

## **Pengembangan *E-book* Berbasis Heyzine *Flipboo* “WASIBASUL” tentang Sifat Wajib Bagi Rasul Pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD**

**Sita Desviana** ✉ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Indonesia

**Ghina Aulia Rohmah Wahyudi**, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Indonesia

**Raisha Gysella Shafarina**, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Indonesia

**Ani Nur Aeni**, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Indonesia

✉ [sita.desviana12@upi.edu](mailto:sita.desviana12@upi.edu)

[ghinaaulia14@upi.edu](mailto:ghinaaulia14@upi.edu)

[raisha13@upi.edu](mailto:raisha13@upi.edu)

[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

---

**Abstract:** This research aims to develop an *e-book* based on the Heyzine Flipbook called “WASIBASUL” (Insight into the Obligatory Nature for the Prophet) as an interactive learning medium for Islamic Religious Education (PAI) subjects in grade 2 of elementary school. This *e-book* is designed to increase students’ interest and motivation to learn through multimedia features, such as audio, video, images, inspirational stories, and interactive quizzes. This research uses the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) development model, which involves analyzing student needs, designing *e-book* content, developing using digital platforms, such as Canva and Heyzine Flipbook, as well as implementation and evaluation of products. The results of validation by media and material experts, and student questionnaires show that this *e-book* “WASIBASUL” is very feasible and shows at 95% - 100 % in all indicators. The implementation at SD Negeri Cilangkap II, shows that this *e-book* can be said to be effective in increasing student involvement and understanding of the material that is mandatory for the Prophet. This research contributes to digital- based learning media innovations that are very relevant to the current technological era, as well as supporting digital literacy in education.

**Keywords:** *e-book*, interactive learning media, islamic religious education

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* berbasis Heyzine *Flipbook* bernama “WASIBASUL” (Wawasan Sifat Wajib Bagi Rasul) sebagai media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 2 SD. *E-book* ini dirancang untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa melalui fitur-fitur multimedia, seperti audio, video, gambar, cerita inspiratif, dan kuis interaktif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), yang melibatkan analisis kebutuhan siswa, perancangan konten *e-book*, pengembangan menggunakan platform digital, seperti Canva dan Heyzine *Flipbook*, serta implementasi dan evaluasi pada produk. Hasil validasi ahli media dan materi, serta angket siswa menunjukkan bahwa *e-book* “WASIBASUL” ini sangat layak digunakan, karena persentase kelayakan menunjukan pada angka 95% - 100% di semua indikator. Implementasi di SD Negeri Cilangkap II, menunjukkan bahwa *e-book* ini bisa dibilang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi sifat wajib bagi Rasul. Penelitian ini memberikan kontribusi pada inovasi media pembelajaran berbasis digital yang sangat relevan dengan era teknologi saat ini, serta mendukung literasi digital dalam pendidikan.

**Kata kunci:** *e-book*, media pembelajaran interaktif, pendidikan agama islam.

---

Received: 28 April 2025

Approved: 01 Mei 2025

Published: 30 Juni 2025

**Citation:** Desviana, Sita, Ghina Aulia Rohmah Wahyudi, Raisha Gysella Shafarina and Ani Nur Aeni, "Pengembangan *E-book* Berbasis Heyzine *Flipbook* tentang Sifat Wajib Bagi Rasul pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (Juni 30, 2025): 13-27.



Copyright ©2025 Sita Desviana, Ghina Aulia Rohmah Wahyudi, Raisha Gysella Shafarina, and Ani Nur Aeni.

Published by Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis.

This work is licensed under the [CC BY NC SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Pesatnya perkembangan teknologi digital ternyata membawa perubahan yang signifikan pada dunia pendidikan, budaya dan sosial di masyarakat. Dengan teknologi, orang dapat saling berkomunikasi jarak jauh, mengakses informasi dimana saja dan kapan saja karena banyak aplikasi yang terhubung ke internet.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sangat membantu guru membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik. Untuk memastikan agar kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan berhasil, guru harus dilengkapi dengan kemampuan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi ini.<sup>2</sup> Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa teknologi memainkan peran penting dalam pengembangan sistem pendidikan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan menyampaikan pesan dengan jelas.<sup>3</sup> Penggunaan media yang menarik dan interaktif bisa membuat suasana belajar lebih hidup dan meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Ketika siswa merasakan ketertarikan dan semangat, maka pengalaman belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Ini dapat memberi pengaruh positif pada pencapaian keseluruhan tujuan pembelajaran. Integrasi media pembelajaran pada awal fase pengajaran memberikan manfaat luar biasa dalam meningkatkan efisiensi proses belajar dan efektivitas penyampaian materi pada tahap

---

<sup>1</sup> Ani Nur Aeni et al., "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, no. 4 (July 21, 2022): 1214.

