

PENGEMBANGAN MATERI KISAH PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS E-LEARNING DI SEKOLAH DASAR

Irma Ni'matul Jannah¹, Mulyawan², Tarsono³

^{1,2,3}Pascasarjana Pendidikan Agama Islam,
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati
njeirma@gmail.com, mulyawan@uinsgd.ac.id,
tarsono@uinsgd.ac.id

ABSTRACT

Rapid developments in Islamic religious education, both in curriculum, methods and learning media, have demanded educational institutions and educators (teachers or lecturers) to seek innovation in learning Islamic Religious Education. Research shows that so far, learning Islamic Religious Education in the eyes of students is often considered as stagnant learning and there is no progress in development. The understanding of Islamic Education Learning in students is often considered static and less progressive, resulting in a lack of interest and boredom. As a response to this, this study aims to find a learning approach that is more adaptive to the current era, especially in the development of narrative material in Islamic Education subjects. One of the models investigated is the application of e-books and e-comics as the foundation of PAI learning. The data sources taken refer to related literature, scientific journals, and research references that focus on Islamic Religious Education, both in manual and digital form. The research method applied is a literature study with a qualitative approach. The findings of this study indicate that the integration of e-comics and e-books in the preparation of narrative materials about prophets for elementary school level is able to facilitate students' understanding of PAI and encourage increased interest, creativity, and innovation in the teaching and learning process at the elementary level.

Keywords: Material development, Islamic Religious Education, E-Learning, Elementary School

ABSTRAK

Perkembangan pesat dalam pendidikan agama Islam, baik dalam kurikulum, metode maupun media pembelajaran, telah menuntut lembaga pendidikan dan pendidik (guru atau dosen) untuk mencari inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian menunjukkan bahwa sejauh ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di mata peserta didik sering dianggap sebagai pembelajaran yang stagnan dan belum adanya progress perkembangan. Pemahaman terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kerap dianggap statis dan kurang progresif, mengakibatkan kurangnya minat serta kejenuhan. Sebagai respons terhadap hal ini, penelitian ini bertujuan untuk menemukan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap era saat ini, khususnya dalam pengembangan materi naratif pada mata pelajaran PAI. Salah satu model yang diselidiki ialah penerapan e-book dan e-komik sebagai fondasi pembelajaran PAI. Sumber data yang diambil merujuk pada literatur terkait, jurnal ilmiah, dan referensi penelitian yang menitikberatkan pada Pendidikan Agama Islam, baik dalam wujud manual maupun digital. Metode penelitian yang diterapkan adalah studi

kepustakaan dengan pendekatan kualitatif. Temuan dari penelitian ini menandakan bahwa integrasi e-komik dan *e-book* dalam penyiapan materi naratif tentang para nabi untuk jenjang sekolah dasar mampu mempermudah pemahaman peserta didik terhadap PAI dan mendorong peningkatan minat, kreativitas, serta inovasi dalam proses belajar-mengajar di tingkat SD.

Kata Kunci: Pengembangan materi, Pendidikan Agama Islam, *E-Learning*, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini telah menyebabkan peningkatan kualitas serta efisiensi dalam berbagai sistem dan metode kerja, termasuk sistem pendidikan (Darmawan, 2020). Di Republik Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengadopsi teknologi sebagai sarana pembelajaran. Profesional di bidang teknologi menekankan bahwa penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan di berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan, dengan tujuan membantu guru dalam mengajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Cahyadi pada tahun 2019, teknologi telah menjadi elemen yang esensial dalam pengembangan proses pembelajaran dan berperan dalam mengatasi hambatan dalam proses belajar siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menghibur (Titin dan Dara,

2016). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan metode pengajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media (Irfandi, 2023). Pembelajaran elektronik, yang biasanya disebut *e-learning*, merupakan istilah yang terdiri dari dua komponen, yakni 'e' yang merupakan singkatan dari '*electronica*' dan '*learning*' yang merujuk pada 'pembelajaran' (Azhar, 2011). Oleh karena itu, *e-learning* merujuk pada metode pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik sebagai alat bantu atau sarana dalam proses belajar. Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa (Chairudin, 2021)

