

PENGEMBANGAN FLIPBOOK DIGITAL "GAHITERA" TENTANG GAYA HIDUP TERATUR PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS II SD

Development of Digital Flipbook "GAHITERA" about Regular Lifestyle in PAI Learning at Elementary School

Sri Dinda Widianingsih¹, Rika Andini², Dhewita Melyyasari^{3*}, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia^{1,2,3,4}

**Corresponding Author : Dhewita Melyyasari, dhewita.melyyasari@upi.edu*

Article Submission:
13 May 2025

Article Revised:
17 May 2025

Article Accepted:
18 May 2025

Article Published:
18 May 2025

ABSTRACT

Common issues in primary schools include students' disinterest in and inability to maintain regular study habits. Digital flipbooks are one kind of media that may pique kids' interest in studying. An digital flipbook dubbed "GAHITERA" (Organized Lifestyle) covering the Islamic Religious Education (PAI) topic for second graders in primary school is the intended outcome of this research. Within the framework of Islamic beliefs, this flipbook communicates the significance of a disciplined life and provides guidelines for daily living, including brief prayers. Analyzing and evaluating educational goods through the lens of their design and development is the primary goal of this research, which use the Design and Development (D&D) technique and a quantitative methodology. Following an initial phase of analysis, planning, development, and assessment, the research process may begin. This research used documentation, material and media expert validation questionnaires, and observation to gather data. The study's findings demonstrated that the created "GAHITERA" flipbook was very effective in communicating signals on a typical lifestyle. According to the results of this research, primary school students in the second grade may benefit from including more contemporary living topics into their Islamic Religious Education (PAI) lessons via the creation of flipbooks.

Keywords: *Flipbook, Islamic Religious Education, Organized Life*

ABSTRAK

Masalah umum di sekolah dasar meliputi kurangnya minat dan ketidakmampuan peserta didik dalam mempertahankan kebiasaan belajar yang teratur. *Flipbook* digital merupakan salah satu jenis media yang dapat membangkitkan minat anak untuk belajar. *Flipbook* digital yang dijuluki "GAHITERA" (Gaya Hidup Teratur) yang mencakup topik Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk peserta didik kelas dua di sekolah dasar merupakan hasil yang diharapkan dari penelitian ini. Dalam kerangka keyakinan Islam, *flipbook* ini mengomunikasikan pentingnya kehidupan yang disiplin dan memberikan pedoman untuk kehidupan sehari-hari, termasuk doa-doa singkat. Menganalisis dan mengevaluasi barang-barang pendidikan melalui lensa desain dan pengembangannya merupakan tujuan utama penelitian ini, yang

menggunakan teknik Desain dan Pengembangan (D&D) dan metodologi kuantitatif. Setelah fase awal analisis, perencanaan, pengembangan, dan penilaian, proses penelitian dapat dimulai. Penelitian ini menggunakan dokumentasi, kuesioner validasi ahli materi dan media, dan observasi untuk mengumpulkan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* "GAHITERA" yang dibuat sangat efektif dalam mengomunikasikan sinyal tentang gaya hidup yang khas. Berdasarkan hasil penelitian ini, peserta didik sekolah dasar kelas II dapat memperoleh manfaat dari memasukkan lebih banyak topik kehidupan kontemporer ke dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mereka melalui pembuatan *flipbook*.

Kata Kunci: Flipbook, Hidup Teratur, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Sebagai hasil dari kemajuan teknis ini dan kemajuan lainnya, saat ini kita hidup di era inovasi disruptif, yang menandai dimulainya revolusi industri keempat (Kim et al., 2020). Era digital yang berkembang seiring dengan perkembangan zaman modern, telah menjadi semakin penting bagi kehidupan manusia. Anda dapat tetap terhubung dan memiliki akses terhadap informasi di mana pun Anda berada berkat teknologi digital. Masyarakat mengalami banyak perubahan, beberapa di antaranya bersifat pendidikan, beberapa budaya, dan beberapa lainnya bersifat sosial (Aeni, Juneli, et al., 2022). Jika bidang pendidikan ingin tetap relevan dalam menghadapi perubahan teknologi yang cepat, maka kemampuan pedagogis pendidik juga perlu berkembang (Hao Nguyen & Hargittai, 2024). Pendidik dituntut untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang teknologi dan mengetahui cara menggunakannya secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini akan membantu peserta didik tetap termotivasi dan mengingat lebih banyak konten yang diajarkan atau ditinjau (Buckingham Shum & Deakin Crick, 2016).