<sup>2</sup> Najwa Rachmani Qouri and Zulherman, "Pengembangan *E-book* Berbantuan Heyzine Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 6, no. 11 (November 2023): 9622-9629, <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>.

<sup>3</sup> Adisa Adriani et al., "Pengaplikasian *E-book* Dalam Memperkenalkan Nabi Ulul Azmi Kepada Siswa Sekolah Dasar," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16, no. 5 (June 18, 2022): 1674.

itu.<sup>4</sup> Dengan mengandalkan teknologi digital sebagai alat dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif untuk siswa. Teknologi ini memungkinkan penggunaan beragam sumber belajar, seperti gambar, video, dan aplikasi interaktif yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan memanfaatkan potensi teknologi ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih dapat beradaptasi, efisien, dan responsif terhadap berbagai kebutuhan belajar siswa.

Namun, meskipun teknologi telah mengalami kemajuan, penggunaan media pembelajaran digital oleh guru masih sangat sedikit, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah yang berada di pedesaan. Proses belajar mengajar menjadi terasa membosankan karena pendidik hanya mengandalkan buku teks yang disediakan oleh pemerintah sebagai satu-satunya alat, yang mengakibatkan pembelajaran terkesan datar. Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi, sangat penting untuk melakukan inovasi dan pengembangan media yang bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar.<sup>5</sup>

Dalam upaya pengembangan dan inovasi media pembelajaran berbasis digital tersebut, peneliti telah mengembangkan sebuah buku digital atau *e-book* yang sifatnya fleksibel. *E-book* merupakan sebuah buku yang dibuka dan digunakan melalui perangkat digital seperti smartphone atau komputer, yang didalamnya termuat video, gambar, teks, audio, dan elemen lainnya. Danang mengartikan bahwa *e-book* adalah buku cetak versi elektronik yang bisa dibaca pada alat elektronik, seperti komputer dan ponsel, ataupun alat elektronik lainnya yang bisa membaca *e-book*.<sup>6</sup> *E-book* ini diberi nama “WASIBASUL” (Wawasan Sifat Wajib Bagi Rasul). *E-book* ini dapat membantu siswa untuk memahami cerita dan memperoleh pengetahuan baru yaitu materi mengenai wawasan sifat wajib bagi rasul.

Konten dalam *e-book* ini dapat menjadi alat pengajaran yang efektif, karena dapat menyampaikan pesan yang sesuai dengan materi pelajaran yang dibahas, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menerima dan memahami pelajaran. Dengan begitu, proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat siswa serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Tidak sampai disitu, *e-book* “WASIBASUL” juga memungkinkan siswa bisa mengakses materi pembelajaran dengan lebih fleksibel, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hal ini sangat sesuai dalam era digital saat ini, karena akses informasi digital dapat dilakukan dengan cepat dan efisien. Dengan adanya *e-book* ini, diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Penelitian sebelumnya oleh Rofidatul

---

<sup>4</sup> Putri Laisya Abdurrochim et al., “Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (April 10, 2022): 3972–3981.

<sup>5</sup> Mawar Sari et al., “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Universitas Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–218.

<sup>6</sup> Aeni et al., “Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW.”

Muafiyah, dkk, dalam pengembangan *e-modul* berbasis Heyzine Flipbook menunjukkan validitas dan kepraktisan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar<sup>7</sup>. Lebih lanjut, penelitian Maharani, dkk, pada pengembangan *flipbook* bersuara untuk PAI juga menemukan peningkatan signifikan dalam motivasi dan pemahaman siswa<sup>8</sup>. Sejalan dengan temuan ini, dengan adanya *e-book* ini, diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Penggunaan *e-book* dalam pendidikan ini didukung dengan konsep digital literasi yang mencakup kemampuan teknis, periaku, visual, kritis, serta sosial untuk menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. *E-book* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang interaktif melalui konten yang didalamnya terdapat fitur-fitur seperti video, audio, elemen, dan animasi, sehingga terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Pengembangan *e-book* sebagai media pembelajaran sangat memungkinkan penyesuaian konten yang relevan serta interaktif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, serta memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara lebih fleksibel dan dinamis tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Penelitian menunjukkan bahwa *e-book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada aspek kognitif dan afektif, serta dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta memperbaiki sikap siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Namun, penggunaan *e-book* juga memiliki keterbatasan dan ketergantungan pada teknologi serta potensi gangguan kesehatan mata, dan memerlukan infrastruktur teknologi yang memadai dan kemampuan digital yang baik dari penggunaannya.

