

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MA ASSALAFIYYAH YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Disusun Sebagai Persyaratan Penyusunan Skripsi
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun Oleh:

Ulya Islamiyah

NIM 201100647

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ALMA ATA
YOGYAKARTA**

2024

ABSTRAK

Ulya Islamiyah. Pengembangan Media Pembelajaran E-book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyyah Yogyakarta.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang tepat, dengan itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *e-book* yang didalamnya terdapat multimedia. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana produk *e-book* dikembangkan, bagaimana kelayakan produk *e-book* yang dikembangkan dan bagaimana pengaruh penggunaan produk *e-book* yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

Metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI MA Assalafiyyah Mlangi Yogyakarta. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdiri dari 49 siswa yang ditentukan dengan teknik *sampling purposive*. Studi eksperimen menggunakan penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*.

Hasil pengembangan dilakukan dengan analisis kebutuhan kepada siswa mengenai media pembelajaran, membuat desain produk, pengembangan produk dengan menggunakan aplikasi canva berbantu heyzone untuk memunculkan efek multimedia, implementasi produk kepada siswa, dan evaluasi produk.

Hasil kelayakan produk ditunjukkan melalui validasi oleh ahli dan angket respon siswa. Validasi materi menunjukkan angka 77,7% (sangat layak), validasi media menunjukkan angka 83,75% (sangat layak), validasi instrumen tes menunjukkan angka 75% (layak), validasi angket menunjukkan angka 75% (layak) dan data angket respon siswa menunjukkan angka 88,85% (sangat layak). Sehingga produk pengembangan *e-book* dinyatakan layak.

Hasil penelitian menggunakan uji t diperoleh nilai signifikansi 0,042. Maka $0,042 < 0,05$ yang berarti dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *e-book* dengan kelas yang tidak menggunakan media *e-book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

Kata kunci: Media *e-book*, RnD, ADDIE, Hasil Belajar

ABSTRACT

Ulya Islamiyah. Development of E-book Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in the Aqidah Akhlak Subject at MA Assalafiyyah Yogyakarta.

Student learning outcomes can be influenced by appropriate learning media, with this, researchers are developing e-book learning media which includes multimedia. The aim of this research is to find out how e-book products are developed, how appropriate the e-book products are developed and how the use of e-book products developed is influenced in improving student learning outcomes in the subject of moral beliefs.

The method used is the Research and Development method with the ADDIE model. The research population was class XI students at MA Assalafiyyah Mlangi Yogyakarta. The experimental group and control group consisted of 49 students who were determined using a purposive sampling technique. The experimental study used quasi experimental research with a nonequivalent control group design.

The results of the development were carried out by analyzing students' needs regarding learning media, creating product designs, product development using the Canva application with the help of Heyzine to create multimedia effects, product implementation for students, and product evaluation.

Product feasibility results are demonstrated through validation by experts and student response questionnaires. Material validation shows a figure of 77.7% (very feasible), media validation shows a figure 83,75% (very feasible), validation of test instruments shows a figure of 75% (feasible), questionnaire validation shows a figure of 75% (feasible) and student response questionnaire data shows a figure of 88.85% (very feasible). So that the e-book development product is declared feasible.

The results of the research using the t test obtained a significance value of 0.042. So $0.042 < 0.05$, which means that in this study there is a significant difference between classes that use e-book media and classes that do not use e-book media in improving student learning outcomes in the subject of moral beliefs.

Keywords: *e-book media, RnD, ADDIE, Learning Outcomes*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era industrialisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mewarnai pendidikan di Indonesia saat ini. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan dapat memperoleh pengalaman, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat membentuk pribadi diri (Yandi et al., 2023). Imam al-Ghazali berpendapat bahwa ilmu adalah kewajiban bagi setiap manusia, baik laki-laki maupun perempuan, tua maupun muda, dewasa maupun anak-anak, disesuaikan dengan kondisi, bakat, dan kemampuan masing-masing. Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim dan muslimah tanpa membedakan gender (Khasanah, 2021).

Pendidik juga mempunyai peran penting membimbing siswa untuk dapat memikul amanah serta tanggung jawab, baik sebagai individu ataupun sebagai bagian masyarakat (Ilyasir, 2017). Salah satunya dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih, maka dibutuhkan upaya pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang sesuai dengan kemajuan zaman. Hal ini menuntut guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran (Nugraha et al., 2023).

Aspek kehidupan manusia bisa mendapatkan manfaat dari keberadaan teknologi komputer dan informasi. Ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk mendorong kreativitas dan inovasi dalam proses belajar mengajar

(Simbolon, 2023). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan generasi bangsa, diperlukan inovasi-inovasi baru yang memanfaatkan kecanggihan teknologi. Dan diperlukan peran seorang pendidik dalam memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut untuk merancang serta melaksanakan proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran seringkali kurang aktif karena hanya berpusat kepada guru akan mengakibatkan peserta didik bosan dan kurang bersemangat. Sedangkan guru dalam proses pembelajaran merupakan sentra utama sebagai pendidikan formal, dan siswa merupakan inti dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Interaksi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar menghubungkan tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi (Khotimah et al., 2023). Sehingga dibutuhkan pembelajaran yang cenderung aktif bukanlah pasif dan menarik.