Tanpa pendidikan, generasi mendatang tidak akan mampu menghadapi kemajuan pendidikan yang ditimbulkan oleh kemajuan dunia. (Amalia, 2023). Di sisi lain, pendidikan merupakan sarana untuk membasmi akhlak yang buruk dan menanamkan akhlak yang baik, kata Imam Al Ghazali. Untuk membawa perubahan pada perilaku manusia, pendidikan memerlukan serangkaian tindakan yang terorganisasi (Fatimah et al., 2023). Pada akhirnya, pendidikan seharusnya membantu orang mencapai potensi penuh mereka sekaligus meningkatkan standar bagi semua manusia. (Muhammad Faruq Dzulfikar Daenuri & Sandi Budiana, 2023). Pendidik dan peserta didik bekerja sama dalam proses pembelajaran. Ini merupakan upaya yang sengaja dilakukan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran setelahnya (Putra et al., 2023).

Semua peserta didik Indonesia, termasuk yang duduk di bangku sekolah dasar, diwajibkan mengambil Pendidikan Agama Islam (PAI). (Aeni, Djuanda, et al., 2022). Berdasarkan uraian di atas, Pendidikan Agama Islam merupakan mata kuliah wajib di setiap lembaga pendidikan,

termasuk madrasah dan sekolah umum, karena merupakan fokus utama pendidikan Islam. Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat memengaruhi peserta didik di Indonesia dalam membentuk karakter dan akhlakunya. Meskipun Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki dua tujuan di dalam kelas, yaitu memberikan bekal ilmu agama dan membentuk karakter sesuai dengan norma agama, namun masih banyak peserta didik yang kurang antusias terhadap mata kuliah tersebut, sehingga berdampak buruk pada kehidupan sehari-hari. Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) telah berkembang pesat dari tahun ke tahun untuk mengikuti perkembangan zaman.

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD) mencakup berbagai macam mata kuliah, termasuk sejarah, akhlak, agama, serta ajaran Al-Qur'an dan Hadits. Salah satu komponen utama pendidikan agama Islam adalah ajaran tentang kedamaian dan kerukunan (Hablun minallah wa hablun minannas) dalam semua aspek kehidupan manusia, termasuk hubungan dengan Allah SWT, sesama manusia, dan alam. Singkatnya, pendidikan agama Islam adalah upaya guru untuk menanamkan keyakinan, pemahaman, dan kepatuhan terhadap ajaran Islam kepada murid-muridnya melalui pelatihan dan pengajaran yang terencana dan terlaksana. (Asep A. Aziz, Ajat S. Hidayatullah, Nurti Budiyan, 2020).

Tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi instruksi dan pemahaman dengan meningkatkan penyampaian informasi dengan cara yang mudah dipahami dan digunakan (IKHSAN, 2022). Pesan pembelajaran dan hasil yang diharapkan merupakan isi yang ingin disampaikan melalui media pembelajaran (Hafid, 2011). Media pembelajaran harus semenarik dan sepersonal mungkin bagi setiap peserta didik. Singkatnya, nilai media di kelas terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan mendorong dialog antara guru dan murid. Ada banyak media di luar sana yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, dan pendidik harus mampu menguasai dan memilih media mana yang tepat untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga media pembelajaran juga sangat penting untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menghayati materi pendidikan. (Supriyono, 2018).

Peserta didik cenderung lebih mudah belajar secara efektif dan memenuhi kriteria kompetensi jika guru memberi mereka keleluasaan dalam memilih materi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat, seperti *flipbook*, dapat meningkatkan motivasi belajar. Temuan studi pustaka menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* dalam Pendidikan Agama Islam dapat menarik perhatian peserta didik, memotivasi mereka, dan menginspirasi mereka untuk belajar lebih banyak (Und, 2003).

