Tanjungmedar, Kabupaten Sumedang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Design and Development (D&D) dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui

pengamatan langsung dan validasi instrument. Peneliti memanfaatkan aplikasi dan situs Canva, Pinterest, Wordwall, Heyzine Flipbook, YouTube, dan QR code generator. Hasil evaluasi menunjukkan respons positif dari siswa terhadap e-book "PENA Muhammad". Sebagian besar siswa merasa senang dan berhasil memahami materi yang disampaikan melalui e-book dan menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama dan politik Islam, serta relevansinya dalam konteks kehidupan modern. Pengembangan e-book ini dapat menjadi inovasi yang efektif dalam pembelajaran PAI di tingkat SD. Dengan menggunakan pendekatan inovatif melalui e-book "PENA Muhammad" berbasis Pinterest, pembelajaran PAI untuk siswa kelas 3 SD menjadi lebih menarik dan interaktif. Pengembangan e-book ini dapat membantu siswa memahami materi politik Rasulullah dalam membangun Kota Madinah dengan lebih baik. Penggunaan multimedia dan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran PAI.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Agama Islam (PAI); E-book berbasis Pinterest; Inovasi Pendidikan; Efektivitas Pembelajaran; Politik Islam

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Agama Islam (PAI) pada tingkat SD memiliki tujuan penting untuk membentuk karakter anak-anak sejak usia dini. Salah satu kisah yang sarat akan pelajaran berharga adalah perjalanan Rasulullah SAW dalam memimpin pembangunan Kota Madinah. Kisah ini tidak hanya mengandung nilai-nilai agama, tetapi juga memperlihatkan strategi politik yang bijaksana dan inklusif dalam membangun sebuah komunitas masyarakat.

Dalam usaha kelompok kami untuk mengemas kisah ini dengan cara yang menarik dan edukatif, kami mempersembahkan e-book berbasis Pinterest yang berjudul "PENA Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)". E-book ini merupakan sarana inovatif untuk mengajarkan pelajaran Agama Islam kepada siswa kelas 3 SD, khususnya dalam memahami peran politik Rasulullah SAW dalam membangun Kota Madinah.

Melalui e-book ini, siswa diajak untuk memahami dan mengeksplorasi jejak politik Rasulullah yang penuh kebijaksanaan. Mulai dari mengelola hubungan antar suku di Madinah hingga merumuskan perjanjian yang adil, kisah ini memberikan contoh nyata bagaimana pemimpin harus bertindak dalam membangun sebuah masyarakat yang sejahtera. Dengan menggunakan gambar-gambar, sound, dan video yang menarik, cerita yang menginspirasi, dan aktivitas interaktif yang menyenangkan, e-book "PENA Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)" tidak hanya sekadar sumber pengetahuan, tetapi juga sarana yang membangkitkan rasa ingin tahu dan kecintaan terhadap ajaran

Agama Islam. Mari kita menjelajahi bersama-sama perjalanan politik Rasulullah dalam membangun Kota Madinah melalui e-book ini. Dengan belajar dari contoh yang diberikan oleh Nabi Muhammad SAW, diharapkan siswa dapat mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi generasi yang mampu meneruskan perjuangan keadilan dan kebijaksanaan.

Kisah kepemimpinan Rasulullah saw. di Kota Madinah tidak hanya memberikan inspirasi rohani, tetapi juga menjadi contoh nyata praktik politik yang adil dan inklusif. Dalam upaya memperkaya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 3 Sekolah Dasar (SD), e-book interaktif berbasis Pinterest "PENA Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)" muncul sebagai sumber belajar yang mempelajari secara mendalam peran politik Rasulullah dalam membangun Kota Madinah. Dengan menghadirkan narasi yang menggugah dan ilustrasi yang memikat, e-book ini tidak hanya mengajarkan nilai-nilai agama, tetapi juga mengajak anak-anak untuk memahami esensi politik yang berkeadilan dan berkecukupan dalam Islam. Dalam artikel ini, kita akan menjelajahi lebih dalam tentang bagaimana e-book "PENA Muhammad" dapat dijadikan inovasi yang penting dalam menyampaikan pelajaran PAI yang berkesan dan relevan.

Dalam artikel ini, kita akan menjelajahi lebih dalam tentang bagaimana e-book "PENA Muhammad" dapat dijadikan inovasi yang penting dalam menyampaikan pelajaran PAI yang berkesan dan relevan. Selain itu, kita akan mengulas bagaimana integrasi teknologi digital, seperti Pinterest, menjadi sarana efektif dalam mengakomodasi gaya pembelajaran anak-anak masa kini. Melalui media ini, diharapkan pembelajaran PAI tidak hanya menjadi keterampilan teoritis, tetapi juga membangun kesadaran praktis terhadap prinsip-prinsip politik Islam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada e-book "PENA Muhammad", dijelaskan proses hijrah Nabi Muhammad dari Kota Makkah menuju Kota Madinah (Yatsrib). Sebelum menuju Kota Madinah, Nabi Muhammad berdiam di Quba selama 4 hari dan berangkat dari Quba pada hari Jumat menuju Madinah. Ketika waktu shalat tiba dan beliau masih dalam perjalanan menuju Madinah, beliau menunaikan shalat Jumat bersama orang banyak untuk pertama kalinya. Setelah itu, beliau melanjutkan perjalanan ke Madinah dan tiba di sana pada tanggal enam belas Rabi'ul Awwal (20 September 622 M). Kedatangan Rasulullah SAW ke Madinah mengubah komposisi penduduknya menjadi tiga kelompok: Muhajirin (orang-orang yang berhijrah dari Makkah), Anshar (penduduk asli Madinah yang masuk Islam), dan Yahudi

(yang kemudian terusir karena sikap dan perbuatan mereka terhadap Rasulullah SAW dan umat Muslim).

Karena hidup berdampingan dengan kaum Yahudi, Nabi Muhammad pun melakukan perjanjian dengan kaum Yahudi. Perjanjian tersebut dikenal dengan nama Piagam Madinah. Di Madinah, Muhammad SAW tidak hanya menjadi Rasul Allah, tetapi juga kepala negara, karena beliau memimpin pembentukan Piagam Madinah yang menjadikan Madinah sebagai negara berdaulat.

