

Pengembangan EKIDA "Ebook Kisah Dakwah" Kisah Nabi Muhammad SAW Hijrah Ke Madinah Kelas IV SD Pendidikan Agama Islam Berbasis Canva

Siti Afifah Khoirul Muslim¹, Nhesya Nur Asha², Syifa Uswatun Hasanah³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: sitiaffh00@gmail.com

Abstrak

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan hal yang penting untuk kita pelajari. Salah satu kejadian yang berarti pada sejarah Islam yakni hijrahnya Nabi Muhammad SAW dari Mekah ke Madinah, memiliki dampak besar pada penyebaran agama Islam dan peradaban umat manusia. Namun, dalam pembelajaran kelas 4 SD, materi sejarah ini sering disampaikan secara konvensional dan kurang menarik. Seiring dengan perkembangan era digital, penggunaan teknologi menjadi solusi relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dengan pengembangan ebook. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi potensi penggunaan ebook sebagai alat pembelajaran efektif di tingkat dasar, dengan harapan meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia digital yang semakin kompleks. Penggunaan metode DnD dalam pembuatan ebook dapat menjadi pendekatan menarik untuk mengajarkan kisah hijrah Nabi Muhammad SAW. Hasil riset membuktikan pengaruh positif dari pemakaian media ebook, memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan minat belajar, dan memungkinkan pengajaran yang lebih dinamis serta menyenangkan.

Kata kunci: *E-Book, Dakwah, Sekolah Dasar, Hijrah Nabi Muhammad SAW*

Abstract

Islamic Cultural History is an important thing for us to learn. One of the important events in Islamic history, the hijrah of the Prophet Muhammad SAW from Mecca to Medina, had a major impact on the spread of Islam and human civilization. However, in grade 4 learning, this historical material is often delivered conventionally and less interesting. Along with the development of the digital era, the use of technology is a relevant solution in improving the quality of learning, especially with the development of ebooks. The purpose of this study is to identify the potential use of ebooks as an effective learning tool at the elementary level, with the hope of improving the quality of education and preparing students for the challenges of an increasingly complex digital world. The use of the DnD method in the creation of the

ebook can be an interesting approach to teaching the story of the Prophet Muhammad's hijrah. The results showed the positive impact of using ebook media, enriching students' learning experience, increasing learning interest, and enabling more dynamic and fun teaching.

Keywords : *E-Book, Da'wah, Elementary School, Hijrah of Prophet Muhammad SAW*

PENDAHULUAN

Perjalanan Nabi Muhammad SAW ke Madinah yakni tonggak sejarah yang amat penting dalam perkembangan agama Islam. Kedatangan beliau tidak hanya membawa perubahan signifikan dalam nasib pribadi, tetapi juga mencetuskan transformasi besar dalam masyarakat Arab pada masa itu. Di Madinah, Nabi Muhammad SAW berhasil membentuk sebuah masyarakat yang didasarkan pada prinsip-prinsip keadilan, kesetaraan, dan persaudaraan antar umat beragama, serta memulai pembangunan negara Islam pertama, Negara Madinah. Selain itu, beliau juga mulai mengembangkan hukum Islam sebagai dasar bagi sistem peradilan dan tatanan sosial masyarakat Muslim, tercermin dalam pembentukan Piagam Madinah. Kedatangan Nabi Muhammad SAW juga memberikan efek ekonomi dan sosial yang besar bagi kota Madinah, di mana beliau aktif dalam pembangunan infrastruktur dan pengembangan ekonomi kota. Akibatnya, Madinah berkembang menjadi pusat perdagangan dan kegiatan sosial yang penting. Selain itu, perjalanan ini juga berkontribusi pada penyebaran dan pengakuan Islam sebagai agama resmi, dengan banyak penduduk Madinah yang memeluk Islam setelah kedatangan beliau, sehingga pengaruh Islam semakin berkembang di kawasan tersebut.(Fajrussalam dkk., 2023)