Flipbook merupakan cara belajar yang menyenangkan dan menarik. Salah satu bidang yang dapat memperoleh manfaat dari media *flipbook* adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Banyak sekolah memasukkan PAI dalam kurikulum mereka karena perannya yang penting dalam membentuk karakter peserta didik dan hubungan mereka dengan Tuhan. (Rohaeni et al., 2023). *Flipbook* berpotensi memengaruhi prestasi dan hasil belajar peserta didik sekaligus meningkatkan pemikiran kreatif mereka.

Flipbook adalah buku digital yang menggabungkan teks, gambar, grafik, video, dan elemen multimedia lainnya untuk mengajarkan peserta didik tentang Pendidikan Agama Islam (PAI). Perangkat elektronik apa pun, seperti laptop, komputer, atau telepon pintar, dapat mengakses *flipbook* digital. Peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sambil memanfaatkan media *flipbook* karena mereka tidak mudah bosan.

Mengingat kemajuan teknologi terkini, *flipbook* merupakan jenis media yang tepat untuk digunakan. Peserta didik hanya perlu membuka URL *flipbook* untuk mendapatkan e-book yang dikonversi; menggunakan *flipbook* sangatlah mudah. Di masa mendatang, saat mempelajari konten, peserta didik hanya perlu menggunakan panah arah di halaman, seperti pada buku teks tradisional. Konten, penilaian, dan aktivitas semuanya dapat disertakan dalam *flipbook* yang dimuat. Harus ada sejumlah foto dan judul yang disertakan jika peserta didik telah mempelajari konten tersebut. Peserta didik dapat mengembangkan karya sebelumnya dengan menulis cerita secara berurutan menggunakan gambar dan judul yang disediakan. (Utari et al., 2024). Karena desainnya yang menarik dan tidak membosankan, media ini berpotensi untuk melibatkan peserta didik dan membawa perubahan substansial dalam cara mereka belajar. Pendidik dapat memperoleh manfaat dari penggunaan aplikasi seperti Canva untuk mendesain dan menyajikan *flipbook*. Salah satu kelemahan media *flipbook* digital adalah hanya dapat digunakan oleh guru dengan pengetahuan TI yang kuat, yang membatasi kepraktisannya.

Menurut penelitian ini, media *flipbook* merupakan cara yang bagus untuk berbagi konten gaya hidup sehari-hari. Menjalani gaya hidup yang teratur berarti bangun, makan, bekerja, dan tidur pada waktu yang sama setiap hari. Ini juga tentang memiliki rutinitas dan menaatinya. Ini memiliki konten gaya hidup yang biasa serta doa-doa harian, seperti yang diucapkan sebelum, sesudah, selama, dan sebelum makan, serta sebelum belajar, tidur, dan setelah bangun tidur. Keuntungan menjalani gaya hidup yang rutin meliputi:

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media *flipbook* "GAHITERA" dengan tujuan untuk menyoroti pentingnya mempertahankan gaya hidup yang teratur dan membangkitkan minat peserta didik terhadap mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Untuk mengatasi masalah

ini, peneliti bermaksud membuat *flipbook* digital yang disebut "GAHITERA" yang akan membantu peserta didik dalam pendidikan agama Islam belajar tentang menjaga gaya hidup teratur di kelas dua. Sejauh mana media *flipbook* dapat memengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar? Itulah pertanyaan yang ingin dijawab oleh artikel ini.

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan deskriptif. Penelitian kuantitatif bergantung pada simbol numerik untuk mengukur data, sedangkan penelitian kualitatif bergantung pada informasi deskriptif. Berbagai jenis penelitian kuantitatif, meliputi survei, penjelasan, eksplorasi, komparatif, statistik, deskriptif, dan korelasional. (Subandi, 2011).