Dalam era modern ini, pemanfaatan media pembelajaran digital memberikan kontribusi signifikan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Namun, penggunaan media pembelajaran *e-learning* oleh para guru, terutama

dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di beberapa sekolah negeri, masih terbatas. Keterbatasan ini mengakibatkan ketidakefektifan pembelajaran karena guru masih bergantung pada buku teks yang disediakan pemerintah sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, sehingga menyebabkan proses belajar menjadi monoton (Randi Irvan Nudin, 2021). Terutama dalam menghadapi materi tentang kisah dalam mata pelajaran PAI, yang sering dianggap kompleks oleh siswa karena melibatkan sejumlah besar peristiwa, tanggal, tahun, dan nama-nama tokoh. Oleh karena itu, sejalan dengan kemajuan teknologi, diperlukan usaha untuk merancang serta memperkenalkan inovasi dalam media pembelajaran agar mendukung guru dalam mengubah pendekatan pembelajaran yang tradisional menjadi lebih menarik.

Terdapat beberapa keunggulan dalam penerapan media *E-learning* di mana siswa dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri. Pemanfaatan media *e-learning* mampu memberikan penjelasan yang jelas serta konseptual, dan menambah pengetahuan siswa dengan dukungan audio-visual yang

disertai dengan materi kata dan gambar yang menarik. Dengan demikian, ini mampu memicu inisiatif belajar mandiri siswa untuk memperoleh pemahaman yang diharapkan oleh para pengajar mereka (Mariana, 2023).

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Sri Erdawati dan Tina Sartika pada tahun 2022 mengenai dampak e-learning terhadap pencapaian siswa di SD Negeri 008 Simpang Gaung menemukan bahwa penerapan *e-learning* secara signifikan dan positif memengaruhi hasil belajar siswa di sekolah tersebut. Penelitian lain yang dilakukan oleh Taufik Abdullah Attamimi, Sugeng Listyo Prabowo, dan Indah Aminatuz Zuhriyah pada tahun 2023 mengenai hubungan antara penerapan e-learning dengan prestasi belajar PAI menunjukkan adanya korelasi koefisien sebesar 0.303 yang menandakan adanya korelasi positif dengan tingkat korelasi yang rendah, mengindikasikan bahwa semakin baik implementasi e-learning, semakin tinggi prestasi belajar yang dicapai.

Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan suatu kerangka pengembangan materi pembelajaran

Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan konteks saat ini bagi peserta didik. Hasil temuan ini berfokus pada dua elemen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pertama, pengembangan materi pembelajaran PAI yang berbasis e-komik. Pendekatan pembelajaran ini mampu memberikan rangsangan serta stimulus yang meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi pelajaran (Mariana, 2023). kedua, Pengembangan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berfokus pada basis e-book. Pendekatan pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui antarmuka yang menarik dan kemudahan dalam pemahaman, memberikan manfaat edukatif, memperluas pengetahuan, serta dapat diadopsi dalam proses pembelajaran (Siti Annisa Nur Wahiddah, 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui metode *Library research* (kajian pustaka). Di dalam perpustakaan, data diperoleh melalui penyelidikan terhadap literatur terkait, termasuk artikel jurnal ilmiah, buku, dokumen, dan pemeriksaan terhadap

karya-karya yang bermanfaat yang secara khusus membahas pengembangan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang relevannya dengan kebutuhan saat ini.

Data dikumpulkan melalui (penelusuran) pada database pada goggle cendikia dengan kata kunci: 1) pengembangan materi PAI, 2) materi kisah berbasis *e-comic*, dan 3) materi kisah berbasis e-book. Berdasarkan dengan (penelusuran) kata kunci tersebut. Muncul artikel yang memenuhi kriteria sesuai dengan tema penelitian ini. Mengambil data-data dari jurnal Nasional, jurnal Internasional, buku-buku rujukan, dan karya ilmiah (tesis, dan disertasi).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah konten analisis untuk menganalisis menemukan konsep pembelajaran agama Islam di sekolah dasar yang berbasis e-learning diantaranya dalam pembelajaran model *e-comic*, dalam pembelajaran model e-book, dan dalam pembelajaran model inkuri yang relevan di masa sekolah merdeka. agar mengarahkan dan mempengaruhi masyarakat khususnya para generasi muda untuk

maju dan berkembang dalam Pendidikan Islam.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengertian materi PAI

Kurikulum Pendidikan Agama Islam dalam berbagai jenjang pendidikan terbagi menjadi sejumlah bidang studi, meliputi Alquran, hadits, Aqidah-akhlak, Fiqih, serta Tarikh/SKI (Sejarah dan Kebudayaan Islam). Materi-materi ini disampaikan melalui beragam metode dan sarana pembelajaran yang berbeda (Fauziah, 2022). Pendidikan Agama menjadi bagian tak terpisahkan yang wajib diikuti oleh seluruh siswa dari berbagai tingkatan pendidikan, termasuk SD, SLTP, SLTA, dan perguruan tinggi (Muslimin, 2022). Hal ini di dukung oleh regulasi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 13 butir (a), yang menegaskan hak setiap peserta didik untuk menerima pendidikan agama sesuai dengan kepercayaan agamanya dan disampaikan oleh guru dengan keyakinan agama yang serupa.

