



**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF *QURANIC QUEST*
MATERI MENGAJI DAN MENKAJI SURAH AT-TIN
PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Fajar Adzani¹, Amal Taqiyuddin², Ani Nur Aeni³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: ¹fajaradzani13@upi.edu, ²amaltaqi19@upi.edu, ³aninuraeni@upi.edu

Diterima: 07 April 2024 | Direvisi: 19 September 2024 | Disetujui: 25 September 2024 ©
2024 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam
Malang

Abstrak

Pendidikan Islam di era digital menuntut adanya inovasi dalam metode pengajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-Book* interaktif *Quranic Quest* yang dirancang khusus untuk membantu siswa dalam mengaji dan mengkaji Surah At-Tin di kelas 4 SD. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) perlu diperbarui secara inovatif karena selama ini terasa monoton dan cenderung membosankan bagi siswa. Secara tradisional, pelajaran PAI sering kali hanya berfokus pada pengajaran doktrin-doktrin agama, tanpa memberikan pemahaman yang mendalam dan komprehensif mengenai materi yang disampaikan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui penggunaan teknologi digital, *E-Book Quranic Quest* mencakup berbagai fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan animasi untuk memperkuat pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga mencakup pengujian dan evaluasi terhadap *e-book* interaktif tersebut untuk mengukur efektivitasnya dalam mendukung proses belajar siswa. Hasil dari uji validasi menunjukkan bahwa *E-Book Quranic Quest* mendapat respons sangat positif dari para ahli materi dan media pembelajaran. Uji validasi oleh ahli materi mencapai skor 100%, yang mengindikasikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan standar pembelajaran PAI dan mampu memberikan pemahaman mendalam terkait Surah At-Tin. Sementara itu, validasi oleh ahli media mencapai skor 90%, menunjukkan bahwa desain dan fitur interaktif yang digunakan sudah cukup efektif dalam menarik perhatian siswa serta mudah digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, *E-Book* Interaktif, Surah At-Tin.

Abstract

Islamic education in the digital era demands innovation in teaching methods. This research aims to develop an interactive *E-Book* "Quranic Quest" which is specifically designed to help students in reciting and reviewing Surah At-Tin in grade 4 elementary school. Islamic Religious Education (PAI) learning needs to be updated innovatively because so far it feels monotonous and tends to be boring for students. Traditionally, PAI lessons often only focus on teaching religious doctrines, without providing a deep and comprehensive understanding of the material presented. This research focuses on developing more interactive and interesting learning methods to increase students' understanding of PAI material. In this case, researchers used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Through the use of digital technology, the Quranic Quest *E-Book*

includes various interactive features such as quizzes, simulations and animations to strengthen student understanding. Apart from that, this research also includes testing and evaluation of the interactive e-book to measure its effectiveness in supporting the student learning process. The results of the validation test show that the Quranic Quest E-Book received a very positive response from material and learning media experts. The validation test by material experts achieved a score of 100 %, which indicates that the content presented is in accordance with PAI learning standards and is able to provide an in-depth understanding of Surah At-Tin. Meanwhile, validation by media experts reached a score of 90%, indicating that the design and interactive features used are quite effective in attracting students' attention and are easy to use.

Keywords: *Development, Interactive E-Book, Surah At-Tin.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu keharusan yang harus diterapkan guna kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam suatu bangsa, sebab perkembangan sebuah negara seringkali tergantung pada tingkat pendidikan yang diperoleh oleh warganya. Pendidikan sendiri merujuk pada upaya yang difokuskan dan diatur untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif di mana siswa secara aktif terlibat untuk mengembangkan potensi mereka, baik dalam hal spiritualitas, peningkatan diri, pribadi, kecerdasan, mulia akhlak, atau keahlian yang dibutuhkan untuk manfaat individu, masyarakat, dan negara (Habe, 2017).