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul Pengembangan *Flipbook* Digital "GAHITERA" Tentang Gaya Hidup Teratur pada Pembelajaran PAI Kelas II SD ini Desain dan Pengembangan (Design and Development/D&D) adalah strategi kuantitatif yang akan digunakan dalam penelitian. Baik itu penemuan baru atau peningkatan dari penemuan lama, D&D adalah analisis sistematis dari proses desain, pengembangan, dan penilaian yang memberikan dasar faktual untuk membuat produk atau alat (Azkiya et al., 2024). Menurut Richey dan Klein dalam Ihsan, salah satu definisi penelitian D&D (Design and Development) adalah pemeriksaan metodis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Tujuannya adalah untuk memberikan bukti empiris bagi pengembangan model, alat, dan produk, baik yang bersifat instruksional maupun non-instruksional. Selain mempertimbangkan produk akhir, model ini harus memperhitungkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap barang yang telah dibuat sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berikut ini tahapan model ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021) diantaranya adalah:

1. Analisis (Analyze)
2. Perancangan (Design)
3. Pengembangan (Development)
4. Implementasi (Implementation)
5. Evaluasi & Penilaian (Evaluation)

Pada tanggal 20 Maret 2025, SD Negeri Mandalaherang II di Dusun Cicelot, Desa/Kecamatan Mandalaherang, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, menjadi lokasi penelitian. Kode posnya adalah 45353. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan menggabungkan temuan validasi para ahli, nilai

ujian peserta didik (yang dikonversi ke dalam persentase dengan membagi nilai optimal dari setiap kuesioner dengan rumus berikut), dan hasil dari para ahli media dan materi.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- Ps = Persentase
S = Jumlah skor yang didapat
N = Jumlah skor ideal

Pengelompokan temuan menurut standar kualitas yang diberikan dalam kriteria interpretasi skor mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Hasil Validasi Ahli Materi & Media

Skor dalam Persentase	Kategori
0-25%	Tidak Layak
26-50%	Kurang Layak
51-75%	Layak
76-100%	Sangat Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang telah dilaksanakan bahwasanya penggunaan media *flipbook* digital pada proses pembelajaran dapat menarik minat peserta didik di Sekolah Dasar. *Flipbook* merupakan media interaktif yang mengubah tampilan PDF menjadi lebih menarik layaknya sebuah buku dan dapat dimasukkan sebuah animasi gerak, foto, video, dan audio, sehingga saat peserta didik menggunakannya mereka seolah sedang membaca buku dengan versi menarik. Selain itu, *flipbook* juga dapat dilihat di desktop, laptop, dan ponsel. Untuk mengukur seberapa berhasil produk kami memotivasi peserta didik untuk belajar dan seberapa baik mereka memahami informasi, kami menggunakan media *flipbook* digital. Ini juga akan membantu peserta didik terbiasa menggunakan teknologi di kelas. Oleh karena itu, para ilmuwan di SD Negeri Mandalaherang II di Kabupaten Sumedang menguji produk *flipbook* yang disebut "GAHITERA" (Gaya Hidup Biasa) untuk melihat kinerjanya. Uji coba *flipbook* digital ini dilakukan karena beberapa alasan. Pertama, peneliti ingin melihat apakah mereka dapat membuat alat yang berguna bagi peserta didik Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk lebih memahami konten Gaya Hidup Biasa. Kedua, mereka ingin melihat seberapa

efektif produk *flipbook* "GAHITERA" (Gaya Hidup Biasa) dalam membantu peserta didik belajar. Subjek penelitian kami adalah peserta didik di SD Negeri Mandalaherang II, dan kami mengembangkan media *flipbook* digital ini untuk memenuhi kebutuhan mereka terkait dengan keterampilan dan hasil penting yang kami inginkan untuk mereka capai.

