

Pengembangan E-Modul "Personality of Nabi Muhammad SAW" pada Materi PAI Kebudayaan Islam Kelas IV SD

Ardi Apriansah*, Shofia Aina Rahmani, Siti Wahyuni, Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

*Corresponding Author: 2008484@upi.edu

Abstract

The lack of motivation and interest of students in carrying out the learning process is caused by the lack of variety of learning media used by teachers. This study aims to assist teachers in interpreting learning tools and increase interest and motivation in studying PAI subjects for grade IV Personality of the Prophet Muhammad SAW. This study uses the Design and Development (D&D) method, has the following stages: (1) identification of problems, (2) describing objectives, (3) product design and development, (4) product testing, (5) evaluation of test results, and (6) communicating test results. In this study, researchers used data collection techniques including observation method and questionnaire method. The place of research was conducted at SDN Karapyak with a sample of 10 Class IV students. The result of product development was the E-Module "Personality of the Prophet Muhammad SAW. The results of the validation of the Principal and PAI teachers regarding this E-Module product are 88% included in the very good category so that it is feasible to use, besides that it is supported by the post-test results obtained from the quiz with an average score of 80 included in the good category. from the assessment that the E-Module "Personality of the Prophet Muhammad SAW Class IV" is very feasible to be used as a learning tool.

Keywords: E-Module; Prophet Muhammad's personality; Islamic education

Abstrak

Kurangnya motivasi serta ketertarikan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran disebabkan karena minimnya variasi media pembelajaran yang di pakai oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam menginterpretasikan prangkat pembelajaran dan meningkatkan minat serta motivasi dalam mempelajari mata pelajaran PAI kelas IV materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D), mempunyai tahapan : (1) identifikasi masalah, (2) mendeskripsikan tujuan, (3) desain dan pengembangan produk, (4) uji coba produk, (5) evaluasi hasil ujicoba, dan (6) mengomunikasikan hasil uji coba. Dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data meliputi: metode observasi dan metode kuisioner. Tempat penelitian dilakukan di SDN Karapyak 1 dengan sampel sebanyak 10 orang siswa Kelas IV. Hasil pengembangan produk merupakan E-Modul "Personality Of Nabi Muhammad SAW. Hasil validasi oleh Kepala Sekolah dan Guru PAI terkait produk E-Modul ini yaitu 88%, masuk dalam kategori sangat baik sehingga layak untuk digunakan. Selain itu didukung dengan hasil post-test yang diperoleh dari kuis dengan rata-rata nilai 80 termasuk pada kategori baik. Dapat disimpulkan dari hasil penilaian bahwa E-Modul "Personality Of Nabi Muhammad SAW Kelas IV sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran

Kata Kunci: E-Modul; Kepribadian Nabi Muhammad; Pendidikan Agama Islam

Article History:

Received 2022-03-27

Revised 2022-05-18

Accepted 2022-05-27

DOI:

10.31949/educatio.v8i2.2273

PENDAHULUAN

Kebudayaan yaitu keseluruhan yang kompleks yang mencakup pengetahuan, seni, moral, kepercayaan, adat istiadat, hukum, serta keterampilan lain yang diperoleh individu sebagai bagian dari masyarakat, menurut Edward Burnett Tylor dari (E-Journal: 2). Adapun menurut (Iribaram, S., 2020) menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan semua hal yang dibuat oleh manusia (akal budi) meliputi, kesenian, adat istiadat, dan kepercayaan. Kebudayaan meliputi aspek yang bersifat material, kesenian atau perilaku, dan moral. Pada

penelitian kali ini peneliti akan mengangkat materi tentang kepribadian Nabi Muhammad SAW, meliputi sifat-sifat mulia yang dimilikinya: (1) Shidiq artinya jujur dan benar. (2) Amanah artinya dapat dipercaya. (3) Tabligh artinya menyampaikan. (4) Fathanah artinya bijaksana dan cerdas (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014).