Era digital yang semakin erat dengan pesatnya kemajuan peradaban manusia telah membawa perubahan yang signifikan. Teknologi memudahkan dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi. bahkan ketika sedang bepergian.(Aeni, Juneli, et al., 2022).Pertumbuhan teknologi pada zaman ini telah menghasilkan perubahan yang mencolok dalam pola hidup manusia, termasuk dalam ranah Pendidikan di era modern dituntut untuk adaptif dan inovatif dalam menjawab kebutuhan zaman. Salah satu kuncinya adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Pentingnya pendidikan teknologi sejak dini ditegaskan oleh (Faiz dkk., 2020). Media pembelajaran ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individual setiap siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar mereka.(Sholeh & Rofiki, 2024)

Generasi Alpha, yang dikenal sebagai generasi yang sangat erat dengan teknologi, membutuhkan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik mereka. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi, sehingga keterampilan dalam mengakses dan menggunakan informasi menjadi hal yang alami bagi mereka (Istiqomah & Kusuma, 2019). Dengan strategi pembelajaran yang tepat, generasi ini diharapkan dapat belajar

secara lebih efektif dan memaksimalkan potensi diri mereka dalam berbagai bidang.

Dalam era digital ini, inovasi dalam media pembelajaran berbasis elektronik menjadi sangat penting. Teknologi yang terus berkembang menuntut media pembelajaran untuk mengikuti arus perubahan tersebut. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kunci penting dalam menciptakan pendidikan modern yang adaptif dan relevan (Putriani & Widiastuti dalam Francisca et al., 2022).

Penguasaan teknologi menjadi aspek krusial bagi guru di era digital saat ini. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang penting pada sektor pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019). Teknologi dapat digunakan didalam semua tahapan pembelajaran, mulai dari penyusunan materi ajar, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, hingga pembuatan media pembelajaran. Perkembangan teknologi juga menghasilkan beragam jenis media pembelajaran, terutama untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Rusmana et al., 2020).

Pemanfaat media pembelajaran interaktif membantu guru dalam menjalankan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk merangsang minat belajar siswa, sehingga berpotensi meningkatkan prestasi akademik dan mutu proses pembelajaran (Arena Tiari & Suryani, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif pada saat penyampaian materi pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan siswa dan menimbulkan semangat belajar (Aeni, Handari, dkk., 2022). Sebagai contoh, media yang dapat digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran adalah e-book interaktif.

E-book telah terbukti menjadi alat pembelajaran yang efektif, terutama dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar mengenai materi dalam pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Dalam proses pembelajaran, e-book dirancang dengan teknologi modern yang mempersembahkan gambar ilustrasi yang menarik dalam warna penuh, serta materi yang dikemas dengan menarik dan tak hanya itu, e-book juga dirancang agar lebih sederhana, memungkinkan akses yang mudah di berbagai tempat dan waktu. Diharapkan bahwa pemanfaatan e-book ini dapat memberikan fasilitas untuk memudahkan memperdalam pengetahuan siswa SD terhadap pelajaran PAI di SD yang diharapkan dapat diaplikasikan di dalam aktivitas keseharian. Pengembangan e-book interaktif di sekolah dasar merupakan sebuah inisiatif yang sangat berpotensi untuk mengubah cara pembelajaran dan memperbaiki kualitas pembelajaran.

E-book interaktif adalah sebuah konsep yang menggabungkan teknologi dan pedagogi untuk menciptakan sebuah Media Pembelajaran Inovatif untuk Menunjang Efektivitas dan Efisiensi. Dengan fitur-fitur interaktif seperti kolom komentar, identifikasi, dan kolom jawaban, serta berbagai fenomena kehidupan sehari-hari, e-book interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam pengembangan e-book interaktif, berbagai aspek harus dipertimbangkan, mulai dari aspek pedagogik, teknologi perangkat lunak, hingga media yang digunakan. Perancangan Pengembangan e-book interaktif yang efektif dan berkualitas memerlukan metodologi yang tepat, seperti *Research & Development* (R&D), yang mencakup langkah-langkah seperti analisis kebutuhan, desain model e-book, implementasi, dan evaluasi.