Sebelum membuat produk, peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu terkait masalah pada peserta didik kelas II di Sekolah Dasar. Peneliti melakukan observasi ke SDN Mandalaherang II. Selanjutnya, diperoleh kesimpulan bahwa permasalahan yang muncul yaitu kurangnya minat belajar peserta didik, tidak teratur belajar dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Peneliti meneliti CP dan TP untuk memastikan bahwa media yang akan diproduksi sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

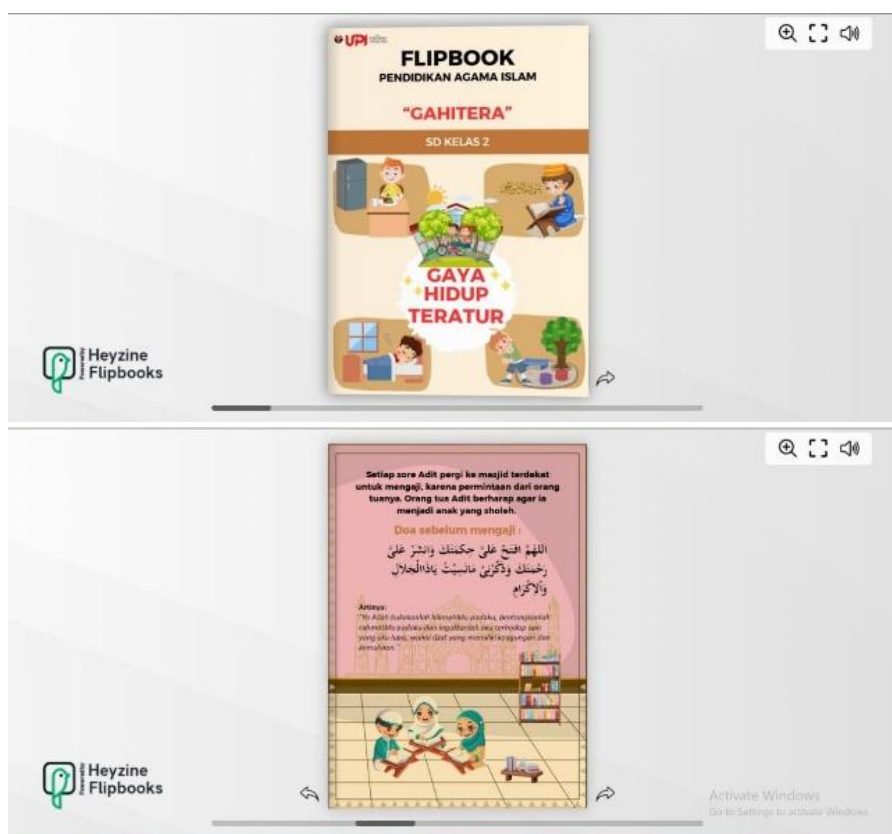
Peneliti merencanakan produksi produk setelah mengidentifikasi masalah. Selain itu, peneliti menetapkan CP dan TP, yang merupakan ukuran penting dari hasil pembelajaran. Setelah itu, mereka membuat materi pendidikan dengan tujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap subjek tersebut. Media yang dikembangkan yaitu *flipbook* digital yang bernama GAHITERA "Gaya Hidup Teratur" didalamnya menjelaskan materi mengenai gaya hidup teratur yang merupakan materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas II SD. Pembuatan *flipbook* digital ini memanfaatkan website Canva dan dilanjutkan dengan website Heyzine. Website Canva digunakan untuk mendesain produk.

Gambar 1. Proses Editing Flipbook GAHITERA



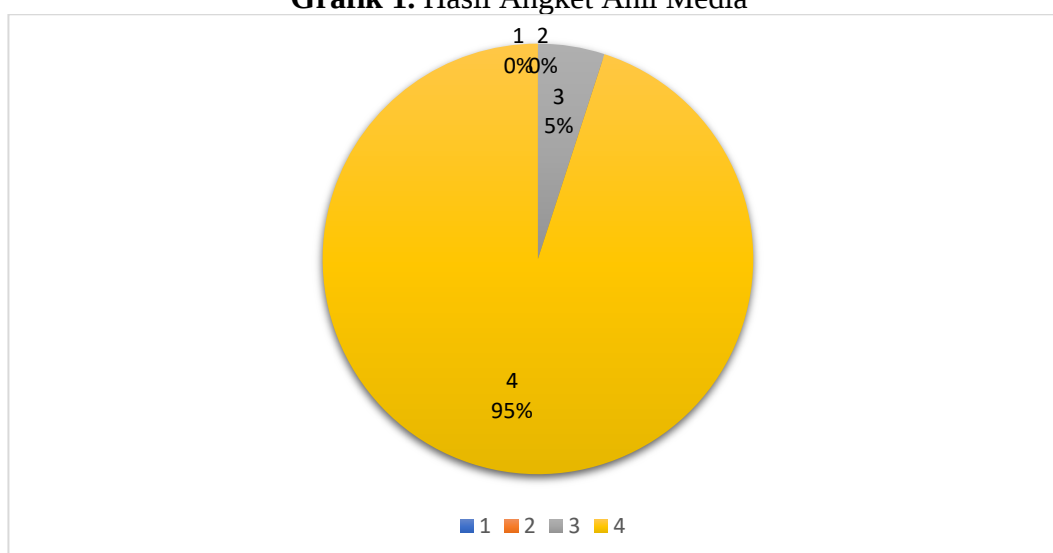
Setelah desain selesai, langkah selanjutnya adalah mengunduh desain produk dengan format PDF kemudian mengintegrasikan ke website heyzine.