Islam adalah agama yang menyebarkan ajarannya melalui dakwah. Hal ini didasarkan pada ajaran dan amalan yang Nabi Muhammad SAW yang menekankan pentingnya menyebarkan ajaran agama kepada umat manusia. Dakwah merupakan salah satu unsur esensial ajaran Islam, yang diturunkan terhadap Nabi Muhammad SAW sebagai tugas terpenting guna menyampaikan risalah Allah terhadap umat manusia. Al-Qur'an secara jelas mensyariatkan umat Islam untuk melakukan penyebaran ajaran agama islam kepada orang lain. Dalam surat Al-Imran ayat 104, Allah SWT berfirman, "Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung." Hal ini menyiratkan jika dakwah menjadi tugas yang diamanahkan kepada semua umat Islam dalam melakukan ajakan kepada individu lainnya menuju kebenaran serta kebaikan.(Aeni, Juneli, dkk., 2022)

Menurut Abdul Wahid pada bukunya Gagasan Dakwah menjelaskan, dengan cara etimologis dakwah memiliki asal dari bahasa Arab dari kata da'a- yad'u-da'watan. Kata itu mempunyai sinonim arti terhadap an Nida' yang memiliki arti memanggil, melakukan ajakan, menyeru. Sedangkan, berlandaskan atas Asmuni, Syukir pada bukunya Dasar-dasar Strategi Dakwah menjelaskan terkait pemahaman dakwah dari 2 perspektif, yaitu konsep dakwah yang memiliki sifat membina serta mengembangkan. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pernyataan dari Asmuni, seperti yang diungkapkan pada bukunya "Dasar-dasar Strategi Dakwah", menjelaskan dua sudut pandang yang beragam

namun saling melengkapi dalam memahami dakwah. Konsep dakwah yang bersifat pembinaan menekankan pada upaya pembinaan dan pematapan iman serta moralitas individu dan masyarakat melalui pendekatan edukatif dan pemahaman yang mendalam terhadap ajaran agama. Sementara itu, perspektif dakwah menekan pada pengembangan menyoroti upaya mengembangkan potensi dan kemampuan individu serta masyarakat dalam melaksanakan nilai-nilai agama pada kehidupan di setiap harinya. Alhasil, melalui pendekatan yang holistik, dakwah tidak sekedar sarana untuk memperbaiki diri dan penguatan spiritualitas, namun juga sebagai upaya untuk menciptakan perubahan yang positif dan berkelanjutan dalam masyarakat. Dengan memahami kedua aspek tersebut, kita dapat lebih efektif dalam menyebarkan ajaran agama dan memperkuat landasan moral serta spiritual dalam kehidupan kita serta di sekitar kita. (Huda dkk., 2021)

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan EKIDA yang efektif, efisien, dan membantu siswa kelas 4 SD dalam memahami dan meningkatkan pengetahuannya tentang hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Peneliti juga berharap bahwa EKIDA ini bisa menjadi sumber referensi belajar yang baik bagi guru dan siswa dalam mengajar dan mempelajari tentang hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Madinah. (Agustin dkk., 2023)

Pada artikel ini, teori kajian hendak digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi tentang pengembangan EKIDA tentang hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Teori pembelajaran akan digunakan untuk mendeskripsikan metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pengembangan EKIDA mengenai hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Teori komunikasi juga akan digunakan untuk menjelaskan cara mengirimkan informasi tentang hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah lewat EKIDA. (Aeni, Nur Nofriani, dkk., 2022)

Sebelum penulis melaksanakan riset ini, periset terlebih dulu telah melaksanakan tinjauan Pustaka melalui riset-riset sebelumnya. Riset yang dilakukan oleh Ahyuni (2019) dengan judul "Konteks Hijrah Nabi Muhammad Saw Dari Mekkah Ke Madinah Melalui Dakwah Individual Ke Penguatan Masyarakat." Penelitian ini menjelaskan perjalanan hijrahnya Nabi Muhammad SAW dari Mekkah ke Madinah lewat dakwah perorangan yang menjadi dasar berkembangnya masyarakat Islamiyah. Sesudah turunnya ayat 94, surah Al-Hijr, Nabi Muhammad SAW mulai menyerukan dakwah dengan cara terang-terangan, akan tetapi dakwah yang beliau serukan tak mudah dikarenakan beliau mendapati hambatan dari kaum kafir Quraisy. Perjanjian Aqobah berperan sebagai dasar hijrahnya yang dilaksanakan Nabi Muhammad SAW dari Mekkah ke Yastrib (Madinah). Dalam tengah komunitas baru ini, Nabi Muhammad SAW memberikan dasar-dasar pada masyarakat yakni: membangun masjid yang diketahui dengan nama Masjid Nabawi, menyatukan serta menjadikan kaum Muhajirin dengan kaum Anshar sebagai saudara; menciptakan konsensus serta kesepakatan bersama antar umat Islam terhadap kelompok agama lainnya dalam Yastrib; serta menaruh landasan sosial, politik, perekonomian, kebudayaan, serta agama selaku pedoman pembangunan peradaban Islamiyah yang setelah itu kita semua kenal selaku khalayak madinah, yaitu masyarakat yang beradab. (Nur Aeni dkk., 2023)