E-book interaktif juga dapat menggunakan platform seperti Canva untuk mempermudah proses pengembangan dan memastikan hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan pengembangan e-book interaktif, sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah proses belajar bagi siswa. Pengembangan e-book interaktif di sekolah dasar merupakan suatu inisiatif yang sangat menjanjikan, dan perlu dilakukan dengan cara yang tepat dan efektif. Dengan e-book interaktif, siswa dapat lebih mudah dipahami dan dapat mempermudah proses belajar. Penggunaan e-book ini cukup cocok untuk berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, salah satunya adalah pendidikan agama Islam.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) harus diperbarui secara inovatif, karena selama ini terasa monoton dan cenderung membosankan bagi siswa. Tradisionalnya, pelajaran PAI sering kali hanya difokuskan pada pengajaran doktrin-doktrin agama, tanpa memberikan pemahaman mendalam tentang materi yang disampaikan. (Aeni, Djuanda, dkk., 2022) Mengingat pentingnya materi PAI bagi perkembangan siswa, metode penyampaian materi harus diubah agar lebih menarik dan membangkitkan minat siswa. Pendekatan pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah dan hafalan tidak lagi efektif dan kurang diminati oleh siswa.

Pembelajaran inovatif dalam Pendidikan agama islam dapat diimplemetasikan melalui pemanfaatan media pembelajaran modern dan teknologi internet sebagai landasan pembelajarannya. Dengan mengintegrasikan inovasi pendidikan, proses pembelajaran PAI dapat ditingkatkan secara substansial melalui pemanfaatan teknologi (Asiah, 2016). Diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan antusiasme siswa ketika mengikuti pembelajaran, serta mengubah persepsi bahwa PAI hanya sebagai mata pelajaran

yang dihindari menjadi mata pelajaran yang ditunggu-tunggu dan diminati oleh siswa.

Pembelajaran Agama Islam (PAI) di tingkat dasar memegang peran penting dalam membentuk pemahaman serta nilai-nilai agama pada siswa. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, penggunaan teknologi digital salah satunya e-book interaktif sebagai pilihan yang menarik, aspek yang menjadi fokus penelitian adalah pengembangan e-book interaktif berjudul "Quranic Quest". Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi potensi e-book interaktif sebagai alat pembelajaran efektif dalam memahami dan mengkaji surah At-Tin, yang dipilih karena memiliki pesan moral yang relevan bagi siswa kelas 4 SD. Dengan pendekatan yang inovatif dan menarik, diharapkan e-book ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami ajaran agama Islam serta meningkatkan keterampilan mereka dalam mengaji dan mengkaji Surah At-Tin.

METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti mengadopsi metode untuk Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menarik. R&D yang merupakan metodologi penelitian sistematis yang berfokus pada proses desain, pengembangan, dan evaluasi produk, termasuk media pembelajaran. Menurut Richey dan Klein dalam (Francisca dkk., 2022), penelitian dan pengembangan tidak hanya berfokus pada hasil akhir produk, tetapi juga mempertimbangkan hasil penelitian terkait produk yang telah dikembangkan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki manfaat dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Dalam penelitian ini, dilakukan dengan penggunaan metode D&D ini didukung oleh penerapan salah satu model Model ADDIE adalah model pengembangan bahan ajar yang umum digunakan yang menawarkan arahan melalui lima tahap utama proses pengembangan pembelajaran: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut (Cahyadi, 2019) model ADDIE memberi peneliti arahan yang sistematis dan terorganisir untuk membangun sistem pembelajaran yang efisien.