Penggunaan media interaktif yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif. Namun, penting bagi guru untuk memilih media interaktif yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa (Jafnihirida et al., 2023). Pemahaman siswa dan hasil belajar yang baik merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran.

Pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa sangatlah penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif memiliki dampak positif yang signifikan pada

prestasi akademik siswa. Ketika materi disajikan dengan cara yang menarik, siswa cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran yang kreatif dan menarik juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan berkelanjutan (N. Y. Sari et al., 2023) .

Keberadaan media buku hanya mampu memberikan pemahaman teori, tanpa memberikan fasilitas praktek secara langsung. Buku dinilai monoton, kurang praktis ketika dibawa, dan kurang cocok untuk pembelajaran keterampilan yang membutuhkan praktek. Seiring dengan perkembangan zaman, buku telah dipadukan dengan piranti elektronik sebagai sebuah pengembangan teknologi baru, yaitu *e-book*. *E-book* atau *electronic book* merupakan salah satu contoh perpaduan antara penggunaan teknologi elektronik (*smartphone*, *PC*, *noteBook*) yang kompatibel untuk membaca buku dalam bentuk *soft file*. *E-book* diibaratkan seperti memindahkan tampilan sebuah buku teks kedalam perangkat elektronik seperti *smartphone* dan *PC* (Marselina et al., 2022).

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih.

Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa (Yandi et al., 2023). Jika pembelajaran menarik maka minat siswa dalam belajar juga meningkat. Secara tidak langsung hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Penggunaan *e-book* adalah penggunaan media untuk menarik antusias peserta didik pada proses belajar (Maksum et al., 2023). Secara sederhana *e-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital (Rahmadhani et al., 2022). Dengan menggunakan *e-book* akan memacu siswa belajar dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu inovasi penggunaan *e-book* atau buku digital dalam pembelajaran dinilai akan meningkatkan hasil belajar siswa (RodianSusila & Falah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MA Assalafiyyah Mlangi dengan guru Akidah Akhlak, bahwa di MA Assalafiyyah merupakan sekolah dengan basis digital. Namun guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan sarana prasarana yang disediakan sekolah untuk proses pembelajaran di kelas. Guru lebih memilih untuk menggunakan pembelajaran yang konvensional sehingga kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini disebabkan juga karena penggunaan media yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah bosan dan cenderung pasif di kelas. Dan guru menyatakan hasil belajar siswa khususnya kelas XI masih dalam taraf cukup rendah dengan tingkat keberhasilan pembelajaran 60%. Maka peneliti menggunakan media pembelajaran *e-book* untuk mengetahui pengaruh media

pembelajaran *e-book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyah.

E-book memiliki berbagai keunggulan, seperti aksesibilitas yang lebih luas, kemampuan interaktif, dan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Seiring perkembangan teknologi, *e-book* telah menjadi bagian penting dari pengalaman belajar di banyak institusi pendidikan (Sari et al., 2023). Sehingga penggunaan *e-book* bisa menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil belajar yang baik hanya bisa dicapai melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran di kelas dianggap berkualitas jika guru dapat menciptakan bahan ajar yang kreatif, sehingga semua peserta didik tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta mencapai hasil belajar yang sesuai standar pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyah Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengidentifikasi adanya masalah yang muncul dan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Media yang digunakan hanya buku cetak dan masih kurang bervariasi.
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa masih dalam taraf cukup rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang peneliti cantumkan diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *e-book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyyah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang peneliti cantumkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyyah Yogyakarta?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *E-book* Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyyah Yogyakarta?
3. Apakah Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *E-book* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyyah Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *e-book* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyyah Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-book* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyyah Yogyakarta.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *e-book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyah Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian pada pembahasan sebelumnya, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *e-book* yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran. Isi media pembelajaran *e-book* yang dikembangkan mengambil materi adab berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu, dan menerima tamu. Pembuatan *e-book* menggunakan aplikasi canva dengan bantuan heyzone dengan tambahan elemen seperti teks materi, video youtube, jurnal, web, dan gambar yang terkait dengan materi pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menjadi bahan pertimbangan atau referensi bagi penelitian lebih lanjut sebagai acuan atau panduan.
 - b. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran *e-book* dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Akidah Akhlak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan dapat diterapkan pada pembelajaran.