METODE

Pada penelitian ini periset memakai metode riset kualitatif serta kuantitatif yakni berwujud pengamatan langsung dan pengambilan sampel untuk menganalisis pengujian produk. Tentu saja, para peneliti secara aktif bekerja di bidang penelitian ini. Selain itu, penyelidikan menyeluruh dilakukan, makalah lapangan asli diperiksa, dan laporan penelitian menyeluruh dibuat. Para profesional di bidang media dan materi melakukan validasi produk untuk menilai dan menyempurnakan desain produk hasil penelitian. (Riyani dkk., 2022)

Riset ini memakai model *Design & Development* (D&D). Secara sederhana, riset yang menggunakan model ini akan merancang, mengembangkan serta mengevaluasi suatu produk. (Wahiddah dkk., 2022) tujuan dalam model penelitian ini adalah untuk menciptakan landasan empiris dalam menciptakan suatu produk dan perangkat untuk keperluan pembelajaran maupun non pembelajaran. Adapun aplikasi yang peneliti gunakan dalam membuat produk ini adalah Canva dan Heyzine.

Subyek dalam riset ini yaitu murid kelas IV SDN Pasirbenteng I yang terletak di Rancakalong, Sumedang dan Guru PAI selaku ahli materi untuk memvalidasi produk. Adapun masalah yang melatarbelakangi penelitian ini yakni keterbatasan media pembelajaran yang interaktif yang bisa membantu siswa kelas IV di SDN Pasirbenteng I untuk memahami materi PAI mengenai kisah dakwah Nabi Muhammad SAW berhijrah ke madinah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan kisah dakwah nabi muhammad SAW yang melakukan hijrah ke kota madinah. Tujuan lain dari penelitian ini yakni untuk menyediakan materi pendidikan yang dapat mengatasi permasalahan yang telah disebutkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan, pembuatan, dan perancangan media pembelajaran yang kembangkan oleh peneliti ini mempunyai beberapa tahapan yang harus ditempuh. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat dan mengembangkan produk dengan model *Design and Development* (D&D). (Francisca dkk., 2022)

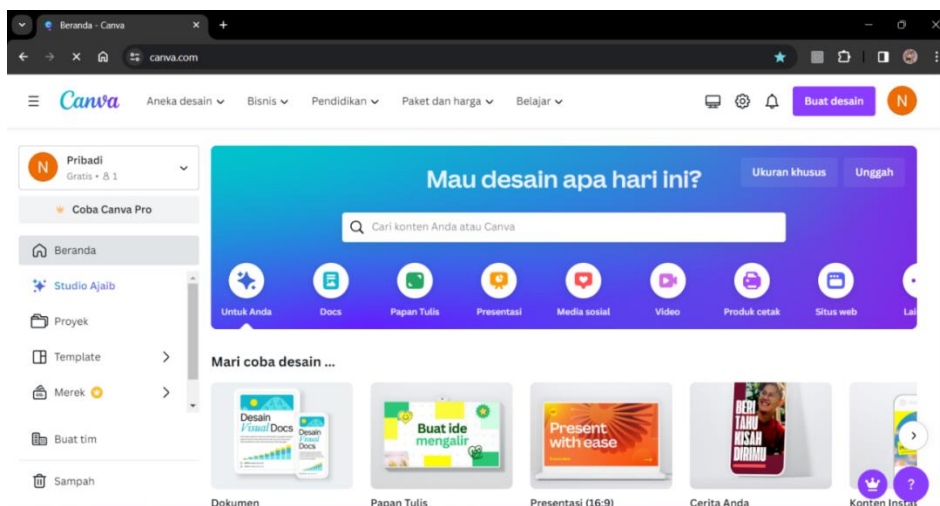
Pertama, mengenali permasalahan yang timbul dan menimbulkan hambatan belajar siswa sekolah dasar. Peneliti melakukan berbagai publikasi dan sumber mengenai isu-isu yang muncul dalam lingkungan pendidikan saat ini. Dengan demikian, dapat dikatakan masalah yang kerap timbul antara lain kurangnya minat membaca murid, ketidakmampuan dalam mengerti, materi pembelajaran yang membuat bosan, ketidaktahuan guru dan murid terhadap materi pembelajaran berbasis teknologi, dan anggapan bahwa pembelajaran berbasis teknologi yang berkelanjutan tidak memiliki keefektifan secara maksimal.