Gambar 2. Proses Editing Flipbook GAHITERA

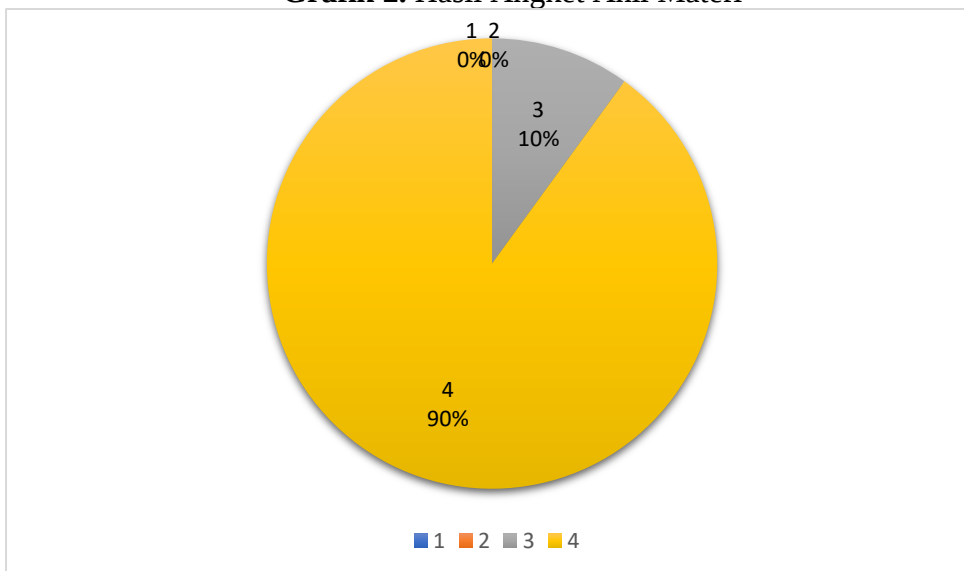


Langkah selanjutnya peneliti melakukan pengembangan. Pada tahap ini uji validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang profesional untuk memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas. Berikut temuan uji validitas yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Berikut hasil uji validitas ahli media dan ahli materi.

Grafik 1. Hasil Angket Ahli Media



Grafik 2. Hasil Angket Ahli Materi



Berikut adalah hasil dari penilaian yang telah dilakukan:

$$\text{Ahli Media: } Ps = \frac{79}{80} \times 100\% = 98,75\%$$

$$\text{Ahli Materi: } Ps = \frac{78}{80} \times 100\% = 97,5\%$$

Setelah menguji validasi media dan materi, peneliti melakukan implementasi atau uji coba produk. Peneliti melakukan uji coba di SD Negeri Mandalaherang II yang dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2025. Fokus utama uji coba pada kelas II SD.