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan

terencana dalam mempersiapkan peserta didik guna mengenal, memahami, merasakan secara mendalam, serta mempererat keyakinan dan ketakwaan kepada Allah Swt, serta menumbuhkan akhlak mulia melalui praktik pengajaran agama Islam yang berdasarkan pada ajaran Alquran dan hadits. Pendekatan pembelajaran ini meliputi berbagai aktivitas bimbingan, latihan, dan pengalaman bagi peserta didik (Miftakhuddin, 2020). Sedangkan pembelajaran merupakan usaha untuk mengedukasi individu atau sekelompok orang melalui berbagai upaya serta beragam strategi, metode, dan pendekatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Hendro menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang menghasilkan perubahan pada individu. Pengaturan kegiatan pembelajaran harus melibatkan perencanaan yang terperinci untuk memastikan bagaimana pencapaian tujuan dapat dilakukan secara efisien dan efektif (Mohammad Jailani, 2021)

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menyatakan bahwa materi

pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan proses terencana secara sistematis, dengan materi yang mencakup ajaran-ajaran seperti Alquran dan hadits, yang disampaikan kepada peserta didik di dalam kelas.

2. Penggunaan Media e-Learning

Secara etimologis istilah "e-learning" berasal dari penggabungan "e" yang merujuk pada "elektronik" dan "learning" yang mengacu pada "pembelajaran." Dengan demikian, e-learning dapat disimpulkan sebagai suatu teknik pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan platform digital dalam proses belajar-mengajar. Definisi e-learning memiliki beragam interpretasi dari sudut pandang para pakar dalam bidangnya. Horton (2010), sebagai contoh, mengilustrasikan *e-learning* sebagai "pemanfaatan teknologi komputer untuk menciptakan pengalaman pembelajaran." Ini mengacu pada penerapan teknologi komputer dalam menyusun pengalaman belajar, metodologi, dan format pembelajaran yang diwujudkan

melalui medium yang disebut sebagai "e-learning". *E-learning* memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberdayakan siswa dalam belajar di berbagai waktu dan lokasi.

Pembelajaran *e-learning* bisa diartikan sebagai pembelajaran virtual, pembelajaran daring, dan pembelajaran berbasis web. Semua istilah ini terhubung dengan penggunaan teknologi elektronik dan internet dalam proses belajar-mengajar. Model pembelajaran e-learning pada dasarnya merupakan perubahan paradigma dari metode tradisional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pendekatan yang lebih fokus pada siswa (*student-centered learning*).

Dalam model pembelajaran e-learning terdapat sejumlah keuntungan bagi peserta didik seperti kemampuan untuk berinteraksi antara sesama peserta setiap saat, serta akses tak terbatas terhadap materi pembelajaran tanpa adanya batasan waktu atau tempat. Bagi pendidik, manfaatnya meliputi

kemudahan dalam menyampaikan materi dan memperbarui informasi, penghematan waktu selama proses pengajaran, kemampuan untuk mendukung dan mengatur aktivitas peserta didik, serta mampu melakukan evaluasi langsung dan terperinci terhadap hasil pembelajaran serta memberikan umpan balik secara langsung (Sukarno, 2020)

Keunggulan *e-learning* dari sudut pandang para peneliti dan ahli adalah sebagai berikut: 1) Memberikan kemudahan serta relevansi bagi peserta didik dalam mengadopsi teknologi (*del Barrio-García*, 2015) 2) Peserta didik mampu mengakses materi pembelajaran serta berkolaborasi dengan individu lain (Anshari, 2015) dan 3) E-learning memfasilitasi akses yang fleksibel bagi siswa karena tersedia secara online, memungkinkan mereka untuk belajar di mana pun dan kapan pun karena keterhubungannya dengan internet (Almohammadi, 2017)

Namun, beberapa kelemahan dari *e-learning* mencakup: 1) potensi terjadinya kesalahpahaman