Menuju era *Society 5.0*, pembelajaran tidak lepas dari perkembangan teknologi (Khoiriah dkk., 1322). Oleh sebab itu, perlu adanya pembaharuan media pembelajaran dari media pembelajaran konvensional menjadi media pembelajaran digital yang interaktif. Dalam dunia pendidikan bukan sekedar teknologi yang memiliki peran yang berarti, tetapi ditemukan fasilitas seperti halnya jaringan internet, kuota, *wifi*, handphone, serta laptop ikut adil pada perihal kelancaran serta keberhasilan dalam tahapan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digital yang interaktif juga dapat menumbuhkan minat baca siswa dan menciptakan pembelajaran yang terasa menyenangkan.

Kedua, merumuskan tujuan penelitian yang merupakan output dari identifikasi permasalahan. Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai proses belajar murid dalam sekolah dasar, periset merancang sebuah media pembelajaran dengan diharapkan dapat membantu meningkatkan minat baca siswa dan juga menjadi opsi alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, salah satu cara untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran adalah melalui penciptaan media pembelajaran yang inovatif.

Nama produk media pembelajaran PAI yang dilakukan pengembangan oleh periset yakni EKIDA “E-Book Kisah Dakwah”. Adapun materi yang dimuat dalam EKIDA ialah Materi Pendidikan agama islam guna murid kelas IV pada bab Kisah Dakwah Nabi Muhammad SAW Hijrah ke Madinah. Dengan demikian adanya inovasi yang berbentuk media pembelajaran tentunya diharapkan dapat membantu menambahkan mutu pembelajaran sekaligus kualitas murid.

Ketiga, peneliti mulai membuat desain produk media pembelajaran. Proses awalnya melibatkan pemilihan konten yang hendak disertakan pada e-book, seperti halnya materi pokok, ilustrasi, game pendukung, dan latihan soal. Setelah mengumpulkan informasi dari bermacam-macam sumber dan referensi, periset memodifikasinya agar sesuai terhadap kurikulum sekolah dasar kelas IV. Tahap terakhir adalah mendesain e-book, yang dibuat dan diedit oleh peneliti dengan menggunakan perangkat lunak Canva. Canva dipilih karena menawarkan berbagai macam desain, grafis, dan animasi gratis. Menggunakan warna-warna yang kontras dan menyertakan banyak visual bergerak menjadi fokus utama dalam membuat e-book untuk menarik minat siswa.



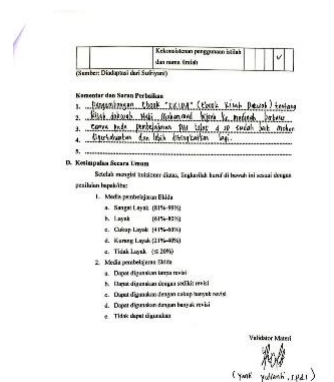
Gambar 1. Aplikasi Canva

Keempat, peneliti melakukan pengujian serta percobaan produk. Saat melaksanakan uji coba produk berupa e-book EKIDA “Ebook Kisah Dakwah” terhadap murid kelas IV sekolah dasar dalam SD Negeri Pasirbenteng I, Kecamatan Rancakalong,

