

PENGEMBANGAN E-BOOK ZUKU (ZAKAT UNTUK KESEJAHTERAAN UMAT) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI ZAKAT UNTUK SISWA

Maulana Hisbullah As Shiddiq¹

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia¹
maulanahisbullah33@gmail.com¹

Anita Puji Astutik²

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia²
anitapujiastutik@umsida.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk e-book dengan judul ZUKU (Zakat untuk Kesejahteraan Umat) sebagai sarana pembelajaran materi zakat bagi siswa kelas X SMA. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman siswa mengenai praktik zakat yang disebabkan oleh keterbatasan strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru. Penelitian menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan, e-book dirancang menggunakan platform digital Canva dengan memanfaatkan visual, animasi, video, serta ilustrasi agar lebih menarik dan mudah dipahami. Produk yang dihasilkan kemudian diuji coba pada siswa kelas X SMA. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa e-book ZUKU efektif meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep zakat, serta mendorong sikap peduli sosial peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital serta dapat dijadikan referensi dalam inovasi pendidikan agama Islam, khususnya pada materi zakat.

Kata Kunci: ADDIE; E-book; media pembelajaran; zakat; ZUKU

ABSTRACT

This study aims to develop an e-book learning medium entitled ZUKU (Zakat for the Welfare of the People) as a means of teaching zakat material to 10th grade high school students. The background of this study stems from the low level of student understanding of zakat practices due to the limitations of the learning strategies and media used by teachers. The research used the Design and Development (D&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages, namely

analysis, design, development, implementation, and evaluation. In the development stage, the e-book was designed using the Canva digital platform, utilizing visuals, animations, videos, and illustrations to make it more attractive and easier to understand. The resulting product was then tested on 10th grade high school students. The evaluation results showed that the ZUKU e-book was effective in increasing learning motivation, understanding of the concept of zakat, and encouraging social awareness among students. Thus, this study contributes to the development of technology-based learning media that suits the needs of the digital generation and can be used as a reference in Islamic education innovation, especially in zakat material.

Keywords: ADDIE; E-book; learning media; zakat; ZUKU

A. PENDAHULUAN

Pelajaran Fikih di jenjang Sekolah Menengah Atas memiliki tujuan utama untuk membekali peserta didik dengan pemahaman dan pelaksanaan ibadah yang benar melalui pendekatan ilmu fikih. Salah satu topik penting dalam fikih adalah zakat. Namun, dalam praktiknya, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami dan mengamalkan materi zakat (Subqi, 2021). Kondisi ini kemungkinan besar disebabkan oleh kurangnya strategi pembelajaran yang optimal, termasuk penggunaan media pembelajaran yang efektif oleh tenaga pengajar. Akibatnya, timbul kesenjangan dalam pemahaman siswa terhadap materi ini, khususnya pada pembelajaran fikih kelas X. Dampak lanjutannya adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam praktik zakat di kehidupan sehari-hari (Sa et al., 2024). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, paradigma dalam dunia pendidikan pun mengalami pergeseran. Teknologi kini menjadi faktor utama dalam perubahan global, yang turut berdampak pada bidang pendidikan (Susilawati & Rusdinal, 2022). Dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi

dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi guna memperbaiki kualitas proses pembelajaran (Lailan, 2024). Peningkatan mutu pendidikan juga bergantung pada kemampuan pendidik dalam menguasai metode dan media pembelajaran sesuai dengan standar yang berlaku (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Kegiatan belajar mengajar mencerminkan hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai hasil belajar terbaik. Keberhasilan dalam proses ini sangat dipengaruhi oleh peran pendidik, yang tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dalam membentuk sikap, kondisi fisik, dan aspek psikologis siswa. Oleh karena itu, menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan menjadi tanggung jawab guru agar peserta didik tidak merasa bosan, sehingga kualitas pembelajaran dapat terjaga (Wulandari et al., 2023). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan serta mendorong aktivitas belajar siswa (Nabila et al., 2021).

Secara asal-usul kata, istilah "media" berasal dari bahasa Latin yang memiliki makna sebagai penghubung atau alat perantara. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik guna mencapai pembelajaran yang efektif (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran juga memainkan peran yang krusial dalam proses belajar mengajar, karena keberadaannya dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga siswa lebih mudah dan cepat memahami pelajaran yang diberikan (Laily et al., 2022). Penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi, menanamkan nilai-nilai, serta mengembangkan keterampilan peserta didik (Suhendri, 2023).