Penelitian tentang e-book Interaktif *Quranic Quest* dimulai dengan beberapa tahapan yang berurutan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pertama adalah analisis, di mana kebutuhan dan tujuan aplikasi dipelajari secara mendalam. Setelah itu, tahap desain dilakukan untuk merancang struktur dan antarmuka e-book tersebut. Selanjutnya, tahapan pengembangan dilakukan untuk

mengimplementasikan desain yang telah dibuat. Pada tahap implementasi, e-book diuji dan digunakan oleh target pengguna. Terakhir, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas dan perbaikan e-book tersebut berdasarkan umpan balik yang diterima.

Proses penelitian ini dilakukan di SDN Sindangpalay yang terletak di Kp Sindangpalay, lingkungan pasangrahan baru, kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Siswa di kelas 4 SD SDN Sindangpalay adalah subjek penelitian ini. Peneliti juga meminta kritik dan saran kepada guru kelas 4 selaku wali kelas yang mengajar di kelas yang peneliti observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti membuat e-book interaktif yang dimaksudkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Peneliti menggunakan prosedur penelitian yang disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE. Proses awal penelitian ini adalah analisis. Pada saat ini, melakukan beberapa tugas, seperti menganalisis CP dan ATP dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas 4 SD; menilai kebutuhan siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca, memahami isi surah at-tin dan menyesuaikannya dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas 4SD.; dan juga menelaah beberapa buku materi yang berkaitan dengan surah at-tin.

E-book interaktif yang dikembangkan oleh peneliti bernama "Quranic Quest", mengacu pada sebuah petualangan atau pencarian dalam memahami dan mendalami isi Al-Quran. Ini mencerminkan sebuah perjalanan interaktif untuk menjelajahi dan memahami surah-surah pendek dengan lebih dalam, serta menjadikan e-book interaktif sebagai pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Tahapan kedua adalah tahap Perancangan, di mana peneliti mulai merancang tujuan dan desain produk pembelajaran, yaitu e-book interaktif terkait materi mengaji dan mengkaji surah at-tin yang disesuaikan dengan CP dan ATP. Peneliti juga melakukan perencanaan perancangan produk, termasuk meninjau konten dan materi yang akan dimasukkan ke dalam e-book interaktif tersebut, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 4 SD.

Tahapan ketiga adalah tahap Pengembangan. Di sini, peneliti mengembangkan rancangan produk yang telah dibuat pada tahap perancangan menjadi kenyataan. Peneliti mulai membuat e-book interaktif dengan memanfaatkan teknologi serta media yang sesuai dengan materi mengaji dan mengkaji surah at-tin untuk siswa kelas 4 SD.



Gambar 1. Cover Quranic Quest



Gambar 2. Daftar Isi



Gambar 3. Materi

Tahap keempat, implementasi, peneliti melakukan implementasi atau uji coba secara langsung kepada siswa sekolah dasar. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa di kelas empat sekolah dasar di SD Sindangpalay di wilayah Sumedang Selatan. Peneliti melakukan proses pembelajaran secara langsung menggunakan e-book interaktif Quranic Quest yang telah dibuat yang menggabungkan informasi yang berisi materi mengenai surah at-tin yang dikemas dengan semaksimal mungkin.

Tahap kelima, evaluasi: Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi efektivitas e-book interaktif dengan menggunakan alat penilaian yang diberikan kepada ahli atau validator. Validasi penilaian berfokus pada pertimbangan tampilan media dan isi konten dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Rekomendasi dan kritik dari validator ini diperlukan untuk membuat e-book interaktif yang lebih baik. Untuk mengembangkan e-book interaktif ini, evaluasi juga siswa juga diperlukan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris tentang seberapa efektif pemahaman siswa tentang materi mengaji dan surah at-tin pada siswa kelas 4 SD.

Validasi ahli materi dilakukan secara langsung oleh guru kelas di SD Sindang Palay. pada validasi ahli materi meninjau pada 4 aspek penilain dan 14 indikator serta kritik dan saran terhadap e-book interaktif ini. Yang diharapkan bisa untuk memperbaiki kualitas pada quranic quest ini.