Kabupaten Sumedang pada tanggal 9 Maret 2024. Terdapat 14 murid yang mengikuti pengujian dan percobaan *e-book* ini. Dalam uji coba ini siswa kelas IV SD Pasirbenteng I diberikan penjelasan oleh peneliti tentang isi dari EKIDA serta menjelaskan bagian yang terdapat di *e-book* sepertihalnya fitur link game KIDS “Kisah Dakwah Inspiratif Sang Nabi” dan barcode. Berdasarkan *respond* siswa setelah mengikuti kegiatan pengujicobaan *e-book* yakni dianggap menarik karena warnanya yang cerah dan banyak gambar animasinya. Peneliti juga mencoba melakukan posttest kepada siswa untuk melihat pemahaman mereka terhadap isi materi *e-book* yang sudah peneliti berikan, dan ternyata mereka mampu menjawab pertanyaan posttest dengan tepat dan benar. Mereka juga menyukai *game* yang peneliti berikan, karena dianggap menarik serta menyenangkan. Selain itu, peneliti meminta validasi produk kepada guru PAI yang bertugas sebagai ahli materi. Berdasarkan hasil validasi, EKIDA merupakan produk bagus yang patut dipertahankan serta dilakukan peningkatan supaya menjadi lebih baik lagi.

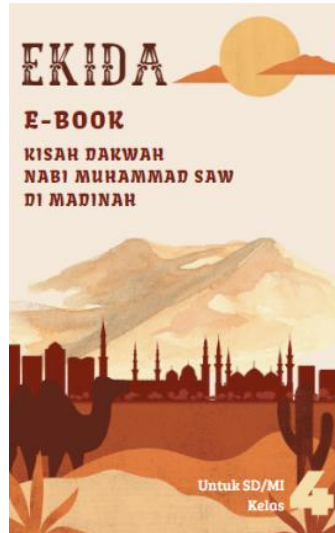


Gambar 2. Fitur Link Game KIDS



Gambar 3. Komentar Validasi Materi

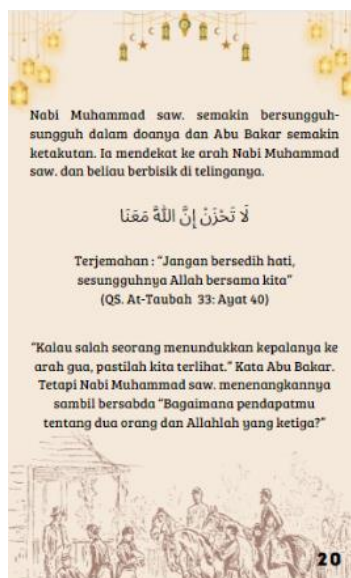
Kelima, pengevaluasian hasil pengujian dan percobaan. Selepas menjalankan kegiatan pengujian serta percobaan dalam SD Negeri Pasirbenteng I, periset melakukan revisi pada sejumlah perihal, sepertihalnya pada bagian cover pemisahan tulisan yang benarnya, setiap halaman di beri nomor halaman, mencantumkan ayat Al-Qur'an yang ada di *e-book*, mencantumkan daftar pustaka, dan mencantumkan hikmah kisah.



Gambar 4. Cover

Daftar Isi	
Cover	01
Prakata	03
Daftar Isi	04
Kompetensi Dasar	05
Tujuan Pembelajaran	05
Definisi Hijrah	07
Penyebab Nabi hijrah	09
Kisah Perjalanan Nabi hijrah ke Madinah	11
Ali bin Abi Thalib Menempati tempat tidur Nabi	12
Nabi ke rumah Abu bakar Ash-Shidiq	15
Awal perjalanan hijrah Nabi	16
Gua Tsur	17
Kedatangan Nabi di Madinah	26
Strategi Nabi di kota Madinah	28
Plagam Madinah	32
Kesimpulan	39
Games KIDS	42
Rujukan	43