Setelah Nabi hijrah ke Madinah, terbentuklah komunitas Islam yang merdeka di bawah kepemimpinan Muhammad Rasulullah. Komunitas ini terdiri dari Muhajirin yang berasal dari Mekah dan penduduk Madinah yang telah memeluk Islam, termasuk Kaum Anshar yang mengundang Nabi untuk hijrah ke Madinah. Namun, di tengah-tengah mereka, Madinah juga dihuni oleh kabilah lain seperti orang-orang Yahudi dan sisa suku Arab yang masih menyembah berhala. Ini menandakan bahwa umat Islam di Madinah merupakan bagian dari masyarakat yang beragam.

Penetapan Piagam politik tersebut merupakan strategi Rasulullah untuk membangun negara yang kokoh setelah hijrah ke Madinah. Tujuannya adalah untuk membina kesatuan hidup di antara berbagai golongan warga Madinah. Piagam ini mengatur kebebasan beragama, hubungan antar kelompok, serta kewajiban untuk mempertahankan kesatuan hidup, dan aspek-aspek lainnya. Pada zaman modern ini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perubahan yang paling mencolok adalah transformasi media cetak menjadi media digital, salah satu bentuk media digital yang semakin populer adalah e-book.

E-book, atau buku elektronik, telah mengubah cara kita membaca dan mengakses informasi. Dengan adanya e-book, buku-buku dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik seperti smartphone atau tablet. Hal ini memungkinkan para pembaca untuk membaca kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa buku fisik.

Dalam konteks ini, pengembangan e-book berbasis Pinterest menjadi sebuah inovasi yang menarik. Salah satu contoh pengembangan e-book berbasis Pinterest adalah "PENA Muhammad" (Petualangan Nabi Muhammad) tentang Politik Rasulullah dalam Membangun Kota Madinah. E-book ini memadukan narasi tentang perjalanan hidup Nabi Muhammad dan pengembangan kota Madinah dengan visual yang menarik dan inspiratif.

Pinterest, sebagai platform berbagi gambar dan ide, memberikan kesempatan bagi para pembaca untuk mengeksplorasi cerita Nabi Muhammad dan politik yang beliau terapkan dalam membangun kota Madinah melalui gambar-gambar yang menarik dan informatif. Dalam e-book ini, peserta didik dapat menemukan ilustrasi dan gambar-gambar yang menggambarkan kehidupan sosial, pemerintahan, dan pembangunan kota Madinah pada masa Rasulullah.

Pengembangan e-book berbasis Pinterest ini memberikan pengalaman membaca yang interaktif dan menggugah imajinasi pembaca. Dengan adanya visual yang menarik, peserta didik dapat lebih mudah memahami konteks sejarah dan politik yang melatarbelakangi pembangunan kota Madinah. Selain itu, e-book ini juga memberikan inspirasi bagi peserta didik untuk mengaplikasikan nilai-nilai politik Rasulullah dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui pengembangan e-book berbasis Pinterest ini, diharapkan bahwa lebih banyak orang dapat mempelajari dan memahami peran politik Rasulullah dalam membangun kota Madinah. Dengan cara ini, nilai-nilai keadilan, kebijaksanaan, dan kepedulian sosial yang diterapkan oleh Rasulullah dapat diterapkan dalam konteks kehidupan modern.

Dalam artikel ini, kami akan membahas lebih lanjut tentang pengembangan e-book berbasis Pinterest "PENA Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad) tentang Politik Rasulullah dalam Membangun Kota Madinah". Kami akan menjelaskan bagaimana e-book ini dapat memberikan pengalaman membaca yang menarik dan inspiratif bagi pembaca, serta bagaimana pengembangan e-book berbasis Pinterest dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam menyebarkan pengetahuan sejarah dan religius kepada generasi muda.

## **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Penelitian ini didefinisikan oleh (Richey et al., 2017) bahwa Penelitian ini dilakukan secara sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi, bertujuan untuk membangun dasar pengetahuan berbasis pengalaman yang berguna dalam menciptakan produk, alat instruksional, maupun non-instruksional. Hal ini juga mencakup pengembangan model-model baru atau penyempurnaan model yang sudah ada untuk mengatur perkembangan dalam berbagai

bidang. Terdapat 5 tahap dalam model ini yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation (Syahvierul et al., 2022).

D&D sebagai cara untuk menciptakan prosedur, teknik, serta alat berdasarkan pada analisis hasil metode terhadap kasus yang spesifik. Menurut Thomas & Rothman dalam (Halimah, 2020) memparkan bahwa penelitian jenis D&D dapat menembangkan kegiatan inovatif untuk menghasilkan suatu solusi terhadap permasalahan praktikal.

Peneliti menggunakan metode deskriptif sehingga dalam konteks pengembangan produk, metode deskriptif membantu peneliti dalam menggambarkan secara detail mengenai fenomena yang ada, menjelaskan jawaban terhadap persoalan yang sedang dihadapi, serta melakukan validasi atau evaluasi dari para ahli terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk memastikan kebenaran pengembangan produk tersebut berdasarkan informasi yang didapatkan dari analisis deskriptif.

Penelitian ini dilakukan di SDN Cisempak, Dusun Pasirandu, Desa Wargaluyu, Kec. Tanjungmedar, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan dengan satu kali pertemuan, yaitu uji coba sekaligus evaluasi produk. Subjek yang menjadi sasaran pada penelitian Produk "PENA Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)" yaitu Kelas III.

Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung dan validasi instrumen. Dalam menciptakan media interaktif, peneliti memanfaatkan aplikasi dan situs seperti Canva, Pinterest, Wordwall, Heyzine Flipbook, YouTube, WhatsApp, audio mp3 dan QR code. Analisis deskriptif kualitatif dipakai untuk merinci data yang terkumpul.

## **HASIL**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran Agama Islam (PAI) yang inovatif dan efektif di tingkat SD dengan menggunakan e-book berbasis Pinterest yang berjudul "PENA Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)". Melalui cerita yang mendalam dan inspiratif tentang peran politik Rasulullah SAW dalam membangun Kota Madinah, kami menyampaikan materi ini kepada siswa kelas 3 SD.

Tujuan utama kami adalah meningkatkan pemahaman siswa tentang kebijaksanaan politik Rasulullah, mulai dari pengelolaan hubungan antarsuku hingga pembentukan perjanjian yang adil. Melalui penggunaan gambar, suara, video, cerita inspiratif, dan aktivitas

interaktif dalam e-book, kami berusaha menumbuhkan minat dan cinta siswa terhadap ajaran Agama Islam.