Dari berbagai jenis media yang tersedia, E-Book, atau buku elektronik, termasuk media digital yang banyak digunakan. Bentuknya adalah salinan digital dari buku cetak yang bisa dibaca dengan perangkat seperti komputer, smartphone, atau tablet. Media ini mendukung kegiatan belajar di luar ruang kelas karena memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materi setiap saat. Guru dapat menyusun materi dalam bentuk E-Book dan membagikannya kepada siswa (Simamora et al., 2022). Dengan fitur interaktif seperti gambar, audio, dan video, E-Book dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan berpengaruh positif terhadap pencapaian belajar mereka (Mitia Arizka Wardani, Aiman Faiz, 2021). Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas

pengembangan dan pemanfaatan E-Book dalam pembelajaran. Salah satu penelitian berjudul "Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar" mengkaji bagaimana E-Book dapat menjadi solusi alternatif terhadap keterbatasan media yang menarik dan interaktif, yang sering kali menyebabkan siswa kesulitan memahami materi (Br Ginting & Simamora, 2022). Penelitian lain berjudul "Evaluasi Media Pembelajaran E-Book Pada Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Pertama" fokus pada kualitas isi dan penyajian E-Book, serta memberikan masukan untuk perbaikannya sebelum digunakan secara luas (Rizky et al., 2020). Selain itu, penelitian bertajuk "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar" membahas bagaimana animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Melati et al., 2023). Meski hasil penelitian tersebut menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar, fokus utamanya masih terbatas pada aspek penggunaan dan evaluasi teknologi. Oleh sebab itu, dibutuhkan pengembangan media E-Book yang lebih komprehensif dan inovatif.

Dorongan ini melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan sebuah E-Book bertema zakat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital. E-Book yang diberi nama *ZUKU* "Zakat Untuk Kesejahteraan Umat" ini dirancang agar dapat dengan mudah diakses oleh guru dan siswa tingkat SMA. Konten di dalamnya mencakup materi dan perhitungan zakat yang disajikan secara ringkas, diperkaya dengan visual menarik, serta video animasi dan

ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa. Harapannya, kehadiran E-Book ini dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperluas pemahaman mereka tentang zakat. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran tersebut dalam konteks pelajaran fikih pada materi zakat, serta untuk mengidentifikasi berbagai tantangan yang mungkin muncul dalam penggunaannya.

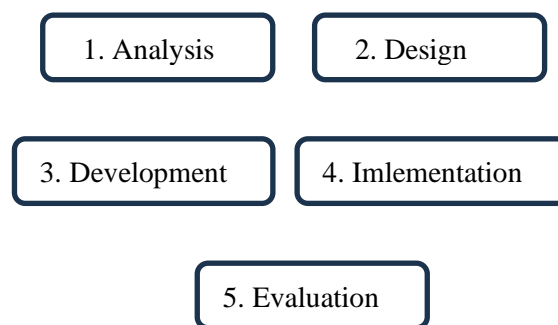
B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) atau metode desain dan pengembangan. Metode ini mencakup tiga komponen utama, yaitu perancangan, pengembangan, dan evaluasi (Ikram, Z. H., Riyadi, A. R., & Murrone, 2022). Pendekatan D&D umumnya diterapkan dalam pengembangan solusi pembelajaran yang kreatif dan bernilai inovasi, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran. Metode ini sangat membantu dalam memahami kebutuhan serta tantangan dari peserta didik sebagai kelompok sasaran, sekaligus menyusun dan menyempurnakan produk pendidikan agar sesuai dengan kondisi serta kebutuhan yang ada. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk menguji dan mengevaluasi tingkat efektivitas dan keberhasilan dari produk atau program yang dikembangkan (A. A. Fitriani et al., 2023).