Di zaman modern ini, banyak dari berbagai kalangan, termasuk anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang mengidolakan selain Nabi Muhammad SAW. Dan masih banyak anak SD yang kurang memahami tentang Sejarah Kebudayaan Islam. Tidak sedikit generasi muda saat ini yang berperilaku menyimpang dan tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku, serta tidak mencerminkan perilaku-perilaku yang dimiliki oleh Rasulullah. Krisis moral marak terjadi di lingkungan SD, karena sering ditemukan peserta didik yang berbohong, tidak sopan santun pada guru dalam berbicara karena disebabkan oleh ketidaksiapan pemahaman peserta didik terhadap menyaring budaya budaya luar seakan budaya luar pantas ditiru, hal inilah yang menjadi salah satu sebab terjadinya krisis moral pada anak usia sekolah dasar. (Prihatmojo & Badawi, 2020). Di sisi lain degradasi moral disebabkan karena kurangnya mempersiapkan peserta didik untuk menyikapi kehidupan yang kontradiktif walaupun dengan adanya pembelajaran tentang moral dan budi pekerti (Sahronih, S., 2018). Berdasarkan permasalahan diatas, perlu adanya pendidikan karakter meliputi pendidikan yang mencakup moral, nilai, afektif, akhlak serta budi pekerti. (Ani, N. A., 2014). Maka dengan tema “Kebudayaan dalam Perspektif Islam” ini peneliti mengangkat materi tentang “Kepribadian Nabi Muhammad SAW”. Salah satu alasan mengapa anak-anak tidak memahami Sejarah Kebudayaan Islam dikarenakan tidak menggunakan media yang beragam aktivitas belajar mengajar. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini mendorong proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan interaktif. Apalagi pada situasi pandemi Covid-19 telah merubah tatanan dalam aspek kehidupan, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan, tenaga pendidik dituntut untuk bisa mengikuti arus perkembangan zaman dengan teknologi yang semakin pesat. Begitu juga dalam dunia pendidikan harus melibatkan ICT pada proses pembelajaran. Salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis teknologi. Salah satunya dengan penggunaan E-Modul. Buku terkadang membuat peserta didik merasa bosan dalam mempelajari sebuah materi, disebabkan oleh tidak adanya bantuan media pembelajaran interaktif yang bisa menambah motivasi dan semangat belajar siswa (Divayana et al, 2019). Untuk mengurangi kejenuhan peserta didik yang belajar dengan menggunakan modul cetak, perlu adanya pengintegrasian antara modul cetak dengan media elektronik yang sering disebut e-modul atau modul elektronik (Munthe, Silaban, & Muchtar, 2020).

Modul elektronik merupakan suatu bahan ajar yang dibuat secara sistematis mengacu pada kurikulum yang berlaku dan dibuat dalam periode tertentu, dimana dalam menampilkan dan mengoperasikannya menggunakan alat elektronik misalnya android, laptop, dan komputer (Santosa & Santyadiputra, 2017). Menurut (Anna Elvarita et al., 2020) e-modul merupakan sebuah modul cetak yang dikembangkan dalam bentuk elektronik serta dapat diakses menggunakan komputer atau gadget yang dibuat dengan software pendukung serta menjadi alat pembelajaran yang dirancang secara menarik dan sistematis dengan memuat materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan teknik evaluasi agar mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan. Sementara (DPSMA, 2017) e-modul diartikan sebagai sebuah bentuk sajian bahan ajar yang di buat secara sistematis kedalam sebuah pembelajaran tertentu, yang dituangkan dengan berbasis ICT, dimana semua kegiatan pembelajaran yang terdapat di dalamnya ditautkan dengan link sebagai petunjuk yang membantu peserta didik agar menjadi lebih interaktif melalui program, dilengkapi dengan bahan ajar multimedia seperti video pembelajaran, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan e-modul memiliki sejumlah manfaat bagi peserta didik serta dalam proses belajar itu sendiri, seperti yang dikemukakan oleh (Nindy, 2019), belajar dengan menggunakan e-modul memiliki sejumlah manfaat diantaranya: peserta didik lebih bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya, dapat menghargai perbedaan individu antar sesama sehingga bisa belajar dengan menyesuaikan tingkat kemampuannya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, dengan e-modul peserta didik dapat melakukan pembelajaran sendiri tanpa bergantung pada orang lain, peserta didik akan cenderung tertarik pada e-modul karena di fasilitasi multimedia dan bahan ajar yang interaktif.