Penelitian ini tentunya bertujuan untuk menganalisis pada pengaruh penggunaan *e-book* "WASIBASUL" terhadap minat serta motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai efektivitas *e-book* sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran secara interaktif dan menarik dibandingkan dengan metode tradisional yang hanya mengandalkan buku teks. Penelitian ini berupaya dalam mengidentifikasi potensi keterbatasan serta tantangan dalam penggunaan *e-book*, seperti terjadinya ketergantungan terhadap teknologi, masalah pada kesehatan mata dan kebutuhan infrastruktur teknologi yang memadai. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan konsep digital literasi dalam pembelajaran melalui *e-book*, guna membantu siswa menggunakan teknologi secara efektif dalam proses belajar mengajar. Tidak sampai disitu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pihak sekolah terkait pengembangan media pembelajaran digital yang relevan serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas yang

---

<sup>7</sup> Rofidatul Muafiyah, Kartono Kartono, and Siti Halidjah, "Pengembangan E-Modul Menggunakan Heyzine Flipbook Pada Tema 8 Subtema 1 Di Kelas V," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (June 22, 2024): 14763–73, <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12223>.

<sup>8</sup> Aura Setya Maharani et al., "Pengembangan Flipbook Bersuara 'Mubina' pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Ciuyah II Kelas 4," *ALSYS* 5, no. 3 (May 1, 2025): 494–509, <https://doi.org/10.58578/alsys.v5i3.5507>.

pendidikan yang baik di era digital, khususnya dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Design and Development* (D&D), dengan menggunakan model desain ADDIE. Richey dan Klein (2007) mengungkapkan dalam Aeni et al., (2022) bahwa penelitian desain dan pengembangan (D&D) merupakan investigasi terencana mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi.<sup>9</sup> Tujuan dari kajian ini adalah untuk membangun dasar empiris yang akan dijadikan acuan dalam menciptakan produk, alat bantu yang bersifat instruksional maupun non-instruksional, serta untuk mengembangkan model-model yang baru atau merevisi model yang telah ada.

Penelitian ini mengadopsi model D&D dengan desain ADDIE karena tujuan dari penelitian adalah untuk merancang dan memproduksi suatu produk yang menarik dan inovatif kemudian menilai efektivitasnya. Dalam model ADDIE, terdapat lima langkah yang terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement*.<sup>10</sup> Proses penelitian ini disesuaikan dengan tahap model ADDIE dimulai dari analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, penerapan, hingga evaluasi akhir. Pada fase analisis kebutuhan, peneliti menganalisis masalah yang ada khususnya terkait pelajaran PAI. Berdasarkan pengamatan, ditemukan bahwa guru masih cenderung menggunakan buku konvensional dalam proses belajar mengajar, sehingga hal ini membuat siswa kurang tertarik. Oleh karena itu, peneliti menciptakan sebuah *e-book* yang dilengkapi fitur audio, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya untuk meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas dua SD. Uji coba ini dilaksanakan di SD Negeri Cilangkap II, Desa Cilangkap, Kecamatan Buahdua, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Siswa diberi angket berupa instrumen pengukuran diantaranya tentang kemenarikan dan kemudahan penggunaan produk untuk menilai produk setelah melakukan uji coba. Selain uji coba produk kepada siswa, dilakukan juga validasi oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menilai kelayakan produk dari segi desain serta konten. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi berisi kriteria penilaian diantaranya seperti kesesuaian materi serta kualitas desain.

Pada fase penilaian, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap *e-book* berdasarkan saran dari pakar materi, ahli media, dan siswa melalui formulir validasi dan kuesioner. Informasi yang diperoleh dari formulir validasi dan kuesioner ini dimanfaatkan untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan mutu produk, sekaligus untuk menilai efektivitas produk. Teknik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

---

<sup>9</sup> Ibid

<sup>10</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam 1 (December 2021).