Indikator	Presentase	Interprestasi
Isi	100%	Sangat Baik
Bahasa	100%	Sangat Baik
Penyampaian	100%	Sangat Baik
Kontekstual	100%	Sangat Baik
Rata-Rata	100%	Sangat Baik

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan Tabel validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu guru kelas 4 SDN Sindangpalay menunjukan bahwa e-book interaktif Quranic Quest memperoleh nilai dari 4 aspek penilain pada interval 1-5, dari kelayakan isi,bahasa,penyampaian dan kontekstual masing masing memperoleh nilai yang cukup tinggi yaitu 65 dari total 65 atau 100%. Dari hasil penilaian tersebut dapat dilihat bahwa e-book interaktif Quranic Quest mendapatkan nilai yang sangat baik, baik dalam isi materi seperti kesesuaian materi,kedalam materi yang disesuaikan dengan kognitif peserta didik,kebenaran konsep yang disajikan serta kebermanfaatan Quranic Quest yang masing masing mendapatkan skala nilai 5. Dalam segi Bahasa juga Quranic Quest ini mendapat nilai yang sangat baik seperti kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia serta Efektifitas dan efisiensi bahsa yang digunakan dalam e-book interaktif Quranic Quest. Kemudian dilam penyampaian juga mendapatkan nilai yang sangat baik yang meliputi kejelasan tujuan dan indikator,kelengkapan informasi,pemyajian materi secara logis dan sistematis dalam e-book interkatif Qurani Quest yang masing masing indikator mendapatkan nilai 5. Dan yang terakhir yaitu aspek pernilain kontekstuan yang sama sama mendapatkan nilai yang sangat baik yang meliputi indikator, keakurat fakta dan data. gambar dan ilustrasi,konsep dan definisi dalam e-book interaktif Quranic Quest.

Indikator	Presentase	Interprestasi
Tampilan Media	90%	Sangat Baik
Isi	90%	Sangat Baik
Penulisan	90%	Sangat Baik
Rata-Rata	90%	Sangat Baik

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan Tabel validasi yang dilakukan oleh ahli media *e-book* interaktif ini mendapatkan interprestasi sangat baik dengan nilai rata rata 90% yang menunjukkan bahwa media ini layak untuk digunakan dan dapat digunakan disekolah.

Selain itu Para siswa juga terlihat sangat antusias ketika peneliti menyampaikan materi dengan menggunakan *e-book* interaktif ini, karena pembelajaran yang dilakukan tidak berfokus pada guru saja yang terus-menerus memberikan materi dengan ceramah, tetapi mengajak aktif para siswa dalam proses belajar-mengajar ini supaya pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan tidak membuat para siswa tersebut bosan. Ketika uji coba langsung, peneliti mengajak siswa secara langsung untuk menggunakan fitur-fitur yang ada di *e-book* tersebut. Ketika uji coba langsung peneliti mengajak secara langsung siswa untuk menggunakan fitur fitur yang ada di *e-book* tersebut seperti, daftar isi yang bersis gambar gambar yang menarik Ketika mereka mengklik gambar gambar yang ada di *e-book* interaktif *Quranic Quest* maka secara otomatis gambar itu mengarahkan ke halaman yang di klik tersebut. Fitur lalin yaitu adanya suara anak kecil yang lagi membaca surah At-Tin serta penjelasan di *e-book* tersebut dengan menggunakan suara. Penggunaan *e-book* atau buku digital, terutama yang memuat berbagai informasi tentang suatu topik tertentu, mencakup berbagai jenis gambar, video, audio, dan animasi pendukung lainnya yang mendorong siswa untuk belajar dengan *e-book*. Penelitian yang dilakukan oleh (Martha dkk., 2018) menemukan bahwa pengembangan *e-book* sendiri dalam bentuk *mobile learning* memungkinkan siswa untuk belajar dengan menggunakan visualisasi konten yang abstrak, sehingga membantu siswa memahami konten tersebut, sehingga dapat menarik minat siswa. Minat belajar, pembelajaran efektif dan inovatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengembangkan *e-book* interaktif yang berisi bahan ajar mengaji dan pembelajaran Surah At-tin di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian terhadap *e-book* interaktif *Quranic Quest*, dapat kita simpulkan bahwa *ebook* interaktif ini memiliki kualitas yang baik serta layak digunakan dalam proses belajar mengajar pembelajaran PAI di SD karena meimiki