Dalam melaksanakan penelitian ini tentunya memiliki beberapa tahapan yang harus diperhatikan dengan maksud tujuan daripada penelitian ini tercapai, tahap pertama yang harus diperhatikan ialah tahapan analisis, tahapan ini Dimana dilakukannya analisis terkait topik dan acuan penelitian yang nantinya akan dilakukan tahap penelitian, tahapan selanjutnya ialah tahap desain, Dimana pada tahapan ini peneliti melakukan tahapan desain terkait topik dan media yang nantinya akan digunakan pada saat penelitian, pada tahap ini peneliti juga Menyusun terkait acuan dalam konteks materi yang terdapat pada media yang akan direalisasikan pada tahap penelitian.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan ialah tahapan pengembangan, Dimana pada tahapan ini peneliti melakukan pengembangan secara keseluruhan terhadap media yang telah melalui tahapan desain, dan pada tahapan ini juga peneliti melakukan tahapan penyempurnaan jika dirasa pada beberapa aspek kurang optimal, selanjutnya tahapan berikutnya ialah tahapan implementasi, pada tahapan ini peneliti merealisasikan hasil produk yang telah dikembangkan dan melakukan uji coba terhadap para siswa sekolah dasar, dan tahapan terkahir ialah evaluasi, dimana pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi produk jika dirasa pada saat tahapan realisasi masih terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau kurang optimal pada saat dilakukannya tahapan realisasi. Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah peneliti jelakan diatas, peneliti memberikan penjelasan yang lebih detail terkait tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut:

**Tahap pertama,** Peneliti menganalisis penerapan teknologi digital yang diintegrasikan dengan Pinterest dalam e-book ini untuk melihat bagaimana teknologi tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Analisis ini melibatkan evaluasi terhadap interaksi siswa dengan e-book, efektivitas e-book dalam menyampaikan materi politik Rasulullah, dan perubahan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai politik Islam.

Peneliti juga mengevaluasi dampak e-book terhadap penerapan nilai-nilai politik Islam dalam kehidupan sehari-hari siswa. Data yang dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara dengan siswa serta guru. Analisis ini bertujuan untuk mengukur seberapa baik e-book ini membantu siswa menginternalisasi prinsip-prinsip politik Islam dan menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata.

**Tahap kedua,** peneliti membuat desain untuk produk "PENA Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)". Melalui cerita yang mendalam dan inspiratif tentang peran politik Rasulullah SAW dalam membangun Kota Madinah. (Fitrianingrum et al., 2022) menyebutkan bahwa pembelajaran yang disusun dengan strategi yang baik akan membuat peserta didik nyaman dan senang dalam proses belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik mudah bosan. Untuk mengatasi hal ini, peneliti memperkenalkan media pembelajaran e-book berbasis Pinterest.

Berdasarkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas 3 SD, peneliti memilih materi mengenai Perjuangan Rasulullah dalam Membangun Kota Madinah dari beberapa sumber, yaitu YouTube (Sukron, 2017), (Wildan et al., 2022), serta (Suwanto et al., 2020). Menurut Jamaluddin dan Zaidatun (2000) dalam (Salsidu et al., 2018), penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan pelajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menganalisis desain dan produk yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti menentukan judul e-book, yaitu "PENA MUHAMMAD (Petualangan Nabi Muhammad)". Pada tahap selanjutnya, peneliti merancang sebuah e-book yang dikemas dalam bentuk website. Materi dalam e-book "PENA MUHAMMAD (Petualangan Nabi Muhammad)" terdiri dari:

BAB I: Latar Belakang Hijrahnya Nabi Muhammad ke Kota Madinah

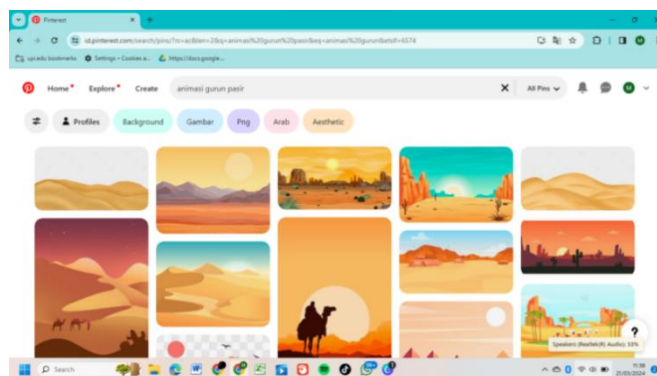
BAB II: Hijrahnya Nabi Muhammad ke Kota Madinah

BAB III: Perjuangan Politik Rasulullah dalam Membangun Kota Madinah

Desain e-book mencakup penambahan backsound di setiap halaman untuk menemani pembaca, serta unsur pendukung lain seperti gambar-gambar animasi gurun, unta, masjid, dan elemen keislaman lainnya. Hal ini bertujuan untuk membuat peserta didik merasa terlibat dalam cerita perjuangan Rasulullah dan merasakan suasana yang emosional sehingga tidak bosan saat belajar. Selain itu, peneliti juga menyertakan video dalam bentuk QR Code yang diarahkan langsung ke YouTube untuk mendengarkan Firman Allah yang sesuai dengan perjalanan Rasulullah ketika hijrah ke Kota Madinah, yaitu dalam mempersaudarakan kaum Muhajirin dan kaum Anshar pada surat Al-Anfal: 75 dan Al-Hasyr: 9.

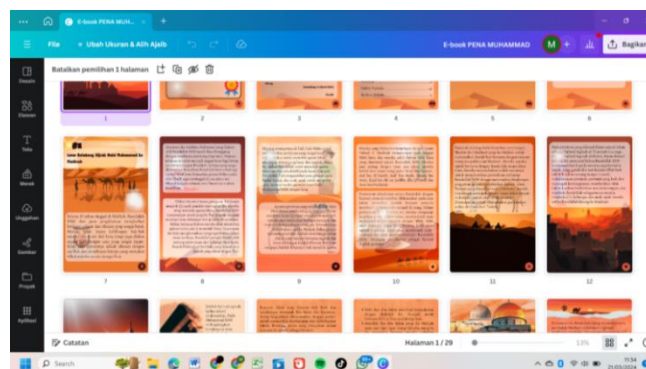
(Aeni, Juneli, et al., 2022) menyebutkan bahwa adanya video animasi pembelajaran merupakan upaya untuk memotivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mengurangi kebosanan selama pembelajaran. Hal ini penting karena jarang sekali guru menggunakan e-book yang menyimpan tautan video dalam kegiatan pembelajaran.