Gambar 5. Nomor halaman



Gambar 6. Ayat Al-Qur'an



Gambar 7. Daftar pustaka



Gambar 8. Hikmah kisah

Di SDN Pairbenteng I Kabupaten Sumedang, peneliti menguji e-book EKIDA “E-book Kisah Dakwah”. Pengujian dan percobaan e-book ini bertujuan guna menilai kesuksesan produk selaku alat guna menambahkan motivasi membaca murid, meningkatkan pemahaman materi pelajaran, menyesuaikan diri dengan teknologi pembelajaran baru, dan menilai hasil belajar. Setelah percobaan, para peneliti mengetahui bahwa siswa senang dengan desain dan konten *e-book*. Pasalnya, konten e-book menampilkan banyak sekali gambar dan template yang menarik, serta warna yang kontras satu sama lain. (Aeni, Erlina, dkk., 2022) Di sisi lain, siswa masih kesulitan menggunakan elemen permainan KIDS seperti alat barcode. Hal ini disebabkan karena siswa belum membiasakan diri mereka menggunakan teknologi di dalam kelas. Meskipun demikian, siswa akhirnya mulai memahami cara menggunakan fitur barcode setelah mendapat bantuan dari peneliti dan penjelasan cara menggunakannya. Selain itu, game yang diberikan oleh peneliti mendapatkan semangat yang antusias dari siswa. Siswa menyukai cara bermain serta siswa bisa mengasah kemampuan pengetahuan mereka dari materi yang telah peneliti tampilkan dengan adanya game tersebut.

Berlandaskan atas hasil riset dalam SD Negeri Pasirbenteng I Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang terkait dengan EKIDA “E-book Kisah Dakwah” Nabi Muhammad Hijrah ke Madinah guna murid kelas IV SD, mampu ditarik kesimpulan jika (1) murid begitu antusias ketika pertama kali menggunakan EKIDA, dan memperhatikan peneliti saat menyampaikan penggunaan EKIDA, (2) siswa menyukai EKIDA karena tampilan setiap lembarnya menarik dan materi mudah dipahami oleh siswa, (3) penggunaan EKIDA juga dinilai efektif dan menarik menurut validasi materi, (4) game KIDS yang dibawa oleh peneliti juga dinilai membawakan semangat yang antusias dari siswa karena bisa membuat mereka mengasah kembali pemahaman terkait materi yang baru saja dipaparkan.

SIMPULAN

Berlandaskan atas hasil riset dalam SD Negeri Pasirbenteng I Kecamatan Rancakalong terkait dengan EKIDA “E-book Kisah Dakwah” Nabi Muhammad Hijrah ke Madinah guna murid kelas IV SD, mampu ditarik kesimpulan jika (1) murid begitu antusias ketika pertama kali menggunakan EKIDA, dan memperhatikan peneliti saat menyampaikan penggunaan EKIDA, (2) siswa menyukai EKIDA karena tampilan setiap lembarnya menarik dan materi mudah dipahami oleh siswa, (3) penggunaan EKIDA juga dinilai efektif dan menarik menurut validasi materi, (4) game KIDS yang dibawa oleh peneliti juga dinilai membawakan semangat yang antusias dari siswa karena bisa membuat mereka mengasah kembali pemahaman terkait materi yang baru saja dipaparkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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>
- Aeni, A. N., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Agustin, N., Nur Aeni, A., Inaydamariny, A., & Rachmawanti, K. (2023). PENGGUNAAN E-BOOK BADI (BUKU ANIMASI DAKWAH ISLAMI) SEBAGAI MEDIA DAKWAH SISWA SD. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 37(1), 20–28. <https://doi.org/10.21009/pip.371.3>
- Ahyuni, A. (2019). KONTEKS HIJRAH NABI MUHAMMAD SAW DARI MEKKAH KE MADINAH MELALUI DAKWAH INDIVIDUAL KE PENGUATAN MASYARAKAT. *Mamba'ul 'Ulum*, 15(Oktober), 163–168.
- Fajrussalam, H., Farhatunnisa, G., Realistiya, R., Aledya Rosyani, W., Rahmawati, Y., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Dakwah Islam. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*.
- 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>
- Huda, M. N., Ibni, D., & Adam, T. (2021). KONSEP PENDIDIKAN DAKWAH MENURUT NAHDLATUL ULAMA. *Jurnal Bashrah*. <https://www.republika.co.id/berita/duniaislam/islamnusantara/17/11/14/ozduxa335-marak->
- Khoiriah, S. U., Lam, L. K., & Lubis, U. (1322). *Analisis Perkembangan Sistem Manajemen Pendidikan Era Society 5.0*. 2(2). <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i2.650>

- Nur Aeni, A., Vandini, D., Laksmi Putri, D., & Raksa Wigena, N. (2023). PENGGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 2023. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>
- Riyani, I., Utari, Cahyanti, W., & Aeni, A. N. (2022). PENGEMBANGAN FLIPBOOK OF KHULAFAU RRASYIDIN LEADERSHIP SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMAHAMI POLITIK ISLAM BAGI ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar & Keguruan*, 1–30.
- Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182–4191. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>