Keterangan :

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal/jumlah responden

Sumber: (Mardin et al., 2022).<sup>11</sup>

Skala Kelayakan Pengembangan *e-book*

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat kurang layak

Sumber: (Mardin et al., 2022)<sup>12</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang berjudul "Pengembangan *E-book* Berbasis Heyzine Flipbook "WASIBASUL" tentang Sifat Wajib Bagi Rasul pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD" dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman cerita yang mendalam dan inspiratif tentang sifat-sifat yang sangat mulia pada seorang pemimpin seperti Rasulullah SAW. Melalui penggunaan gambar, suara, cerita inspiratif yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, video pembelajaran, dan aktivitas interaktif yang disajikan dalam *e-book* ini tentunya akan menumbuhkan minat dan motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE atau *Design and Development* (D&D). Adapun tahapan-tahapan ADDIE pada penelitian ini sebagai berikut:

### 1) Tahap pertama yaitu *Analyze*

Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengidentifikasi keperluan awal dalam

---

<sup>11</sup> Rachmani Qouri and Zulherman, "Pengembangan *E-book* Berbantuan Heyzine Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

<sup>12</sup> Sutrisnawati Mardin, Achmad Ramadhan, and Masrianih Ismail, "The Development of an Ebook Integrated with Learning Management System to Improve Student's Metacognition Ability," *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 8, no. 1 (April 28, 2022): 36

penciptaan *e-book* yang akan diproduksi.<sup>13</sup> Pada langkah ini, peneliti menemukan elemen-elemen yang berkontribusi pada tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), melakukan analisis kebutuhan, menganalisis kurikulum, serta mengevaluasi karakteristik siswa. Identifikasi elemen-elemen yang menyebabkan tantangan dalam proses pembelajaran dan perencanaan dilakukan sebelum menentukan pelajaran yang harus diberikan.

## 2) Tahap kedua yaitu *Design*

Tahap *Design* dalam penelitian pengembangan *e-book* yang peneliti beri nama “WASIBASUL” atau Wawasan Sifat Wajib Bagi Rasul ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang efektif dari hasil identifikasi permasalahan. Pada pengembangan media pembelajaran digital berbentuk *e-book* ini peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, seperti kemampuan siswa untuk memahami sifat wajib bagi Rasul melalui konten yang menarik dan interaktif yang disajikan dalam *e-book*. Dalam proses perancangan, peneliti membagi materi menjadi beberapa tahap yang interaktif. Konten yang termuat dalam *e-book* dimulai dari kata pengantar, daftar isi, materi, cerita, lagu hingga kuis. lengkap dengan teks, ilustrasi animasi, serta audio lagu.

## 3) Tahap ketiga yaitu *Develop*

Setelah tahap *design*, masuk pada tahap *develop* atau pengembangan, dimana rancangan *e-book* mulai dikembangkan. *Software* berupa *platform* yang digunakan adalah Canva, Heyzine *Flipbook*, YouTube dan *Educaplay* sebagai alat bantu untuk membuat media pembelajaran dan mengintegrasikannya untuk menciptakan media interaktif bagi siswa.



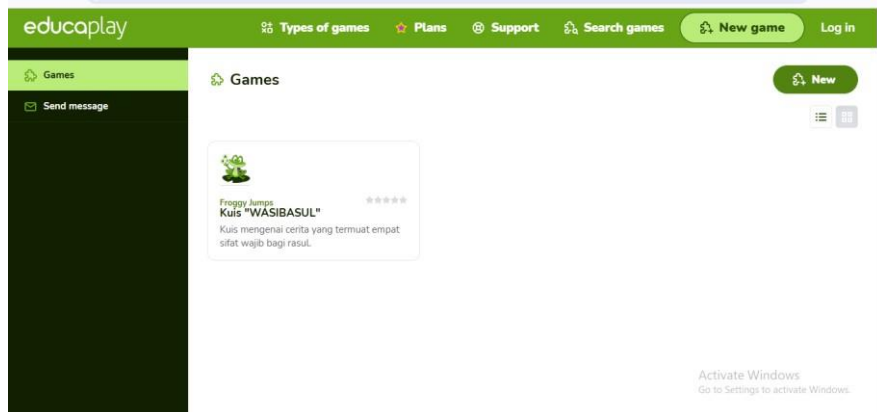
**Gambar 1.** *Desain E-book di Aplikasi Canva*

<sup>13</sup> Rachmani Qouri and Zulherman, “Pengembangan *E-book* Berbantuan Heyzine Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”