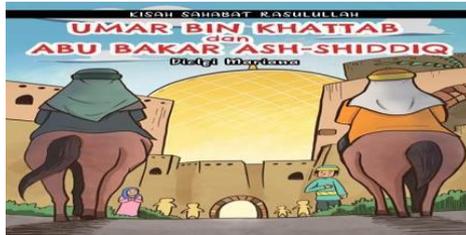
antara pengajar dan peserta didik karena jarak fisik yang menghambat komunikasi langsung, mengurangi efektivitas *e-learning* itu sendiri, 2) Kemungkinan adanya perilaku tidak jujur dari peserta didik, seperti tindakan plagiarisme, pelanggaran hak cipta, dan pilihan keterampilan yang dianggap tidak tepat, dan 3) Penggunaan model *e-learning* dapat mengesampingkan aspek-aspek filosofis pendidikan serta aspek-aspek seperti kemampuan akademik, psikomotor, sosial, dan keterampilan peserta didik (Pusvyta Sari, 2015)

3. Pengembangan Materi Kisah pada Pembelajaran PAI Berbasis *e-Learning*

a. Pengembangan Materi Berbasis e-Comic

Buatlah parafrase dengan menggunakan kalimat ilmiah dari kalimat ini Dalam pengembangan materi bahan ajar PAI sangat luas dan bermacam-macam peneliti mengambil salah satu penelitian yang diteliti oleh Dielfi Mariana, 2023 pada artikel yang berjudul Pengembangan Media E-Komik

dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW. Pengembangan materi kisah berbasis e-komik sangat efektif



untuk pembelajaran pendidikan agama islam karena memiliki karakteristik sebagai berikut: media bersifat praktis, menarik, dan mudah dibawa kemana-mana, memaparkan materi pembelajaran dan disertai dengan gambar-gambar yang relevan sehingga memotivasi dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Gambar 1. Cover media E-komik



Gambar 2. Tampilan Menu Komik pada Media E-Komik

Ilustrasi yang disajikan merupakan salah satu pengembangan media e-komik

dalam pembelajaran PAI dengan fokus pada konteks cerita sahabat Rasulullah SAW, yang dibentuk berdasarkan model (Borg dan Gall, 1983). Tahapan pengembangan ini mencakup: pengumpulan informasi, perencanaan, desain, presentasi data uji coba, analisis data, dan revisi produk media e-komik. Proses pengumpulan informasi melibatkan wawancara dengan pengajar PAI, tahap perencanaan melibatkan aktivitas awal peserta didik serta materi ajar, tahap desain mencakup seleksi cerita, pembuatan sketsa, dan penggambaran dalam aplikasi gambar, tahap presentasi data uji coba melibatkan penilaian kecocokan produk oleh pakar media dan pakar materi, tahap analisis data melibatkan evaluasi validitas media e-komik PAI yang berfokus pada konteks, serta tahap revisi produk pengembangan media e-komik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, kuesioner, dan wawancara.

Dalam studi literatur pengembangan ini, contoh

implementasi terlihat di kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono, Sidoarjo, seperti yang dijelaskan dalam artikel Dielfi Mariana, 2023. Di kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono, mereka menjadi salah satu yang mempergunakan media pembelajaran e-komik untuk materi kisah dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian, penerapan ini dapat meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam serta efisiensi dalam pembelajaran PAI.

Temuan Dielfi Mariana dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dari evaluasi oleh ahli materi, diperoleh skor sebesar 95,3%, sedangkan dari evaluasi oleh ahli bahasa, diperoleh skor sebesar 98,07%. Hasil evaluasi ini menandakan bahwa E-komik dalam pembelajaran PAI yang berbasis kontekstual dapat diuji coba dalam skala terbatas karena dinilai sangat valid oleh para ahli. Ini disebabkan karena materi yang disajikan dalam E-komik sesuai dengan tahap perkembangan siswa di sekolah dasar. Tanggapan dari siswa dan

guru melalui kuesioner menunjukkan bahwa mereka mampu dengan mudah memahami materi pembelajaran. Observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama penggunaan media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas belajar siswa, dari 46,75% menjadi 8,29%. Hasil dari pengembangan media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kisah sahabat Rasulullah SAW dinilai valid, praktis, menarik, dan efektif, sehingga dapat diterapkan secara efisien dalam proses pembelajaran.