**Tahap ketiga**, dalam tahap pengembangan, peneliti menggunakan berbagai *software* seperti Pinterest, Canva, Heyzine, Wordwall, YouTube, Whatsapp, dan QR Code Generator sebagai alat bantu dalam membangun media pembelajaran. Setelah itu, peneliti mengintegrasikan semua bahan sesuai dengan materi untuk menciptakan media interaktif yang lengkap.



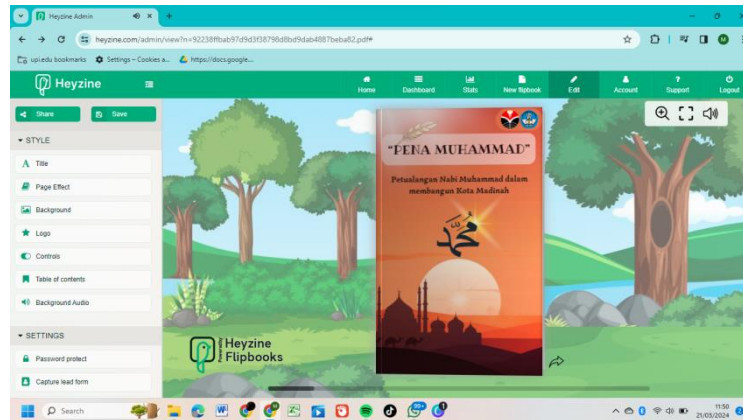
*Gambar 1 Mencari gambar animasi di aplikasi Pinterest*

Tahap berikutnya yaitu proses desain produk dimulai dengan pembuatan konsep menggunakan aplikasi Canva dengan menggunakan konsep yang sudah disiapkan yang mencakup gambar-gambar animasi pendukung yang dimuat dari aplikasi Pinterest, serta berbagai komponen lain seperti materi pembelajaran, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.



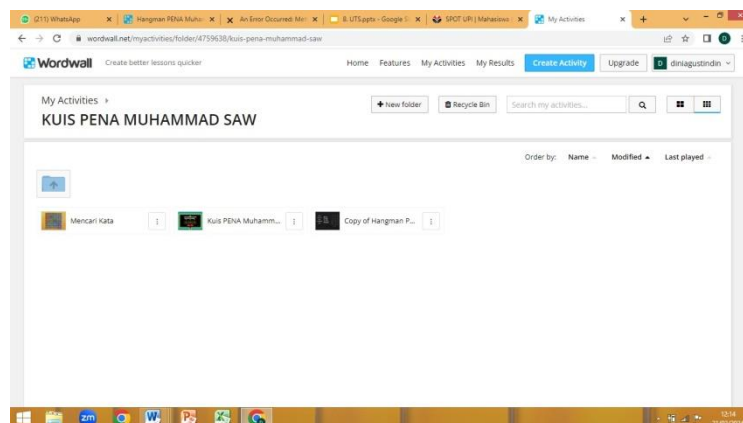
*Gambar 2 Membuat desain di aplikasi Canva*

Setelah menyelesaikan desain di aplikasi Canva, unduh dalam format dokumen PDF dan konversikan ke dalam situs website Heyzine untuk menghasilkan sebuah Flipbook. Setelah berhasil di konversi, tambahkan backsound dan background supaya flipbook tersebut menjadi hidup. Selanjutnya, menambahkan link Youtube/barcode untuk menambah komponen materi pembelajaran.



Gambar 3 Mengkonversi Flipbook dengan situs website Heyzine

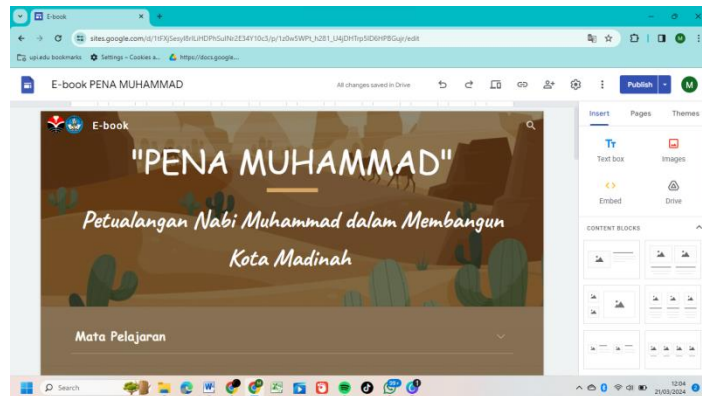
Setelah berhasil mengonversi ke dalam format flipbook, tahapan selanjutnya yaitu pembuatan kuis dan game dengan menggunakan Wordwall. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan interaktifitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 4 Membuat kuis dan game di Wordwall

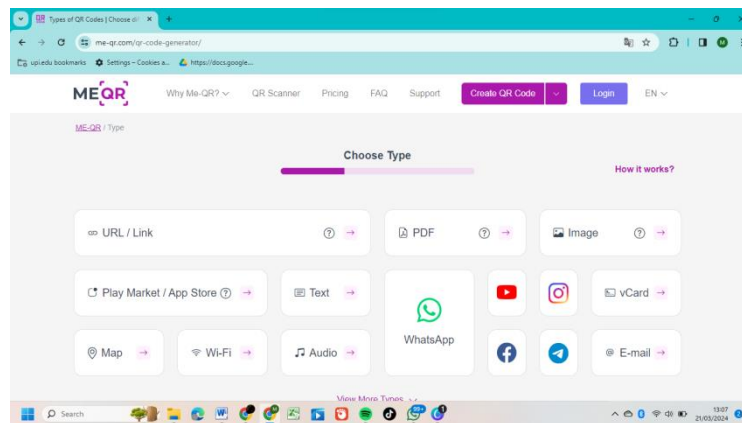
Setelah menyelesaikan pembuatan *e-book* dan kuis beserta dengan gamenya, langkah selanjutnya masukkan tautan *e-book* yang telah dibuat di Flipbook Heyzine dan tautan Wordwall ke dalam situs *Google Sites* sebagai platform untuk

mengintegrasikan sebuah materi pembelajaran ke dalam satu produk yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa ataupun pengguna lainnya.



Gambar 5 Membuat situs website dengan Google sites

Setelah menyelesaikan proses pembuatan tautan dari situs *google sites*, untuk mempermudah mengakses media *e-book* PENA MUHAMMAD, tautan yang sudah dibuat diubah menjadi QR Code melalui situs web QR Code Generator.