fitur yang menarik yang diharapkan bisa menjadi inovasi dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, *e-book* interaktif "*Quranic Quest*" berhasil dikembangkan dengan mengikuti model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan siswa kelas 4 SD dalam memahami surah at-tin hingga tahap evaluasi terhadap efektivitas *e-book*. Melalui proses ini, kami memperhatikan tidak hanya kebutuhan siswa, tetapi juga karakteristik materi yang diajarkan. *E-book* ini tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, dengan berbagai fitur seperti kuis, gambar, dan konten yang disesuaikan. Uji coba langsung kepada siswa kelas 4 SD menunjukkan tanggapan positif terhadap *e-book* ini, sementara evaluasi ahli media memberikan penilaian Interpretasi yang sangat baik yaitu 100 % dan dari ahli materi sangat baik juga dengan persentase 90% dan siswa memberikan masukan penting untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, *e-book* "*Quranic Quest*" Berdasarkan penelitian ini, *e-book* interaktif "*Quranic Quest*" berhasil dikembangkan dengan mengikuti model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan siswa kelas 4 SD dalam memahami surah at-tin hingga tahap evaluasi terhadap efektivitas *e-book*. Melalui proses ini, kami memperhatikan tidak hanya kebutuhan siswa, tetapi juga karakteristik materi agama yang diajarkan. *E-book* ini tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, dengan berbagai fitur seperti kuis, gambar, dan konten yang disesuaikan. Uji coba langsung kepada siswa kelas 4 SD menunjukkan tanggapan positif terhadap *e-book* ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER 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., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- 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>
- Arena Tiari, D., & Suryani, N. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya. *TEKNODIKA*, 16(1), 22–30. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/teknodika>
- Asiah, N. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui E-Learning di SMA Budaya Bandar Lampung. *Mudarrisuna*, 6(1), 77–101.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENUJU PEMBELAJARAN ABAD 21. *Online Universitas PGRI PALEMBANG*, 125–129.
- Faiz, A., Purwati, P., & Kurniawaty, I. (2020). CONSTRUCTION OF PROSOCIAL EMPATHY VALUES THROUGH PROJECT BASED LEARNING METHODS BASED ON SOCIAL EXPERIMENTS (STUDY OF DISCOVERING CULTURAL THEMES IN THE SUMBER-CIREBON SOCIETY). *Ta dib : Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 51–62. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v9i1.6220>
- 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>
- Habe, H. (2017). SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Ekobis Sains Jurnal Pendidikan*.
- Istiqomah, N., & Kusuma, A. B. (2019). PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MATEMATIKA DI ERA GENERASI ALPHA. Dalam *Prosiding Sendika* (Vol. 5, Nomor 1). <http://lpmpjogja.org/implementasi->
- Martha, Z. D., Pramono Adi, E., & Soepriyanto, Y. (2018). EBOOK BERBASIS MOBILE LEARNING. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114.
- Rusmana, M. A., Maslahah, Y. A., & Sumarni, Y. (2020). *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital* (A. Herdiana & T. Roli, Ed.; 1 ed.). CV Amerta Media.
- Sholeh, M., & Rofiki, I. (2024). *PENERAPAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BERBANTUAN MEDIA TEKNOLOGI PADA MATERI TEKS NONFIKSI UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR*.