Alasan peneliti membuat produk ini dikarenakan memiliki nilai praktis dan ekonomis. Dikatakan praktis karena produk ini mudah diakses dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Kemudian dilihat dari segi ekonomis juga tidak memerlukan biaya yang sangat berarti, namun perlu kekayaan literasi digital dari para calon guru/guru. Dengan adanya produk ini dapat memudahkan guru dalam menginterpretasikan perangkat pembelajaran yang mencakup materi dan post test yang bisa diakses pada E-Modul tersebut. Selain itu, E-Modul ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Adapun rumusan masalah yang menjadi perhatian penyusun dan merujuk pada latar belakang, adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana desain E-Modul interaktif untuk pembelajaran PAI tentang kepribadian Nabi Muhammad SAW pada Kelas IV SD? (2) Bagaimana produk E-Modul interaktif untuk pembelajaran PAI tentang kepribadian Nabi Muhammad SAW pada Kelas IV SD? (3) Bagaimana penilaian ahli tentang produk E-Modul interaktif untuk pembelajaran PAI tentang kepribadian Nabi Muhammad SAW pada Kelas IV SD. Adapun tujuan dari penyusunan proyek yang merujuk pada rumusan masalah, adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui desain E-Modul interaktif untuk pembelajaran PAI tentang kepribadian Nabi Muhammad SAW pada Kelas IV SD (2) Untuk mengetahui produk E-Modul interaktif untuk pembelajaran PAI tentang kepribadian Nabi Muhammad SAW pada Kelas IV SD (3) Untuk mengetahui penilaian ahli tentang produk E-Modul interaktif untuk pembelajaran PAI tentang kepribadian Nabi Muhammad SAW pada Kelas IV SD. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu dapat memberikan sebuah inovasi yang bisa membantu guru dalam menyajikan sebuah bahan ajar terkait pembelajaran PAI pada materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan.

METODE PENELITIAN

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model design and development (D&D), yang disebut dengan desain dan pengembangan dalam bahasa Indonesia. Model D&D ini memberi peneliti landasan empiris untuk pengembangan produk dengan merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dikembangkan. Seperti model survei lainnya, survei D&D mempunyai langkah-langkah sistematis yang harus dilakukan dari awal hingga akhir. Para ahli mempunyai variasi atau pilihan prosedur yang berbeda pada model D&D. Metode prosedur dari Peffer, dkk digunakan oleh peneliti pada penelitian ini. Sekurangnya ada 6 langkah yang harus dilewati dalam model D&D. "...(1) identifikasi masalah, (2) mendeskripsikan tujuan, (3) desain dan pengembangan produk, (4) ujicoba produk, (5) evaluasi hasil ujicoba, (6) mengkomunikasikan hasil ujicoba." (Ellis & Levy, 2010).

- 1) Identifikasi masalah (*Identify the problem*). Identifikasi masalah adalah tahap awal pada saat melaksanakan penelitian. Identifikasi masalah ini dijadikan sebagai tahap awal yang harus dilewati sehingga peneliti dapat mengetahui apa saja permasalahan yang akan ditangani oleh produk yang dikembangkan. Pada umumnya permasalahan yang timbul menggambarkan kondisi dimana belum terciptanya sebuah produk yang bisa menangani permasalahan tersebut. Maka harus dilakukan pengembangan produk untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan.
- 2) Mendeskripsikan tujuan (*Describe the objectives*). Untuk menangani serta meminimalisir permasalahan yang telah diidentifikasi oleh peneliti, pada penelitian ini peneliti mendesain serta mengembangkan produk E-Modul.
- 3) Desain dan pengembangan produk (*Design & develop the artifact*). E-Modul "Personality Of Nabi Muhammad SAW" yaitu sebuah produk yang dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi di lapangan. Model Waterfall dari Pressman (dalam Ihsan, 2017) digunakan peneliti pada saat mengembangkan produk. Berdasarkan pernyataan Ellis & Levy (2010) dianjurkan bagi peneliti pemula ketika hendak mengembangkan suatu produk atau alat yaitu dengan memilih model Waterfall dari Pressman.