Dari hasil temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan basis e-komik mampu meningkatkan kecocokan, daya tarik, dan motivasi siswa di dalam kelas untuk belajar dengan lebih antusias. Meskipun terdapat beberapa kelemahan dan kekurangan pada produk media yang dihasilkan, seperti yang

dinyatakan oleh para ahli, maka revisi dalam pengembangan produk diperlukan. Diketahui bahwa penggunaan media e-komik dalam materi kisah dalam pembelajaran PAI dapat mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik serta dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

b. Pengembangan Materi Berbasis e-Book

Pentingnya penggunaan perangkat pembelajaran dalam proses belajar peserta didik menuntut guru untuk mengembangkan alat bantu tersebut agar lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Mahlianurrahman, 2020). Dalam konteks pengembangan materi pembelajaran PAI, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Siti Annisa Nur Wahiddah, Lulu Lathipah, Desti Indaryanti, Zulfa Putri Fadilah, dan Ani Nur Aeni pada tahun 2022, seperti yang disajikan dalam sebuah artikel, menyoroti pemanfaatan E-book sebagai media pembelajaran interaktif

dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Ulul Azmi untuk siswa sekolah dasar. Pengembangan materi kisah berbasis e-book membuktikan efektivitasnya dalam pembelajaran PAI karena menyajikan informasi dalam beragam format seperti teks, gambar, video, audio, maupun multimedia, serta menghadirkan fitur menarik seperti animasi, cerita bergambar, materi yang diiringi lagu anak, dan juga penggunaan warna yang beragam.



Gambar 3. Tampilan Isi E-book Cerita Ihsan

Ilustrasi yang diberikan adalah contoh dari pengembangan media e-book dalam

pembelajaran PAI sebagai bagian dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk materi Ulul Azmi di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini mengadopsi metode Design and Development (D&D), yang didasarkan pada temuan empiris dan pendekatan sistematis, melalui serangkaian penelitian dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi.

Artikel yang mengkaji pengembangan e-book di kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar di daerah Bandung dan Bekasi, Jawa Barat merupakan fokus tulisan yang disusun oleh Siti Annisa Nur Wahiddah, kolega, pada tahun 2022. Penelitian tersebut meneliti respons dan tanggapan dari guru-guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan siswa sekolah dasar terkait dengan E-book Cerita Ihsan. Tanggapan dan respons tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk data serta tabel dengan pendekatan yang objektif. Penggunaan e-book

sebagai media pembelajaran pada materi Ulul Azmi di sekolah dasar membantu siswa dalam memahami konten materi yang disajikan. Keterbacaan yang mudah dari materi tersebut menjadi alasan mengapa e-book tersebut dapat menarik minat siswa dan guru untuk menjelajahi lebih dalam konten yang ada dalam buku digital tersebut.

Hasil temuan dari Siti Annisa Nur Wahiddah dan tim pada tahun 2022 menunjukkan respons yang positif dari mayoritas peserta survei dan wawancara yang dilakukan secara terbatas. Evaluasi komprehensif terhadap isi dari E-book Cerita Ihsan menunjukkan mayoritas responden merasa "senang" setelah menggunakan Cerita Ihsan sebagai sumber belajar untuk materi Rasul Ulul Azmi. Selain itu, tanggapan positif dari siswa menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan respons "baik", "sangat baik", "menarik", dan lainnya, dengan 42.8% memberikan respons spontan

positif. Sebanyak 33.3% merespons bahwa E-book mampu meningkatkan motivasi belajar mereka karena tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, sekitar 23.8% menyatakan bahwa karakter, warna, dan kualitas lagu yang disajikan dalam E-book Cerita Ihsan menarik perhatian mereka. Selain respons positif, ada saran dari guru PAI tentang kekurangan E-book, terutama dalam isi cerita dan variasi yang disajikan, yang dijadikan pertimbangan untuk pengembangan produk. Namun demikian, dari segi interaktivitas, E-book ini dinilai cukup baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis e-book pada topik Ulul Azmi bisa digunakan secara efisien dan efektif. Hal ini terbukti dari manfaat yang dirasakan oleh

responden penelitian, baik guru maupun siswa, di mana mereka merasa terbantu dalam memahami isi materi yang disajikan dalam e-book. Keterbacaan materi yang tetap mudah dipahami menjadi faktor utama dalam menarik minat siswa dan guru untuk mendalami konten dalam buku digital tersebut. Oleh karena itu, secara efektif, media e-book dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam Pendidikan Agama Islam memberikan manfaat signifikan. Penggunaan pendekatan e-learning dalam pengembangan materi kisah telah memperkaya pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan kemampuan akses materi secara fleksibel. Pentingnya pengembangan materi Pendidikan Agama Islam terletak pada keaslian model pembelajaran yang relevan dengan kondisi saat ini, terutama dalam era revolusi industri 5.0.