Gambar 3. Implementasi produk flipbook GAHITERA



Kemudian peneliti melakukan tahap terakhir yaitu evaluasi, evaluasi dilakukan dengan cara menguji butir soal. Uji coba soal melibatkan 28 peserta didik. Nilai yang diperoleh paling tinggi yaitu 100 dan yang paling rendah 80. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *flipbook* GAHITERA sangat layak untuk dikembangkan. *Flipbook* ini memiliki banyak manfaat, antara lain: meningkatkan minat belajar, membuat pembelajaran menjadi

menyenangkan, dan memudahkan pemahaman peserta didik. *Flipbook* sangat bagus karena sejumlah alasan, termasuk: 1) Biayanya yang rendah dan kepraktisannya (ringan, kuat, dan mudah disimpan), dan 2) Dampaknya yang kecil terhadap lingkungan. 3) Elemen multimedia, seperti teks, video instruksional, gambar, instruksi, kuis, atau pertanyaan, membuat materi lebih mudah dipahami peserta didik. 4) Peserta didik lebih terlibat dan antusias dalam membaca materi. 5) Peserta didik didorong untuk aktif dan berpartisipasi di kelas. 6) Pendidik merasa lebih mudah menyampaikan materi kepada peserta didik dengan bantuan contoh nyata yang disajikan dalam media *flipbook*. 7) Mudah digunakan; yang pendidik butuhkan hanyalah komputer untuk mengakses materi, dan ada tombol dan petunjuk untuk menavigasi buku. (Aprilia et al., 2017). Dibalik manfaatnya ada juga kelemahannya, yaitu: membutuhkan pendidik yang mempunyai kemampuan ICT yang unggul.

KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan telah menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *flipbook* digital “GAHITERA” terbukti sangat layak dalam meningkatkan pemahaman kepada peserta didik mengenai materi gaya hidup teratur serta meningkatkan minat belajar peserta didik kelas II SD. Hasil uji validasi dari para ahli menunjukkan bahwa produk ini memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yaitu 98,75% dari uji validitas ahli media dan 97,5% dari uji validitas ahli materi. Media ini juga tidak membosankan ketika pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, *flipbook* dapat digunakan sebagai media alternatif yang tepat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

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 Materi 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>
- Amalia, S. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran Ips. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53–58. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004>

- Aprilia, T., Sunardi, S., & Djono, D. (2017). Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Teknodika*, 15(2), 75. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34749>
- Asep A. Aziz, Ajat S. Hidayatullah, Nurti Budiyan, U. R. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SEKOLAH DASAR. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(20), 131. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>
- Azkiya, D., Febrianti, A., & Aeni, A. N. (2024). S l a m i k a. *I S L A M I K A Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan P-ISSN*, 6, 1070–1089.
- Buckingham Shum, S., & Deakin Crick, R. (2016). Learning Analytics for 21st Century Competencies. *Journal of Learning Analytics*, 3(2), 6–21. <https://doi.org/10.18608/jla.2016.32.2>
- Fatimah, S., Hani, S. U., & Vionita, B. S. (2023). Pendidikan Islam Ferspektif Imam Al Ghozali. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.v3i1.29353>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Hao Nguyen, M., & Hargittai, E. (2024). Digital disconnection, digital inequality, and subjective well-being: a mobile experience sampling study. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 29(1). <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmad044>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Kim, J.-Y., Jung, E. Y., Chung, H., Kim, J.-O., & Lee, T.-W. (2020). A Case Study on Novel-Engineering-based Maker Education Program for Pre-service Teachers. 1–5. https://doi.org/10.1142/9789811228001_0001
- Muhammad Faruq Dzulfikar Daenuri, & Sandi Budiana. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Canva Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 447–455. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2015>
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Rohaeni, S., Putriani, P., Syaefulloh, A. M., Suryanto, M. F., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Aplikasi Shofun (Salat Is Fun) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan

Agama Islam Kelas II Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 851. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2100>

Subandi. (2011). Deskriptif Kualitatif sebagai Salah Satu Metode Penelitian Pertunjukan. *Harmonia*, 11(2), 173–179. <https://media.neliti.com/media/publications/62082-ID-deskripsi-kualitatif-sebagai-satu-metode.pdf>

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.

Und, H. (2003). L -m -u m. *Perkembangan Program Pendidikan Anak Usia Dini Sugiarto*, 1(01), 73–93.

Utari, R., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pemanfaatan e-book digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 91–101. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2128>