- 4) Ujicoba produk (*Test the artifact*). Uji coba produk dilaksanakan ketika E-Modul ini sudah selesai dibuat serta dievaluasi oleh *expert review* (respon ahli). Partisipan pada penelitian ini diantaranya kepala sekolah, guru, dan peserta didik sebagai pengguna. Jika kualitas bahan ajar dirasa kurang mumpuni dan belum sesuai, maka perlu dilakukannya revisi sesuai dengan hasil evaluasi oleh partisipan/validator dari bahan ajar yang dikembangkan sampai memperoleh kualitas bahan ajar yang lebih baik.
- 5) Evaluasi hasil ujicoba (*Evaluate testing result*). Evaluasi ini berlandaskan dari data yang diperoleh dari respon ahli yaitu kepala sekolah, guru, dan peserta didik sebagai pengguna. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dari data yang telah terkumpul, apakah produk yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau belum.
- 6) Mengkomunikasikan hasil ujicoba (*Communicating the testing result*). Laporan hasil penelitian yang dituangkan secara tertulis dalam bentuk laporan penelitian (artikel) berdasarkan hasil dari analisis data yang kemudian disusun dan disimpulkan. Selanjutnya, hasil analisis data dikomunikasikan ketika presentasi perkuliahan SPAI.

Dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data meliputi metode observasi dan metode kuisioner. Peneliti memperoleh data dari kuisioner yang diisi melalui *google form* oleh guru PAI dan kepala sekolah sebagai validator menggunakan alat berupa instrument yang berisi pertanyaan meliputi kelayakan produk dan materi. Sama halnya dengan peserta didik yang mengisi kuisioner melalui *google form*, tetapi menggunakan alat berupa soal-soal terkait materi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SD. Lokasi penelitian ini dilakukan bertempat di SDN Karapyak 1. Sasaran produk yang dihasilkan adalah untuk guru dan peserta didik Sekolah Dasar, khususnya pada kelas IV. Pada validasi kelayakan produk dalam penelitian E-Modul "Personality Of Nabi Muhammad SAW" didapat dari angket dengan cara penskoran instrument penelitian. Kemudian diisi oleh para pakar yaitu kepala sekolah dan guru sebagai validator pakar media dan pakar materi dengan menggunakan penilaian pada tabel 1.

Tabel 1. Penskoran Instrument Penilaian

Skor	5	4	3	2	1
Kategori	Sangat baik	Baik	Cukup baik	Tidak baik	Sangat tidak baik

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data pada penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif. Untuk memudahkan dalam pembacaan, data yang sudah ada dianalisis menjadi bentuk persentase dengan mengacu pada format dibawah ini. Persentase nilai masing-masing instrument.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi dengan Skala Likert

Interval Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Tidak baik
≤20%	Sangat tidak baik

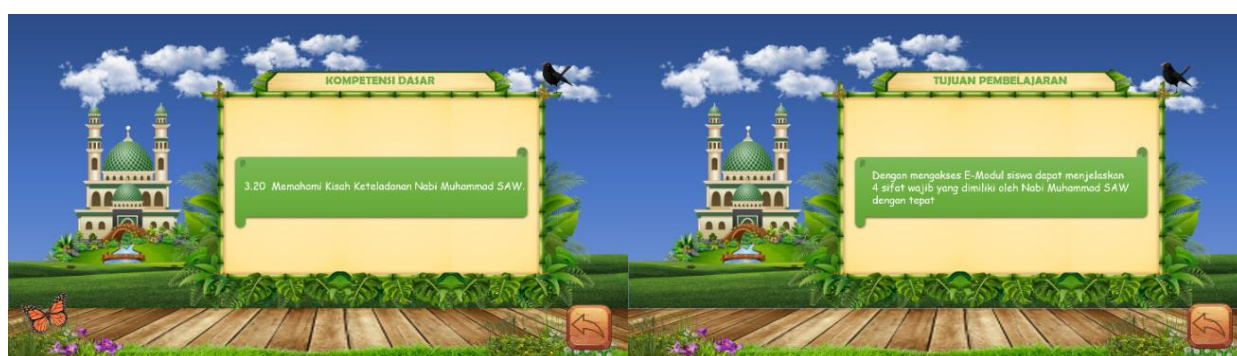
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa *E-Modul* mengenai materi "Kepribadian Nabi Muhammad SAW" untuk peserta didik Kelas IV SDN Karapyak 1. Produk yang dihasilkan oleh peneliti diberi nama *E-Modul* "Personality Of Nabi Muhammad SAW". *E-Modul* ini dikembangkan melalui aplikasi bantuan yang bernama i-spring dan web2apk. Dimana *E-Modul* ini dapat diakses secara *offline*, karena dengan menggunakan aplikasi web2apk tersebut dapat mengubah ppt interaktif menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel. Dalam *E-Modul* ini terdiri: menu utama (cover), daftar isi yang memuat kompetensi

dasar, tujuan pembelajaran, materi yang didalamnya terdapat audio dan video pembelajaran, kuis, serta profil penulis. Adapun design dari setiap komponen *E-Modul*.