Pengembangan materi pembelajaran berfokus pada dua model, yaitu berbasis e-Book dan e-

Komik. Pengembangan materi berbasis e-Komik memungkinkan siswa, terutama di sekolah dasar, untuk belajar secara kreatif dengan merangsang imajinasi dan minat baca mereka, khususnya pada materi kisah para sahabat Rasulullah SAW. E-Komik menyajikan materi dengan cara yang menarik, menggabungkan gambar dan narasi untuk menyajikan materi yang luas. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memotivasi mereka untuk memahami materi lebih dalam. Selain itu, pengembangan materi berbasis e-Book dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan yang menarik dan mudah dipahami. E-Book tidak hanya menyajikan konten materi, tetapi juga menyediakan gambar, video, dan warna-warni menarik yang relevan dengan siswa, contohnya pada materi Ulul Azmi yang dikembangkan untuk siswa sekolah dasar. Dengan menyediakan kemudahan akses dan pengalaman belajar yang menarik, e-Book dan e-Komik memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan siswa dengan semangat belajar yang lebih

tinggi. Pada bagian ini penulis merincikan kesimpulan hasil pembahasan dan analisa data dan disarankan untuk menyampaikan penelitian lanjutan untuk peneliti berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Almohammadi, K., H. H., A. D. , & A. G. (2017). A Survey Of Artificial Intelligence Techniques Employed For Adaptive Educational Systems Within E-Learning Platforms. *Journal Of Artificial Intelligence And Soft Computing Research*, 7(1), 47–64.

[1] Anshari, M., A. Y., & G. L. S. (2015). Pervasive Knowledge, Social Networks, And Cloud Computing: E-Learning 2.0. *Eurasia Journal Of Mathematics, Science And Technology Education*, 11(5), 909–921.

[2] Chairudin, M., & D. R. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 951–962.

[3] Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di Sma Negeri 1

- Muncar. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 12, 91–99.
- [4] Del Barrio-García, S. J. L. A. And E. R.-F. (2015). Personal Learning Environments Acceptance Model: The Role Of Need For Cognition, E-Learning Satisfaction And Students' Perceptions. *Journal Of Educational Technology & Society*, 18(3), 129–141.
- [5] Fauziah, N. M. (2022). Analisis Profesionalitas Guru Pai Bersertifikasi Pendidik Dalam Merancang Media Pembelajaran Di Smp Kabupaten Aceh Jaya. *International Conference On Islamic Civilization (Iconic)*.
- [6] Irfandi, I. , & Y. N. (2023). Analisis Inovasi Mahasiswa Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Sederhana. *Competitive: Journal Of Education*, 1(3), 148–155.
- [7] Mahlianurrahman, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Attadib: Journal Of Elementary Education*, 4(1), 1–13.
- Mariana, Dielfi. (2023). Pengembangan Media E-Komik Dalam Pembelajaran Pai Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah Saw Kelas 5 Sdn Plumbungan Sukodono Sidoarjo. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* , 4(2).
- Mohammad Jailani, H. W. And S. F. (2021). Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 142–155.
- Muslimin, E. And U. R. (2022). Tantangan, Problematika Dan Peluang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi. *Arbiatuna: Journal Of Islamic Education Studies*, 2(1), 57–71.
- Nudin, R. I., Rizal, S. U., & Jennah, R. (1993). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Mata Pelajaran Pai Materi Ilmu Pengetahuan Di Masa Bani Umayyah*. 4(2), 167–180.
- Pusvyta Sari. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Ummul Qura*, 6(2), 20–35.
- Siti Annisa Nur Wahiddah, , Et Al. (2022). Cerita Ihsan: E-Book Interaktif Sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi Di

Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* ,
6(2), 4182–4191.

Sukarno, Mohamad. (2020). Dinamika
Perkembangan E-Learning Dan
Tantangannya Dalam Media
Pembelajaran. *Kontinu: Jurnal
Penelitian Didaktik Matematika* ,
4(2), 110–124

Titin Dan Dara,E. N. (2016).
Penyusunan Perangkat Pembelaj
aran Pada Materi Ruang Lingku
p Biologi Kelas X Sma. *Jurnal
Pendidikan Matematika Dan Ipa*,
7(1), 45–56.