Gambar 6 Website QR Generator

Media interaktif *e-book* PENA MUHAMMAD dibuat dalam bentuk barcode yang dapat dipindai melalui aplikasi QR Code Scanner atau perangkat scan lainnya.



Gambar 7 QR Code e-book PENA MUHAMMAD

Setelah barcode selesai di cetak, barcode tersebut disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar dapat dibagikan. Dengan adanya barcode ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi dimana pun, baik di rumah maupun di luar sekolah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat dilakukan secara lebih efisien. Dengan demikian, penggunaan barcode juga dapat meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menguatkan hubungan anatar sekolah dan lingkungan belajar di luar kelas.

Tabel 1 Validasi Ahli Media

Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Kualitas Media	Apakah Media Interaktif yang digunakan dapat berfungsi dengan baik ?	√	
	Apakah Media Interaktif mudah diakses ?	√	
	Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan ?	√	
	Apakah Media Interaktif ini menarik untuk anak SD kelas 3 ? baik dari segi tampilan dan isinya ?	√	
	Gambar Element dan background pada Media Interaktif sederhana sehingga menarik dilihat ?	√	
	Apakah dengan adanya Quis Worldwall bisa menambah semangat belajar siswa ?	√	
Bahasa	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Interaktif ini sesuai untuk murid SD kelas 3 ?	√	
	Apakah bahasa di dalam Media Interaktif ini simple dan dapat dipahami ?	√	
	Apakah kata-kata yang digunakan sederhana dan komunikatif?	√	

Konten	Apakah sistematika penyajian materi mempermudah murid dalam memahami materi tentang politik Rosulullah dalam membangun kota Madinah ?	√	
	Apakah ilustrasi yang ada di dalam media interaktif ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ?	√	
	Apakah dengan adanya quis dalam bentuk wordwall bisa menambah semangat belajar siswa kelas 3 SD ?	√	

Tabel penilaian produk yang diperoleh dari ahli medi dan guru PAI sebagai ahli materi ini dibuat untuk memberikan informasi bahwa media pembelajaran *e-book* PENA MUHAMMAD ini mendapatkan perolehan nilai dengan baik, yang artinya sangat layak dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI pada materi Politik Rasulullah dalam Membangun Kota Madinah di kelas 3 SD. Mulai dari aspek kegunaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tampilan visual produk yang menarik, hingga sajian bahasa yang sederhana sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami.

**Tahap keempat**, peneliti mengimplementasikan hasil produk yang telah dibuat. Pada tanggal 15 Maret 2024, peneliti melakukan uji coba produk di kelas III SD Negeri Cisempak dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 14 orang. Melalui proyektor yang disediakan oleh pihak sekolah, peneliti menampilkan media e-book tersebut sebagai sumber belajar.

Proses implementasi dimulai dengan pengenalan singkat tentang tujuan penggunaan e-book dan cara mengakses materi yang terdapat di dalamnya. Peneliti kemudian mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang ditampilkan dengan seksama. E-book yang ditampilkan memuat berbagai konten interaktif, termasuk animasi, backsound, dan QR Code yang mengarahkan siswa ke video-video terkait di YouTube.

Selama sesi pembelajaran, peneliti juga berperan aktif dengan memberikan penjelasan tambahan serta menjawab pertanyaan dari siswa mengenai materi yang disampaikan. Para siswa terlihat antusias dan tertarik dengan metode pembelajaran yang baru ini. Mereka diajak untuk berpartisipasi aktif dengan mengakses QR Code melalui perangkat mereka dan menonton video yang relevan dengan materi pelajaran.

Peneliti mengamati respon dan interaksi siswa terhadap e-book, mencatat berbagai reaksi dan feedback yang diberikan oleh siswa serta guru kelas. Hal ini bertujuan untuk

mengevaluasi efektivitas e-book sebagai media pembelajaran dan melihat sejauh mana e-book ini mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, peneliti juga mengadakan sesi diskusi singkat di akhir pembelajaran untuk mendapatkan masukan langsung dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan e-book ini.

Implementasi ini merupakan langkah penting dalam mengevaluasi keberhasilan dan potensi perbaikan dari produk e-book berbasis Pinterest yang telah dikembangkan, serta memastikan bahwa media pembelajaran ini dapat diterapkan secara efektif dalam lingkungan pendidikan dasar.

Melalui proses implementasi ini, peneliti dapat melihat langsung respon positif dari siswa dan guru terhadap penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran. Adanya interaksi yang aktif antara siswa dan konten *e-book*, baik melalui fitur interaktif ataupun QR Code yang mengarahkan mereka ke sumber belajar tambahan, menunjukkan bahwa potensi besar dari penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

**Tabel 2 Hasil Quis Wordwall Kelas 3 SDN Cisempak**

Kelompok	Nama	Hasil Quis		
		Benar	Salah	Skor
	Andara Putri, Sri Rahayu	16	4	1600/2000
2.	Tita Amelia Putri, Nadira Qurota, Zahra Nazwa Maliha	18	2	1800/2000
3.	Ramdan Juli Saputra, Rizky Aldi Alghifari, Dava Aldi Maulana	17	3	1700/2000
4.	Jiosi Surya, Taufik Gio, Raffi Al Fauzy	18	2	1800/2000
5.	Naufal Fais, Muhammad Wildan, Asep Hermawan	18	2	1800/2000

Berdasarkan hasil quis Wordwall dalam tabel tersebut terdapat beberapa kelompok yang meraih nilai tinggi. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman mereka mengenai materi yang disampaikan melalui e-book ini dapat dipahami dengan baik meskipun tidak ada kelompok siswa yang meraih poin maksimal, kelompok berhasil mencapai poin tertinggi pada Quis Wordwall.

**Tahap kelima**, Tahap evaluasi adalah langkah krusial dalam menilai seberapa efektif e-book ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Untuk

mengukur hal ini, peneliti melakukan berbagai jenis evaluasi yang meliputi penyebaran angket kepada siswa kelas III SD Negeri Cisempak. Hasil dari evaluasi ini sangat penting untuk menilai sejauh mana e-book "PENA Muhammad" dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Selain itu, dalam upaya mengevaluasi peneliti juga melaksanakan tes formatif berupa kuis dan permainan melalui platform Wordwall. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang sejauh mana siswa telah memahami konten yang dipresentasikan dalam e-book tersebut. Proses evaluasi juga mencakup pengujian produk media pembelajaran e-book "PENA MUHAMMAD" secara langsung di SD Negeri Cisempak. Dalam kelas 3, terdapat 14 peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pengujian produk media pembelajaran ini. Setelah dilakukan uji coba, diperoleh hasil penilaian yang mendalam dan terperinci tentang dampak dan efektivitas e-book ini.