Dalam studi ini, peneliti menerapkan Model ADDIE yang diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch. Model ini meliputi lima langkah pokok, yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pada bagian analisis peneliti menelaah kondisi lingkungan belajar dan

kebutuhan pembelajaran untuk menentukan jenis produk yang akan dibuat. Selanjutnya, tahap desain merupakan proses perencanaan struktur dan isi produk. Tahap pengembangan melibatkan proses produksi serta uji coba awal produk. Implementasi dilakukan dengan menerapkan produk pada sasaran pengguna. Terakhir, evaluasi bertujuan untuk menilai sejauh mana produk memenuhi standar yang telah ditentukan dan mengevaluasi efektivitasnya (Khalifah et al., 2020).

Lebih rinci, lima tahapan ADDIE dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan ADDIE

1. Analisis (Analysis) : Peneliti menelaah capaian pembelajaran yang ditetapkan, menentukan kelas sasaran (kelas X SMA), mengevaluasi buku pegangan guru dan siswa, serta meninjau materi dan media pembelajaran yang relevan. Materi yang digunakan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan konteks kelas X SMA, yaitu tentang zakat.
2. Perancangan (Design) : Peneliti pada fase ini mulai merancang dan menyusun struktur materi untuk dimasukkan ke dalam media E-book.

3. Pengembangan (Development) : Peneliti membangun produk E-book berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. E-book dirancang menggunakan platform digital seperti Canva, yang mendukung integrasi visual dan animasi.
4. Implementasi (Implementation) : Setelah E-book selesai dikembangkan, peneliti langsung mengaplikasikannya kepada siswa sebagai pengguna.
5. Evaluasi (Evaluation): Penilaian dilakukan untuk mengukur keefektifan E-book. Evaluasi ini dilakukan melalui instrumen penilaian yang diisi oleh guru, wali kelas, serta respon siswa terhadap tampilan, isi, dan fitur dalam E-book (Putri Nurhasanah, Rika Hayani Putri & Aeni, 2023).

Model ADDIE tergolong sederhana dan praktis untuk dijadikan acuan dalam merancang suatu produk, karena pendekatan ini dirancang untuk mendukung proses pengembangan yang efisien dan mudah dipahami (Ningrum et al., 2022). Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, E-book ini dirancang dengan pendekatan visual yang atraktif serta dilengkapi dengan animasi. Diharapkan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa E-book yang dikembangkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membangkitkan kepedulian sosial siswa kelas X SMA.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memberikan kontribusi sebagai referensi bagi pengembang media pendidikan dalam merancang E-book yang mampu menarik minat belajar dan mendukung

pembentukan perilaku positif, khususnya perilaku peduli terhadap sesama.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

E-book berbasis Canva tentang materi zakat untuk kelas X SMA dikembangkan melalui model ADDIE. Tahapan dalam model ini mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. ADDIE sendiri dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang sering dijadikan dasar acuan dalam merancang media maupun strategi pembelajaran. dan dapat membantu guru, instruktur, dan perancang program membuat program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik (Ciptaningtyas et al., 2022) Proses pengembangan ADDIE seperti berikut:

Pertama Identifikasi masalah dalam Penelitian ini menemukan bahwa pemahaman siswa mengenai penerapan zakat dalam kehidupan sehari-hari masih rendah. Kondisi tersebut muncul karena guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa (R. A. Fitriani et al., 2023). Oleh karena itu pada tahap analisis dilakukan kajian terhadap media pembelajaran dan kebutuhannya. Enam unsur yang menjadi fokus analisis antara lain: materi ajar, sistem pembelajaran, kurikulum, kebutuhan peserta didik, capaian pembelajaran (CP), serta media yang lazim digunakan (Alfionita Frederika Marindo et al., 2025).

Kedua, menetapkan tujuan sebagai tindak lanjut dari hasil Dari temuan masalah dalam proses pembelajaran di sekolah melalui tahap analisis, peneliti selanjutnya merancang media pembelajaran yang

bertujuan untuk mendorong serta meningkatkan minat belajar siswa. Media ini juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk metode pembelajaran yang lebih efektif. Pengembangan media pembelajaran ini juga merupakan bentuk inovasi dalam proses pembelajaran (Francisca et al., 2022).