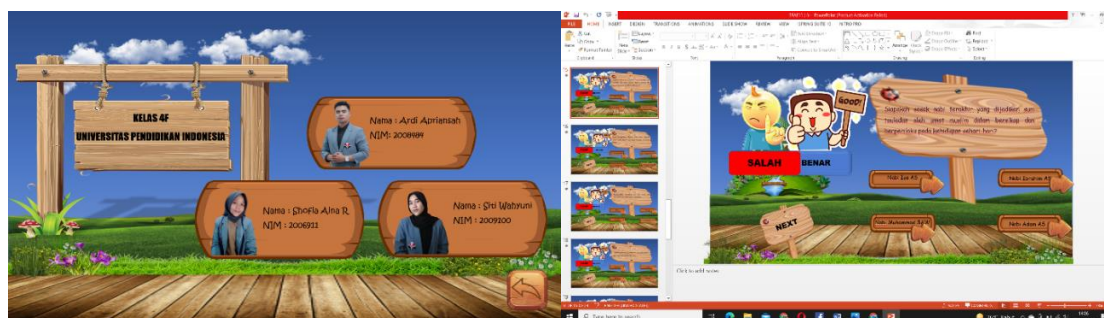
Gambar 1. Laman cover *E-Modul* dan Daftar Isi



Gambar 2. Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Laman Materi dan Video Pembelajaran



Gambar 4. Profil dan Kuis

Untuk mengetahui kelayakan dari produk yang peneliti buat, dilakukan uji produk dengan sampel 10 orang peserta didik dari Kelas IV SDN Karapyak 1. Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan sosialisasi terlebih dahulu mengenai penggunaan aplikasi *E-Modul* tersebut. Kemudian masing-masing dari peserta didik mensimulasikannya.



Gambar 5. Proses Uji Coba Produk

Pada akhir kegiatan, peserta didik diminta untuk mengisi kuis yang ada dalam *E-Modul*. Hal ini dijadikan sebagai evaluasi untuk mengukur ketercapaian materi yang tertuang pada aplikasi tersebut.

Tabel 3. Hasil Post-test

NOMOR	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
1	90- 100	Sangat baik	3
2	80 - 89	Baik	5
3	70 - 79	Cukup baik	2
4	<70	Kurang baik	-
Jumlah		10	
Rata-rata kelas		80	
Kategori		Baik	
Ketercapaian individu		10	

Berdasarkan Tabel 3. Hasil Post-test diperoleh bahwa sebanyak 3 peserta didik mempunyai rentang sangat baik, 5 peserta didik dengan nilai baik, 2 peserta didik dengan nilai cukup baik, dan tidak terdapat peserta didik yang memiliki nilai dibawah ambang batas KKM mata pelajaran PAI.

Tabel 4. Hasil Data Validasi Kelayakan

Nama Validator	Eva Walipah, M.Pd	Unar Loriawati, S.Pd.I	Hj Tuti Suhaeti, S.Pd.I
Jabatan	Kepala Sekolah	Guru PAI	Guru PAI
Skor yang diperoleh	46	42	44
Skor maksimal	50	50	50
Persentase	92%	84%	88%
Rata-rata persentase		88%	

Tabel 4. Hasil Data Validasi Kelayakan menunjukkan hasil perhitungan dari penilaian kelayakan produk oleh pakar media dan ahli materi pada produk pengembangan *E-Modul* "Personality Of Nabi Muhammad SAW". Dari validator pertama diperoleh hasil skor 46 dengan skor maksimal 50, sehingga jika dipersentasikan menjadi 92%. Hasil dari validator kedua diperoleh hasil skor 42 dengan skor maksimal 50, sehingga jika dipersentasikan menjadi 84%. Dari validator pertama diperoleh hasil skor 44 dengan skor maksimal 50, sehingga jika dipersentasikan menjadi 88%. Maka rata-rata persentase dari ketiga validator