Hasil evaluasi ini akan menjadi landasan yang kuat dalam menentukan langkah-langkah perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap e-book "PENA Muhammad," serta memberikan informasi yang berharga dalam memahami sejauh mana e-book ini dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran di lingkungan pendidikan dasar.

**Tabel 3 Hasil Angket Siswa Kelas 3 SDN Cisempak**

No	Pertanyaan	Hasil Angket		
		Ya	Tidak	Tidak Memilih
	Apakah kamu senang belajar menggunakan media E-Book PENA Muhammad?	14	-	-
	Apakah menurutmu media ini bagus dan menarik?	14	-	-
	Apakah kamu sudah mengetahui proses hijrahnya Nabi Muhammad SAW dari Makkah ke Madinah?	14	-	-
	Apakah kamu sudah mengetahui kebijakan politik yang dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW di kota Madinah?	14	-	-
	Apakah kamu dapat menjelaskan pesan yang terkandung dalam proses hijrahnya Nabi Muhammad SAW?	11	3	-
	Apakah kamu dapat menjawab pertanyaan yang ada pada media dengan benar?	10	4	-
	Apakah kamu dapat menggunakan media belajar E-Book PENA Muhammad SAW sendiri di rumah?	9	5	-
	Apakah kamu dapat menggunakan media E-Book PENA Muhammad SAW untuk belajar secara berulang-ulang?	11	3	-

Apakah media E-Book PENA Muhammad memberikan kamu pemahaman yang lebih luas?	13	1	-
Apakah media pembelajaran E-Book PENA Muhammad memudahkan kamu dalam menguasai materi?	11	3	-

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan terhadap pengguna media E-Book PENA Muhammad, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden merasa senang belajar dengan menggunakan media ini. Mereka menganggap media ini bagus dan menarik, serta sebagian besar dari mereka sudah mengetahui tentang proses berpindahanya Nabi Muhammad SAW dari Makkah menuju kota Madinah serta kebijakan politik yang dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW di kota Madinah. Meskipun demikian, terdapat sebagian kecil responden yang tidak dapat menjelaskan pesan yang terkandung dalam proses hijrahnya Nabi Muhammad SAW.

Sebagian kecil responden mengalami kesulitan dalam menggunakan media E-Book PENA Muhammad sendiri di rumah, dan sebagian kecil responden juga mengalami kesulitan dalam menggunakan media tersebut untuk belajar secara berulang-ulang. Karena mereka belum mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai penggunaan media tersebut bahwa e-book yang digunakan dapat digunakan secara berulang-ulang. Selain itu, diperlukan koneksi internet untuk mengakses media pembelajaran dan ruang penyimpanan untuk mengunduh materi apabila ingin menyimpannya secara *offline* atau tidak tersambung internet. Meskipun demikian, sebagian besar responden merasa bahwa media E-Book PENA Muhammad memberikan pemahaman yang lebih luas dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Penggunaan media E-Book PENA Muhammad memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa responden yang mengalami kesulitan saat menggunakan media ini, mayoritas responden merasa terbantu melalui media ini. Oleh karena itu, evaluasi secara berkala juga diperlukan untuk terus meningkatkan dan memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran ini dalam mendukung dan membantu proses pembelajaran siswa lebih baik dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan teknologi pembelajaran serta dapat memberikan manfaat yang lebih optimal bagi penggunanya. Dengan melakukan evaluasi, dapat mengidentifikasi kelemahan dalam media ini dan melakukan perbaikan kembali untuk peningkatan lebih lanjut.

Meskipun demikian, keseluruhan respon menunjukkan bahwa media ini memberikan manfaat yang signifikan dalam memahami materi, memberi dorongan positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Evaluasi secara berkala menjadi poin utama untuk terus meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran ini, agar dapat memastikan bahwa setiap hambatan yang muncul dapat diatasi untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa.

**Tabel 4 Hasil Evaluasi validator**

Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Kualitas Media	Apakah Media Interaktif yang digunakan dapat berfungsi dengan baik ?	√	
	Apakah Media Interaktif mudah diakses ?	√	
	Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan ?	√	
	Apakah Media Interaktif ini menarik untuk anak SD kelas 3 ? baik dari segi tampilan dan isinya ?	√	
	Gambar Element dan background pada Media Interaktif sederhana sehingga menarik dilihat ?	√	
	Apakah dengan adanya Quis Worldwall bisa menambah semangat belajar siswa ?	√	
Bahasa	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Interaktif ini sesuai untuk murid SD kelas 3 ?	√	
	Apakah bahasa di dalam Media Interaktif ini simple dan dapat dipahami ?	√	
	Apakah kata-kata yang digunakan sederhana dan komunikatif?	√	
Konten	Apakah sistematika penyajian materi mempermudah murid dalam memahami materi tentang politik Rosulullah dalam membangun kota Madinah ?	√	
	Apakah ilustrasi yang ada di dalam media interaktif ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ?	√	
	Apakah dengan adanya quis dalam bentuk wordwall bisa menambah semangat belajar siswa kelas 3 SD ?	√	

Berdasarkan tabel 4 diatas, validator memberikan penilaian yang sangat memuaskan terhadap e-book “PENA Muhammad”. Validasi ini dilakukan dengan wawancara kepada guru wali kelas III dan guru PAI SD Negeri Cisempak. Lembar validasi ini disusun berdasarkan instrumen penilaian wawancara e-book “PENA Muhammad”. Peneliti

melakukan observasi secara langsung untuk mendapatkan data, serta hasil validasi di atas menunjukkan bahwa penggunaan media e-book “PENA Muhammad” memberikan pembaruan terhadap proses pembelajaran PAI di SDN Cisempak. Hal ini mengidentifikasi bahwa *e-book* tersebut bermanfaat untuk guru, sehingga pendekatan ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran PAI pada tingkat SD.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan daripada hasil yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwasannya penelitian ini selaras dengan tujuan awal dimana sesuai dengan lembar validasi materi dan respon daripada siswa sendiri, para siswa merasa dapat memahami pembelajaran dengan bantuan media yang media yang dikemas secara menarik, selain hal tersebut para siswa juga merasa proses pembelajaran dirasa tidak membosankan, dan pada tahapan kuis juga para siswa merasa kuis yang diberikan menyenangkan karena dengan adanya bantuan media digital yang membantu kuis menjadi interaktif dan lebih menarik.