## *Pengembangan E-book Berbasis Heyzine Flipbook “WASIBASUL” tentang Sifat Wajib Bagi Rasul pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD*

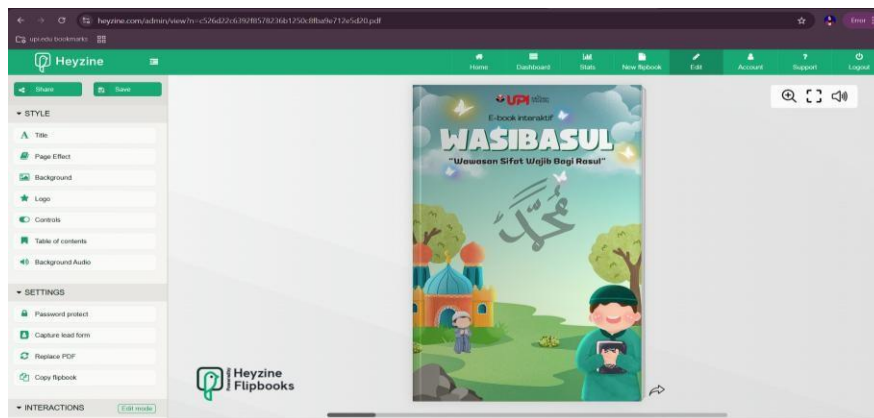
Tahap pertama dalam proses desain menggunakan Canva digunakan untuk desain keseluruhan konten *e-book* yang disesuaikan dengan konsep materi, mulai dari pemilihan *color palette*, elemen atau gambar-gambar animasi pendukung yang dimuat di Canva.

Sambil proses desain *e-book* di aplikasi Canva, tahapan selanjutnya yaitu pembuatan kuis interaktif menggunakan *platform* Educaplay. Tujuan dari langkah ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah itu, *link* kuis di sisipkan di desain Canva.



**Gambae 2.** *Pembuatan Kuis Interaktif Educaplay*

Setelah proses desain *e-book* di Canva selesai, unduh file kedalam bentuk PDF dan mengkonversikannya ke dalam situs website Heyzine untuk membuatnya menjadi *Flipbook*. Heyzine ini digunakan untuk mengatur tampilan *e-book* dengan efek *flipbook* serta menambahkan elemen multimedia seperti backsound dan efek yang dapat menjadikan *e-book* lebih menarik.



**Gambar 3.** *Mengonversi desain e-book ke situs website Heyzine*

Selanjutnya, membuat video pembelajaran dan menguploadnya di aplikasi YouTube agar siswa dapat mengakses materi dimanapun. Setelah itu, menambahkan *link* YouTube video materi pembelajaran sifat wajib bagi Rasul tersebut kedalam *e-*



book via Heyzine.



Gambar 4. Video Materi Pembelajaran

Setelah itu semua proses desain *e-book* selesai, *e-book* diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media melalui instrumen validasi. Hasil dari tahap ini adalah dokumen spesifikasi teknis yang siap untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan lebih lanjut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian produk	100	Sangat layak
Tampilan produk	80 / 100	Layak / Sangat layak
Kemudahan akses	100	Sangat layak
Dampak baik	100	Sangat layak
Rata-rata	95 / 100	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap *e-book* “WASIBASUL”, menunjukkan bahwa produk ini memperoleh penilaian sangat layak pada semua indikator yang dinilai. Keempat indikator penilaian *yaitu* kesesuaian, tampilan, kemudahan akses, dan dampak baik masing-masing meraih persentase sempurna (100%) dengan kategori sangat layak.

Hal ini menunjukkan bahwa desain pada *e-book* “WASIBASUL” sudah sesuai

dengan karakteristik siswa dan konten materi, desain yang disajikan juga menarik, konten produknya juga mudah untuk diakses, serta memiliki dampak baik yang dapat memotivasi siswa untuk melakukan hal positif yang dapat dilakukan siswa.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian materi	100	Sangat layak
Sajian materi	100	Sangat layak
Penulisan	100	Sangat layak
Dampak baik	100	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>	<b>100</b>	<b>Sangat layak</b>

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan guru PAI di SD Negeri Cilangkap II terhadap *e-book* WASIBASUL menunjukkan bahwa keempat indikator memperoleh penilaian sangat layak. Kesesuaian materi, sajian materi, penulisan dan dampak baik masing-masing meraih persentase sempurna (100%) dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hal ini, materi pada *e-book* WASIBASUL sudah sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa, materi yang disajikan juga jelas, cukup dan mudah dipahami, *penulisan* pada konten yang termuat dalam produk tidak ada kesalahan, serta memiliki dampak baik yang dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan positif.