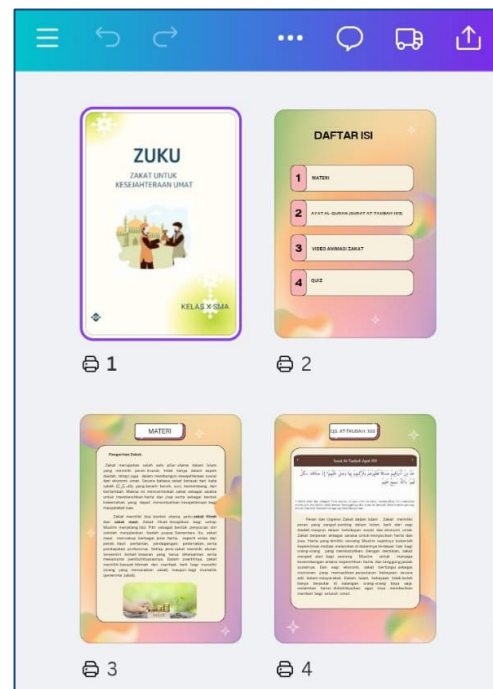
Produk yang dihasilkan peneliti diberi nama ZUKU (Zakat Untuk Kesejahteraan Umat). E-book ZUKU ini memuat materi Pendidikan Agama Islam khususnya tentang zakat untuk siswa kelas X SMA. Kehadiran inovasi melalui media pembelajaran diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan proses belajar serta kualitas siswa.

Ketiga Perancangan E-book pembelajaran dilakukan dengan menentukan topik serta materi yang akan disajikan dalam konten, yaitu mengenai zakat. Setelah itu, peneliti mengumpulkan berbagai sumber referensi yang relevan sebagai bahan bacaan untuk dimasukkan ke dalam E-book ZUKU (Zakat Untuk Kesejahteraan Umat). Dalam proses pemilihan materi, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami menjadi hal penting agar dapat membantu siswa dalam memahami isi pembelajaran. Selain itu, setiap sumber yang digunakan harus melalui tahap verifikasi guna memastikan keaslian dan validitas materi zakat yang disajikan (Aeni et al., 2023).

Tahap akhir dalam proses ini yaitu merancang E-book, yang dikerjakan dan disunting oleh peneliti melalui aplikasi canva. Pemilihan canva didasarkan pada ketersediaannya yang menawarkan beragam pilihan desain, grafis, serta animasi secara gratis. Dalam perancangannya, peneliti menekankan pada penggunaan warna-warna

kontras dan penambahan elemen visual dinamis guna meningkatkan daya tarik E-book bagi siswa.

Proses perancangan produk diawali dari pembuatan konsep di atas kertas sebelum dikembangkan lebih lanjut. menggunakan aplikasi Canva. Tahap desain ini termasuk teks, gambar animasi, video, alur cerita, tujuan pembelajaran, dalil Al quran, dan kuis (Fariza et al., 2024).



Gambar 1. Desain E-Book Di Aplikasi Canva

Langkah awal dalam proses perancangan melalui Canva dilakukan untuk menyusun tampilan keseluruhan konten ebook sesuai dengan konsep materi, mulai dari penentuan palet warna, pemilihan elemen, hingga penggunaan gambar atau animasi pendukung yang tersedia di Canva.



Gambar 2. Cover E-book

Gambar di atas menampilkan hasil akhir desain sampul e-book yang telah dibuat. Ilustrasi pada sampul menggambarkan aktivitas zakat sebagai tema utama. Proses penyusunan e-book dimulai dengan memilih template dokumen A4 di Canva, yang sudah mencakup halaman sampul dan isi yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan.

Canva sendiri menyediakan beragam template, font, serta ilustrasi yang diperlukan. Setelah template dipilih, sampul

didesain ulang menggunakan ilustrasi yang relevan dengan tema e-book, kemudian ditambahkan judul. Jumlah halaman pun disesuaikan setelah memasukkan materi yang telah disiapkan sebelumnya, dengan menyisipkan ilustrasi pendukung di antara paragraf materi agar lebih menarik.