adalah 88% sehingga disimpulkan bahwa nilai presentase tersebut dikategorikan dalam skala likert produk *E-Modul* yang dikembangkan dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil kelas IV SD dengan menggunakan media yang diciptakan oleh peneliti dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran PAI dengan materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW dan menjadi suatu inovasi baru dalam media pembelajaran yang digunakan SDN Karapyak 1 karena belum pernah ada sebelumnya. Hal ini dibenarkan juga oleh guru PAI kelas IV karena adanya perbedaan motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa antara pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media dapat membuat siswa merasa bosan untuk memahami materi dan dengan pembelajaran yang menggunakan media. Maka dengan adanya inovasi baru yaitu penggunaan *E-Modul* dapat membantu guru dan juga bermanfaat untuk peserta didik kelas IV SD dalam meningkatkan motivasi belajar supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai. Selain itu, *E-Modul* yang dikembangkan peneliti bisa dijadikan sebagai terobosan baru dalam menuangkan sebuah bahan ajar untuk menghadapi situasi dan kondisi pandemi saat ini. Dimana peserta didik nantinya akan terbiasa untuk belajar secara mandiri.

Dari pembahasan diatas diperoleh kesimpulan bahwa *E-Modul "Personality of Nabi Muhammad SAW"* dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran PAI kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh (Gufran et al., 2020) pemanfaat e-modul untuk media literasi masyarakat tidak jauh berbeda dengan pemanfaatan e-modul sebagai media pembelajaran disekolah dengan desain e-modulnya disusun berdasarkan (RPP), agar peserta didik dapat belajar secara mandiri, dengan komponen penyusun e-modulnya menggunakan aplikasi bantuan yaitu aplikasi sigil. Kemudian pada penelitian (Putri et al., 2020) pengembangan e-modul berbasis kvisoft flipbook maker untuk mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar menggunakan modul cetak. E-modul yang di kembangkan menggunakan aplikasi bantuan yaitu aplikasi kvisoft flipbook. Lalu pada penelitian (Dani et al., 2020) yaitu pengembangan e-modul diaplikasikan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran khususnya pada masa era new normal dengan pembelajaran yang baru dan efektif yang mampu melatih peserta didik dalam belajar secara mandiri pada pengembangan E-Modul ini menggunakan aplikasi bantuan kvisoft flipbook. Sedangkan E-Modul yang dikembangkan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan aplikasi bantuan yaitu i-spring dan web2apk dimana E-Modul ini dapat diakses secara offline, karena dengan menggunakan aplikasi web2apk tersebut dapat mengubah ppt interaktif menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel.

KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan peneliti adalah E-Modul "Personality Of Nabi Muhammad SAW". Produk ini dapat digunakan untuk memberikan inovasi pembelajaran khususnya pada materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW kelas IV SD. Hasil validasi oleh Kepala Sekolah dan Guru PAI terkait produk E-Modul ini yaitu 88%, termasuk ke dalam kategori sangat baik, maka layak untuk digunakan. Selain itu didukung dengan hasil post-test yang diperoleh dari kuis dengan rata-rata nilai 80 termasuk pada kategori baik. *Penggunaan E-Modul* dapat membantu guru dan juga bermanfaat untuk peserta didik kelas IV SD dalam meningkatkan motivasi belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Dani, C. R., Abdulloh Hamid, Mohammad Salehuddin, & Wahyudi, W. E. (2020). Pengembangan E modul Berbasis Blended Learning pada Materi Hadits Tentang Niat di Madrasah Ibtidaiyah. *Al Murabbi*, 6(1), 58–70. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/2434>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics:Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>

- DPSMA, 2017. Panduan Praktis Penyusunan E-modul. Dikdasmen: Jakarta
- E-Journal. Hasil Riset. Pengertian Kebudayaan E-Journal
- ELVARITA, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–12. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7406/5139>
- Gufuran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i2.1060>
- Iribaram, S. (2020). Pendidikan Agama Islam Dan Tantangannya. *POROS ONIM: Jurnal Sosial Keagamaan*, 1(2), 109–120. <https://doi.org/10.53491/porosnim.v1i2.32>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2014). *Sejarah Kebudayaan Islam: Buku Siswa Kelas 4 MI*. Jakarta: Kementerian Republik Indonesia.
- Munthe, E. A., Silaban, S., & Muchtar, Z. (2020). Discovery Learning Based E-Module on Protein Material Development. <https://doi.org/10.2991/aisteel-19.2019.13>
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan karakter di sekolah dasar mencegah degradasi moral di era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142-152
- Putri, I. P., Yuniasih, N., Sakdiyah, S. H., & Malang, U. K. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 523–530.
- Sahronih, S. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mengatasi Degradasi Moral Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, 4, 523–530. Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>