#### 4) Tahap keempat yaitu *Implement*

Pada tahap *implement* ini, *e-book* "WASIBASUL" yang telah dikembangkan melalui proses validasi dari ahli media dan ahli materi mulai diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 2 SD. Berikut adalah hasil dari tahap implementasi:

##### a. Persiapan dan Penggunaan Media

Kami mempersiapkan perangkat pendukung seperti LCD proyektor, Sound system dan perangkat laptop untuk menampilkan *e-book* kepada siswa. *E-book* juga dibagikan kepada siswa melalui *platform* digital grup WhatsApp untuk bisa diakses mandiri di rumah. Kami memberikan panduan kepada siswa tentang cara menggunakan *e-book*, termasuk navigasi fitur-fitur interaktif seperti kuis, lagu, dan cerita.

##### b. Pelaksanaan Pembelajaran

*E-book* digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran sifat wajib bagi Rasul. Kami memulai dengan menjelaskan materi melalui tampilan *e-book* di kelas. Siswa diajak berinteraksi dengan konten *e-book*, seperti membaca dan mendengarkan cerita, menyanyikan lagu, dan mengerjakan kuis yang tersedia.

Proses ini dilakukan secara berkelompok maupun individu untuk meningkatkan pemahaman siswa.

c. Interaksi dan Aktivitas Siswa

Siswa menunjukkan antusiasme proses belajar dalam menggunakan *e-book* karena desainnya yang menarik dan interaktif. Mereka terlibat aktif dalam materi yang dipelajari.

d. Pengumpulan Umpan Balik

Selama tahap implement, kami mengamati respon siswa terhadap penggunaan *e-book*. Umpan balik ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran.

e. Dampak Positif

Tahap Implement pada *e-book* "WASIBASUL" ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, minat terhadap materi PAI, serta pemahaman mereka tentang sifat wajib bagi Rasul. Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga membantu siswa terbiasa dengan media digital yang sangat inovatif.

Tahap implementasi ini menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa *e-book* "WASIBASUL" ini dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran PAI serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter Islami siswa kelas 2 SD.

5) Tahap kelima yaitu *Evaluate*

Pada tahap *Evaluate*, bertujuan untuk menilai efektivitas dari *e-book* "WASIBASUL" yang telah dilakukan uji coba produk pada siswa kelas 2 SD Negeri Cilangkap II. Evaluasi meliputi penilaian produk oleh siswa melalui instrumen angket yang disebarakan untuk diisi. Proses pada tahap evaluasi juga mencakup kegiatan uji coba produk *e-book* "WASIBASUL" secara langsung di kelas 2 SD Negeri Cilangkap II. Terdapat 11 siswa yang hadir dan berpartisipasi pada kegiatan uji coba produk ini. Setelah selesai dilakukan uji coba, didapat hasil penilaian dari angket siswa tentang efektivitas serta implikasi dari *e-book* "WASIBASUL".

Evaluasi ini akan menjadi acuan penting dalam menyusun strategi untuk meningkatkan dan mengembangkan *e-book* "WASIBASUL" ke depannya. Selain itu, hasil evaluasi ini juga memberikan gambaran sejauh mana *e-book* tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pembelajaran.

**Tabel 3.** Hasil Angket Siswa

No	Aspek	Butir	Persentase (%)	Kategori
1.	Daya tarik	1-3	94,69	Sangat layak
2.	Kemudahan	4-6	93,93	Sangat layak
3.	Manfaat	7-10	89,2	Sangat layak
Rata-rata			92,6	Sangat layak

Berdasarkan tabel hasil angket yang dilakukan siswa kelas 2 SD Negeri Cilangkap II, diperoleh penilaian sangat layak untuk ketiga aspek. Untuk aspek daya tarik tampilan dan isi cerita pada *e-book* "WASIBASUL", kemudahan dari segi tulisan dan materi, serta manfaat yang didapat setelah menggunakan *e-book* "WASIBASUL" menunjukkan persentase dengan kategori sangat layak. *E-book* ini memberikan manfaat bagi siswa untuk memahami materi secara signifikan dan tentunya mendorong siswa agar menggunakan teknologi dengan positif khususnya untuk pembelajaran.

Rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh penggunaan *e-book* "WASIBASUL" terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas 2 SD pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa pelajaran PAI cenderung monoton karena guru hanya menggunakan buku teks konvensional. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Pengembangan *e-book* "WASIBASUL" diharapkan dapat mengatasi masalah ini dengan menyajikan materi sifat wajib bagi Rasul secara interaktif dan menarik.

Hasil validasi dari ahli media (Tabel 1), menunjukkan bahwa *e-book* "WASIBASUL" memenuhi kriteria desain yang baik, sesuai dengan karakteristik peserta didik, tampilan menarik, mudah diakses serta berpotensi memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur interaktif pada *e-book*, seperti flipbook 3D, audio narasi dan kuis formatif, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini mendukung konsep literasi digital yang menekankan kemampuan teknis, perilaku, visual, kritis dan sosial dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. *E-book* "WASIBASUL" dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif serta relevan, sehingga siswa dapat mengakses materi secara fleksibel dan dinamis.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat serta motivasi pada belajar siswa setelah penggunaan *e-book*. Siswa yang sebelumnya merasa kurang tertarik dengan materi dari mata pelajaran PAI menunjukkan perubahan positif dalam keterlibatan mereka selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, hasil pengamatan selama implementasi *e-book* di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Mereka tidak hanya lebih antusias tetapi juga lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya elemen interaktif seperti kuis untuk mengukur pemahaman siswa dan lagu seputar materi, siswa tentunya merasa lebih termotivasi dan pada proses pembelajaran, siswa tidak akan cepat bosan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aeni, Djuanda, et al., (2022) dengan judul Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD yang

menyebutkan bahwa sangat penting bagi guru untuk memiliki kemampuan dan keterampilan teknologi yang harus digabungkan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.<sup>14</sup> Terutama di zaman teknologi saat ini, materi edukasi perlu disampaikan dengan metode dan alat yang sesuai, seperti penggunaan media digital melalui komputer dan internet. Apabila seorang pengajar mampu menggabungkan ketiga keterampilan ini, yaitu teknologi, pedagogi, dan penguasaan konten, maka hal itu dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Sebagai akibatnya, Pendidikan Agama Islam tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, melainkan akan berubah menjadi mata pelajaran yang menarik dan dinanti-nanti oleh para siswa. Jika seorang pengajar gagal untuk menerapkan keterampilan tersebut, dia pasti akan tertinggal atau ditinggalkan oleh siswa karena telah tidak relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan mereka.

Sebuah penelitian oleh (Aeni, et al, 2024) yang bertajuk “Pengembangan *E-book* Berbasis Pinterest Pena Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad tentang Politik Rasulullah dalam Membangun Kota Madinah)” menunjukkan bahwa pembuatan *e-book* bisa menawarkan pengalaman membaca yang interaktif dan merangsang imajinasi pembaca dengan visual yang menarik.<sup>15</sup> Pendekatan ini memudahkan siswa dalam memahami materi melalui gambar dan elemen lainnya yang membuat informasi lebih mudah dicerna. Dengan memadukan konten cerita edukatif dengan desain yang menarik, *e-book* menjadi media pembelajaran yang efektif serta menyenangkan, mendorong siswa untuk berpikir kritis.

Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan teori baru terkait integrasi teknologi dalam pendidikan agama. Dengan memanfaatkan *e-book* ini sebagai media pembelajaran, diharapkan akan muncul metode baru yang lebih efektif dalam menyampaikan materi mata pelajaran PAI kepada siswa di era digital ini. Penggunaan *e-book* ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga sangat relevan dengan kebutuhan generasi saat ini yang akrab dengan teknologi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal, khususnya pada mata pembelajaran PAI.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan menegaskan pentingnya inovasi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI serta hasil belajar siswa yang optimal.

## SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan *e-book* interaktif “WASIBASUL” (Wawasan Sifat Wajib Bagi Rasul) berbasis Heyzine Flipbook untuk pembelajaran PAI kelas 2 SD, yang mengintegrasikan audio, video, gambar, dan kuis yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu *e-book* dikembangkan secara sistematis dan sudah terbukti sangat layak untuk digunakan,

---

<sup>14</sup> Aeni et al., “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD.”