Hal ini sejalan dengan study yang dilakukan oleh (Nurfadhillah et al., 2021) yang berjudul Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III yang menyebutkan bahwa Media belajar adalah sebuah alat yang membantu mempermudah proses belajar dan mengajar. Minat belajar siswa akan semakin meningkat dengan adanya media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, siswa dan guru akan sama-sama berperan aktif dan juga kreatif karena media pembelajaran disusun dengan baik dan mudah dipahami. Majunya perkembangan teknologi dengan sangat pesat mampu mendorong perkembangan media pembelajaran semakin maju. Perubahan teknologi saat ini sudah mencapai akselerasi yang tinggi. Teknologi jaman dulu kini sudah tergantikan dengan teknologi jaman modern. Hal ini memberikan pengaruh terhadap sistem pembelajaran yang konvensional. Segala bentuk perkembangan di dunia pendidikan baik itu dari segi komunikasi maupun informasi menggunakan fitur e-learning.

Di studi lainnya yang dilakukan oleh (Sakti., 2023) dengan judul Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Paradigma pembelajaran tradisional telah diubah oleh pembelajaran berbasis teknologi yang mampu memberikan peluang baru terhadap peserta didik untuk memperluas pengetahuan dan keterampilannya. Dengan menyediakan media pembelajaran interaktif, menggunakan media dengan beragam, dan fleksibilitas dalam pembelajaran jarak jauh, teknologi ini mampu meningkatkan peran peserta didik agar

terlibat aktif pada proses pembelajaran secara langsung. Siswa mampu mengakses berbagai jenis sumber daya dalam bentuk digital seperti e-book hingga video pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan daya ingat peserta didik tersebut. Platform belajar online dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi peserta didik untuk berbagi pendapat, saling mendukung dan belajar bersama secara virtual. Perkembangan teknologi dapat mempermudah peserta didik untuk memperluas keterampilan yang sesuai dengan era-digital, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan literasi digital, serta kemampuan adaptasi dengan perkembangan zaman. Pada masa kini, penting bagi guru dan lembaga bidang pendidikan untuk terus menggabungkan pembelajaran dengan teknologi digital secara tepat, sehingga kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara maksimal.

Media pembelajaran ini dibuat dengan alasan dimana para siswa merasa bosan apabila proses pembelajaran dilakukan secara terus menerus dengan pembelajaran konvensional, berdasarkan hal tersebut penulis melakukan pengembangan media pembelajaran e-book berbasis pinterest ini dengan tujuan memantik keaktifan para siswa dan juga terdapat perkembangan dari aspek kognitif para siswa sesudah melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *e-book* dapat meningkatkan kognitif siswa.

Study yang dilakukan oleh (Prameswari et al., 2023) dengan judul *E-Book* berbasis Elaborasi Gambar Sebagai Penguat Kognitif Siswa menyatakan bahwa penguatan kognitif dapat dilakukan dengan cara melakukan pengembangan yang menghasilkan *e-book* berbasis elaborasi dengan media berupa gambar. Metode pengembangan terdiri dari 6 tahapan yang disebut dengan tahap Multimedia Development Live Cycle MDLC (MDLC) versi Luther-Sutopo. Keenam tahap tersebut adalah konsep, design, pengumpulan materi, pembuatan, distribusi dan pengujian. Analisis data diambil dengan metode kuantitatif dan kualitatif. Tujuan dibentuknya *E-book* berbasis elaborasi media gambar ini adalah untuk memudahkan pemahaman dan aktivitas kognitif analisis pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media (95,38%) dan ahli materi (100%) *e-book* ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar (Validasi menggunakan acuan Arikunto). Perpaduan antara gambar dan teks dalam *e-book* dapat meningkatkan kekuatan kognitif peserta didik melalui relevansi antara makna dan kejelasan yang mendukung sehingga memudahkan peserta didik dalam melakukan analisis materi secara luas. Berdasarkan hasil uji coba di lapangan, *e-book* berbasis elaborasi media gambar ini 86,5%

layak dan cocok untuk digunakan pada saat belajar. Dilihat dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan membuktikan bahwa *e-book* elaborasi media gambar ini dapat meningkatkan kekuatan kognitif dan meningkatkan kemampuan analisis peserta didik secara signifikan.

Secara isi konten materi pembelajaran *e-book* berbasis pinterest ini mudah dipahami siswa, hal ini karena pembelajaran ini didukung dengan teknologi masa kini yang dimana diminati dan disukai para siswa, hal tersebut memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran dimana para siswa menjadi tidak cepat bosan, dan lebih memperhatikan pembelajara, sehingga *output* nya kognitif para siswa terkait materi menjadi berkembang, dan pada bagian kuis juga dikemas sekreatif mungkin dengan menggunakan teknologi yang disukai para siswa, sehingga para siswa aktif pada saat sesi kuis. Sebagai bentuk evaluasi perbaikan media pembelajaran *e-book* ini, guru meminta kritik, saran, dan masukan dari peserta didik pada saat melakukan implementasi media pembelajaran tersebut. Berkenaan dengan media pembelajaran *e-book* berbasis pinterest yang bisa diakses untuk peningkatan dan pengembangan pemahaman siswa tentang perjalanan Nabi Muhammad yaitu media pembelajaran yang mendukung untuk proses pembelajaran yang memotivasi siswa dalam belajar agama Islam, menarik, tidak kaku, kooperatif dan kontekstual. Media tersebut juga senantiasa untuk mudah digunakan, mudah didistribusikan, dan mudah untuk digandakan.

Pendidikan agama Islam tidak cukup jika hanya memahaminya sebagai tipe karakteristik pendidikan agama, tapi ada suatu upaya atau proses pencarian, pendidikan agama Islam juga mengembangkan perilaku untuk mencari, mengembangkan, menyimpan, dan memanfaatkan informasi dan teknologi untuk kepentingan manusia yang sejalan dengan prinsip-prinsip Islam. Kehadiran media dalam pembelajaran memastikan siswa benar-benar mencapai pembelajaran yang efisien (Solichah et al., 2022).. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim kepada guru dan kepada penerima sehingga melibatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan bantuan media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien dan berjejaring hubungan yang baik antara guru dan murid selain itu media dapat berperan dalam mengatasi kebosanan saat belajar di kelas.