Gambar 3. Materi Zakat

Tahapan berikutnya adalah mengembangkan rancangan yang telah disusun, dimulai dengan mengimpor desain yang menarik dari Canva. Konten pembelajaran tentang zakat akan mencakup beberapa aspek penting: definisi zakat sebagai salah satu rukun Islam yang fundamental, dasar hukumnya yang bersumber dari Al-Quran dan Hadis, jenis-jenis zakat seperti zakat fitrah dan zakat maal, syarat wajib zakat bagi seorang muslim, delapan golongan penerima zakat (asnaf) yang ditentukan syariat, serta tujuan zakat untuk meningkatkan kesejahteraan sosial,

menumbuhkan kepedulian, dan mewujudkan distribusi harta yang lebih adil. Diharapkan konten ini tidak hanya informatif tapi juga inspiratif, membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat akan pentingnya zakat dalam kehidupan beragama dan bermasyarakat.



Gambar 4. Vidio Animasi Tentang Zakat

Langkah terakhir adalah membuat video pembelajaran kemudian mengunggahnya ke platform YouTube, sehingga siswa bisa akses terhadap materi tanpa terbatas waktu dan tempat. Setelah itu, tautan video YouTube tentang materi zakat tersebut disisipkan ke dalam e-book.

Keempat Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba secara langsung kepada peserta didik kelas X SMA. Proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan E-book ZUKU "*Zakat Untuk Kesejahteraan Umat*" yang telah dikembangkan. E-book tersebut berisi materi zakat yang disajikan secara menarik sehingga

dapat mendukung pemahaman siswa dalam pembelajaran (Adzani et al., 2024). Ketika tahap uji coba berlangsung, peneliti memperlihatkan cara penggunaan E-Book ZUKU "*Zakat Untuk Kesejahteraan Umat*" sekaligus menjelaskan fitur-fitur yang tersedia, seperti materi, video animasi dan kuis. Siswa diminta untuk memperhatikan materi yang ditampilkan dalam E-book serta ikut berpartisipasi dalam permainan kuis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran (Kamelia et al., 2024).

Kelima Pada tahap Evaluasi fokus utamanya adalah menilai tingkat efektivitas E-book ZUKU "*Zakat Untuk Kesejahteraan Umat*" setelah melalui uji coba pada siswa kelas X SMA. Evaluasi dilaksanakan melalui angket yang diisi oleh peserta didik sebagai responden. instrumen penilaian produk. Selain itu, tahap ini juga mencakup pelaksanaan uji coba langsung terhadap penggunaan E-book ZUKU. Dari hasil pengisian angket, diperoleh data mengenai efektivitas serta dampak penggunaan E-book tersebut. Temuan dari evaluasi ini menjadi dasar penting untuk merumuskan strategi pengembangan lebih lanjut, sekaligus memberikan gambaran mengenai sejauh mana E-book ZUKU dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran (Desviana et al., 2025).

Penelitian ini memberikan peluang untuk lahirnya pengembangan teori baru terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran agama. Pemanfaatan E-book sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menghadirkan metode yang atraktif dalam penyampaian materi di masa kini. Kehadiran E-book tidak sekadar membuat

kegiatan belajar lebih menyenangkan, tetapi juga selaras sama karakter generasi masa kini yang lekat dengan teknologi, sehingga mampu mendorong peningkatan capaian belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran yang bersangkutan. Secara umum, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan media pembelajaran digital. serta menegaskan urgensi inovasi pendidikan guna meningkatkan mutu pembelajaran dan capaian belajar siswa secara maksimal.

D. KESIMPULAN

E-book bernama ZUKU (Zakat untuk Kesejahteraan Umat) dikembangkan sebagai media pembelajaran materi zakat untuk siswa kelas X SMA. Proses pengembangannya metode yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman siswa terkait praktik zakat akibat strategi pembelajaran yang kurang efektif serta terbatasnya media pembelajaran yang menarik. Melalui pemanfaatan platform digital Canva, E-book ZUKU dirancang dengan tampilan visual, animasi video, dan ilustrasi yang atraktif guna mendorong semangat belajar siswa. Hasil uji coba dan evaluasi membuktikan bahwa E-book ZUKU mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan sikap peduli sosial. Penelitian ini memberikan peran penting dalam memajukan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan

tuntutan serta ciri khas generasi digital modern.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adzani, F., Taqiyuddin, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Quranic Quest Materi Mengaji Dan Mengkaji Surah At-Tin Pada Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementaris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 6, 49–59.
- Aeni, A. N., Patmawati, P., Rizqiana, R. N., Ratih Aulia, S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 07(01), 4340–4350.
- Alfionita Frederika Marindo, Maria Yuliana Kua, Fransiskus Xaverius Dolo, & Dek Ngurah Laba Laksana. (2025). Pengembangan E-Book Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Siswa SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(2), 670–679. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2815>
- Br Ginting, Y. F., & Simamora, H. (2022). Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(01), 36–39. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i01.1774>

- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Desviana, S., Pendidikan, U., Kampus, I., & Indonesia, S. (2025). *Pengembangan E-book Berbasis Heyzine Flipboo “WASIBASUL” tentang Sifat Wajib Bagi Rasul Pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD*. 5(1), 13–27.
- Fariza, A. N., Resvia, D. S., Ariella, R. A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Buku Cerita Digital Bukber (Buku Berbakti) pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(1), 591–602.
- Fitriani, A. A., Purnamasari, L., Man Hakim, N. ', & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Penyajur untuk Menumbuhkan Sikap Jujur bagi Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4272–4279.
- Fitriani, R. A., Aeni, A. N., Nur'Azizah, R., & Ramadhanty, A. R. (2023). Pengembangan E-Book BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 812. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2091>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrin, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ikram, Z. H., Riyadi, A. R., & Murrin, F. S. (2022). Pengembangan Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Kerja Sama Kelas III SD 67 JPGSD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 67.
- Kamelia, N., Novebrianty, L., Ramadani, O., & Aeni, A. N. (2024). PENGEMBANGAN E-BOOK “NADA BUKHU” (Nabi Adam Dan Buah Khuldi) Berbasis Web Pada Pembelajaran PAI Kelas 1 SD di SDN Karapyak I Sumedang. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman*, 11(3), 321–334. <https://doi.org/10.31102/alulum.11.3.2024.321-334>
- Khalifah, F. U., Hikmah, K., & Pd, M. (n.d.). The Development of E-book-based Al-Karmaji Books to Support Muhadatsah Learning in eLKISI High School Mojokerto . [Pengembangan Buku Saku Al-Karmaji Berbasis E-book Untuk Menunjang Pembelajaran Muhadatsah Di SMA eLKISI Mojokerto]. *The Development of E-*

- Book-Based Al-Karmaji Books to Support Muhadatsah Learning in ELKISI High School Mojokerto . [Pengembangan Buku Saku Al-Karmaji Berbasis E-Book Untuk Menunjang Pembelajaran Muhadatsah Di SMA ELKISI Mojokerto].*
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262.
<https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Laily, I. M., Astutik, A. P., & Haryanto, B. (2022). Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 160–174.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.250>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mitia Arizka Wardani, Aiman Faiz, D. Y. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5.
- Muslim, S. A. K., Asha, N. N., Hasanah, S. U., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan EKIDA ” Ebook Kisah Dakwah ” Kisah Nabi Muhammad SAW Hijrah Ke Madinah Kelas IV SD Pendidikan Agama Islam Berbasis Canva. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19383–19393.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Ningrum, S. U., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2022). Pengembangan Media Ajar E-Book Berbasis Sains Model Addie Di Taman Kanak-Kanak. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 958–968.
<https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3154>
- Putri Nurhasanah, Rika Hayani Putri, S. B. Y., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meneladani Perilaku Jujur pada Siswa Kelas 2 SD dari Kisah Nabi Muhammad (.). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4351–4357.
- Rizky, A., Mansur, H., Adawiah, R., & Mangkurat, U. L. (2020). Evaluasi Media Pembelajaran E-Book Pada Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 1(2), 117–122.
- Sa, S., Aulia, D. P., Permatasani, I., & Nuraeni, A. (2024). Pengembangan E-

- Book BERAKSI Berbasis Heyzine tentang Infak dan Sedekah Pembelajaran PAI Kelas V. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1627–1641.
- Simamora, A. H., Jampel, N., & Tegeh, I. M. (2022). E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 64–74. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.4635>
- Subqi, I. (2021). Penggunaan Media Youtube dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Zakat dan Hikmahnya di Madrasah Aliyah Miftahul Ulum. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 142–151.
- Suhendri. (2023). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. 11, 1058–1066. <https://bangka.tribunnews.com/2023/10/14/pemanfaatan-teknologi-dalam-pembelajaran-pendidikan-agama-islam-di-sekolah>
- Susilawati, T., & Rusdinal. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>