- b. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau bahan referensi bagi peneliti selanjutnya supaya dapat mengembangkan atau menghasilkan produk media yang lebih baik.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala lembaga dalam menentukan penggunaan media pembelajaran *e-book* pada pembelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peserta Didik

Dengan penggunaan media *e-book* ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk termotifasi, aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

e. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru sehingga memperluas wawasan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Adlan Azmi, dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran *Labsheet* Praktikum Rangka Batang dan Gaya Geser pada Mata Kuliah Fenomena Dasar Mesin Prodi S1 Pendidikan Teknik Mesin FT UNP. *VOMEK*, 6(2), 150-157.
- Adan, S. I. A. (2023). PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 76–86.
- Agustian, R., & Vlora, R. K. (2023). Perkembangan E-book Dalam Penerbitan Buku Guna Memenuhi Kebutuhan Pengguna. *Central Publisher*, 1(4), 354–361.
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 23(2), 99–110. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>
- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia. http://repository.uinsu.ac.id/22169/1/Belajar%20dan%20Pembelajaran_Ebook-1.pdf
- Cintiaraa, D. A., Syahada, A. A., Nurfazhari S, A. W., & Majdudin, F. N. (2023). Relevansi Open Educational Resources (E-Book) dalam Penghematan Finansial Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 384–392. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.881>
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka. *JISMA*, 3(2), 11–17. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.922>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adiarta, A. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru Di SMK TI Uduyana. *Abdimas Dewantara*, 1(2), 31–44.
- Hasim, Putri Fatrycy Neyly Saidah. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMK PGRI 1 Kediri.”: 108–10.
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi. *Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya 2022*, 1, 576–584.
- Hayati, Siti Nur. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Untuk Mengembangkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Semester 2 Tema 9 ‘Benda-Benda Di Sekitar Kita’ MI Al-Islamiyah Gandekan.” : 64–65.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, N., Supardi, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Achmad Dzulfikri Almufti, A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik) (1–48). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_DIGITAL_Teor/luKwEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1
- Hidayanti, Nur. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Canva Untuk Mendukung Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Pembelajaran PPKn Kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi.”: 141–42.

- Ilyasir, F. (2017). Pengembangan Pendidikan Islam Integratif di Indonesia; Kajian Filosofis dan Metode Implementasi. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 36. [https://doi.org/10.21927/literasi.2017.8\(1\).36-47](https://doi.org/10.21927/literasi.2017.8(1).36-47)
- Jafnihirida, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i1.2734>
- Khasanah, W. (2021). Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Islam. *Jurnal Riset Agama*, 1(2), 296–307. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i2.14568>
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SMK Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Maksum, M. P., Najmudin, & Sunarko, B. (2023). The Effect Of E-book Use, Digital Literacy And Availability Of Library Book Collections On Learning Achivement. *Soedirman Economics Education Journal*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.32424/seej.v5i1.8275>
- Malombasi, A., & Muthahharah, S. (2023). Efektivitas Penerapan Buku Sekolah Elektronik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI SD Inpres Belaka Kabupaten Gowa. : : *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 1495–1501. <https://doi.org/10.56799/jim.v2i4.1457>
- Marselina, N., Nawir, M., & Mahande, R. D. (2022). Penggunaan Digital Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(3), 120–129. <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i3.9406>
- Marzuki, & Silvia, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas XI IPS 1 di SMA Sinar Kasih Sintang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20643–20651. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9543>
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! Dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 319–331. <https://doi.org/10.32923/kjamp.v6i2.3883>
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1732.81-88
- Rahmadhani, S., Supriadi, S., Okra, R., & Efriyanti, L. (2022). Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Wajib Pramuka. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 87–96. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.50>
- Ramadhani, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar E-Modul Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD Inpres Palompang Kabupaten Gowa. 1–102.

- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2,: Teori Dan Praktek* (2020th ed.). Pasundan: Academia & Reserch Institute.
- RodianSusila, A. A., & Falah, R. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Digital Book Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 02(01).
- Rozali, D., & Afriyani, D. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 2, 736–745.
- Sanjaya, W. (2020). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, S. P., Hasibuan, H., Suri, E. M., Afriwes, & Mere, K. (2023). Pengaruh Pemanfaatan E-Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 1829–1832. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21096>
- Simbolon, A. M. Y., & Iswantir. (2023). Pengembangan Manajemen Lembaga Pendidikan Islam di Era Disrupsi. *Jurnal Al-Qalam Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i1.1565>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (27th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Utomo, Widodo Febri. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Plus Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI-BP Di SMP N 16 Semarang.
- Wahyudi, D. (2017). *Pengantar Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya* (2017th ed.). Lintang Rasi Aksara Book.
- Wahyuni, E., Nawawi, I., Lubis, R., Erningsih, E., Afriana, A., Husnita, L., Arianto, T., Salsabila, U. H., Firmansyah, F., Nazmi, R., Junaidi, J. K., Sariani, N., & Pomalingo, S. (2023). *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Sumatra Barat: CV. Gita Lentera.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Kedua). Jakarta: Kencana.