## KESIMPULAN

Pengembangan e-book berbasis Pinterest dengan judul "PENA Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)" tentang politik Rasulullah dalam membangun Kota Madinah. Artikel ini disusun oleh beberapa penulis dari Universitas Pendidikan Indonesia dan mencakup beberapa tahapan penting dalam penelitian dan pengembangan e-book tersebut.

Tahap pertama adalah pendahuluan yang menggambarkan latar belakang pembuatan e-book ini, tujuan dari e-book tersebut, dan pentingnya pembelajaran Agama Islam (PAI) pada tingkat SD. Dalam pembahasan ini, disebutkan bahwa e-book ini bertujuan untuk mengajarkan pelajaran Agama Islam kepada siswa kelas 3 SD dengan fokus pada peran politik Rasulullah SAW dalam membangun Kota Madinah. Selanjutnya, artikel ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, yaitu jenis penelitian Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Tahapan dalam metode penelitian ini mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam tahap analisis, penelitian ini menganalisis pentingnya inovasi dalam pembelajaran PAI untuk membangun kesadaran praktis terhadap prinsip-prinsip politik Islam yang relevan bagi generasi muda. Tahap desain mencakup pembuatan e-book berbasis Pinterest dengan materi mengenai perjuangan Rasulullah dalam membangun Kota Madinah, serta penggunaan multimedia dan teknologi digital untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran.

Tahap pengembangan menjelaskan proses pembuatan e-book berbasis Pinterest menggunakan berbagai software dan aplikasi untuk menciptakan media interaktif yang lengkap. Selanjutnya, tahap implementasi menggambarkan uji coba produk kepada siswa kelas III SD Negeri Cisempak dan evaluasi hasilnya melalui penyebaran angket kepada siswa.

Hasil dari evaluasi menunjukkan respons positif dari siswa terhadap e-book "PENA Muhammad", di mana sebagian besar siswa merasa senang dan berhasil memahami materi yang disampaikan melalui e-book tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan e-book berbasis Pinterest dapat menjadi inovasi yang efektif dalam pembelajaran PAI di tingkat SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- 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>
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2021). Multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Fauzi, I., Mukti, A., & Dahlan, Z. (2021). Pembangunan Pemerintahan Madinah Melalui Pemikiran Dan Usaha Intelektual Perspektif Peradaban Islam Masa Nabi Muhammad Saw. *GOVERNANCE: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal Dan Pembangunan*, 8(2), 123–127. <https://doi.org/10.56015/governance.v8i2.46>
- Fitriani, A., & Novianti, U. (2022). Pemanfaatan Media Berbasis TIK pada Pembelajaran PAI Di SD. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*, 3(1), 11–15. <https://doi.org/10.37251/jske.v3i1.398>
- Halimah, I. S. (2020). Pengembangan Buku Harian Interaktif Bumiku Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Lingkungan Hidup Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 32–45. <http://repository.upi.edu/id/eprint/55259>
- Izza1, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2023). Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Masa Merdeka Belajar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2871–2880. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1954>
- Karima, M. K., Megarani, S., Siregar, J. S., Diwanta, F., Ramadiah, P. S., Tantri, D. A., Marwa, N. A., Azizah, Z. P., Zaki, A., Saptriana, L., Boangmanalu, L. K., & Sitorus, M. U. (2023). Telaah Piagam Madinah Sebagai Konstitusi Pertama Dunia. *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(1), 35–47. <https://doi.org/10.61721/pendis.v2i1.216>
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pad era digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>
- Nasution, A. G. J. E. D., Khairunnisa, & Irfan, S. Y. (2022). Narasi Perjalanan Hijrah Rasulullah Dalam Buku SKI. *Jurnal Riset Agama Dan Filsafat*, 1(No. 2), 1–23.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Syifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Prameswari, J., Praherdhiono, H., & Husna, A. (2023). E-book berbasis Elaborasi gambar sebagai penguatan Kognitif Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(4), 423. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p423>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di

- Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Restiani, R., Tisnasari, S., Yuliana, R., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 274–288.
- Rohmah, O. T., Gustiyani, R., Nida, L. S., Azzahra, S. D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media E-Book BUDIPOLIS (Buku Digital Politik Islam) Untuk Menanamkan Jiwa Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 850. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1104>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Salsidu, S. Z., Azman, M. N. A., & Pratama, H. (2018). Tren Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif dalam Bidang Pendidikan Teknikal: Satu Sorotan Literatur. *Sains Humanika*, 9(1–5), 21–27. <https://doi.org/10.11113/sh.v9n1-5.1187>
- Solichah, I., Jamhuri, M., & Hadi, M. N. (2023). Efektifitas Media E-Book Smart Pada Pembelajaran Agama Islam Di RA Darussalam Pasrepan Pasuruan. *AN NAJAH (Jurnal Pengembangan Dan Pembelajaran Islam)*, 2(4), 70–80.
- Suwanto, & Hidayat, R. (2020). Membumikan Etika Politik Islam Nabi Muhammad SAW Periode Madinah dalam Konteks Perpolitikan Indonesia. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 3(2), 124. <https://doi.org/10.30829/juspi.v3i2.4469>
- Syahvierul, R., Yuliyana, Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>
- Vachruddin, V. P. (2021). Konsepsi dan Strategi Muhammad SAW dalam Mendirikan Negara Madinah Al-Munawwarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 5(1), 70–88. <https://doi.org/10.29408/fhs.v5i1.3355>
- Wayhunigrum, T., & Januarita, D. (2015). Implementasi dan Pengujian Web E-commerce Untuk Produk Unggulan Desa. *Jurnal Komputer Terapan*, 1(1), 57–66.
- Wijaksana, R. A., Aeni, A. N., Nitalia, N., & Rahmalia, E. (2023). Pengembangan E-Book Kebudayaan Islam Untuk Mengenalkan Toleransi Beragama di Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 839. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2098>
- Wildan, M., Saepudin, & Nur, A. Z. (2022). Piagam Madinah: Strategi Politik Dakwah Nabi Muhammad Periode Madinah. *Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8(Piagam Madinah), 136. <https://lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/edu/article/view/2653/1080>
- Yuliah, E. (2020). Implementasi Kebijakan Pendidikan The Implementation of Educational Policies. *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan*, 30(2), 32.