<sup>15</sup> Ani Nur Aeni et al., “Pengembangan *E-book* Berbasis Pinterest ‘Pena Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)’ Tentang Politik Rasulullah Dalam Membangun Kota Madinah,” *AS-SABIQUN* 6, no. 4 (July 1, 2024): 627–649

terbukti berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Implementasi di SD Negeri Cilangkap II ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa, serta mendukung literasi digital meskipun menghadapi tantangan seperti ketergantungan teknologi dan kesehatan pada mata. *E-book* ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik, bermanfaat, relevan, serta mendorong guru dan sekolah untuk terus mengembangkan media digital sesuai kebutuhan siswa di era modern.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, Putri Laisya, Yuniar Khairunnisa, Mughni Nurani, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (April 10, 2022): 3972–3981.
- Adriani, Adisa, Alma Danika Oktrifa, Zakkiyah Raudhatul Jannah, and Ani Nur Aeni. "Pengaplikasian *E-book* Dalam Memperkenalkan Nabi Ulul Azmi Kepada Siswa Sekolah Dasar." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16, no. 5 (June 18, 2022): 1674.
- Adzani, Fajar, Amal Taqiyuddin, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan *E-book* Interaktif Quranic Quest Materi Mengaji Dan Mengkaji Surah At-Tin Pada Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Kelas Iv Sekolah Dasar." *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 6, no. 1 (September 25, 2024).
- Aeni, Ani Nur, Dini Agustin, Mira Heryana Putri, and Ruhayat Ruhayat. "Pengembangan *E-book* Berbasis Pinterest 'Pena Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)' Tentang Politik Rasulullah Dalam Membangun Kota Madinah." *AS-SABIQUN* 6, no. 4 (July 1, 2024): 627–649.
- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., and Fernando, Y. "Pengembangan Lagu 'Malaikatku' Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (December 16, 2022): 1835.
- Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, Erlinda Indriani, Indri Nur Septiyanti, and Resta Restina. "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, no. 4 (July 21, 2022): 1214.
- Andaresta, N., and Rachmadiarti, F. "Pengembangan *E-book* Berbasis Stem Pada Materi Ekosistem Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa." *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 10, no. 2 (2021): 635–646.
- Aprillia, M., Rahmawati Subagio, P., Pembayun, S., and Nur Aeni, A. "Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 3, no. 4 (2023): 141–149.

<https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>.

- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., and Aeni, A. N. "Pengembangan *E-book* BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1 (December 2021).
- Lavenia, G., Fasawiguna, F., Wulandari, P., and Aeni, A. N. "Pengembangan *E-book* KATABAH (Kalimah Tayyibah) Berbasis Heyzine *Flipbook* Pada Pembelajaran PAI di Kelas III SD." *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2024): 240–247.
- Mardin, Sutrisnawati, Achmad Ramadhan, and Masrianih Ismail. "The Development of an Ebook Integrated with Learning Management System to Improve Student's Metacognition Ability." *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 8, no. 1 (April 28, 2022): 36.
- Nur Aeni, A., and Fazriyah, R. R. "Pengembangan Aplikasi Android 'SIWABARA' (Sifat Wajib Bagi Rasul) menggunakan Metode D&D yang diterapkan dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Pembelajaran SPAI Kelas 4 SD." *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 17, no. 1 (2025): 1–10. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3593>.
- Putra, D. E., Agustini, H., Ridhania, D. S., and Aeni, A. N. "Penggunaan *E-book* BDSM (Buku Dakwah Siswa Milenial) Sebagai Media Dakwah Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Sekolah Dasar." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 16, no. 3 (2022): 1174. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3.1051>.
- Rachmani Qouri, Najwa, and Zulherman. "Pengembangan *E-book* Berbantuan Heyzine Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 6, no. 11 (November 2023): 9622–9629. <http://jlip.stkipyapisdmpu.ac.id>.
- Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., Aeni, A. N., and Zaman, A. "Pengembangan *E-book* Cerita Bergambar 'Kino Dan Kiya Anak Sholeh' Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>.
- Rohaeni, S., Putriani, P., Syaefulloh, A. M., Suryanto, M. F., and Aeni, A. N. "Pengembangan Aplikasi Shofun (Salat Is Fun) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 851. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2100>.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil R Felicia Dwi, and Nadia M Aurelita. "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Universitas Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–218.
- Triansyah, A. A., Tri Mustika, F., Meilinda, S., Anjani, S. P., and Dzakkiya, Y. "Meneladani Sifat Rasulullah Dalam Kehidupan Sehari-Hari." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif* 5, no. 4 (2024). <https://ijurnal.com/1/index.php/jipk>