



Pengembangan E Kitab '*Aqidatu At Tauhid* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Siswa MA Uswatun Hasanah Pajarakan

Rohana Ningsih^{1*}, Ahmad Khumaidi², Nuramin³

ningsihrohana583@gmail.com^{1*}, adi765316@gmail.com², amin57649@gmail.com³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Agama Islam

^{1,2,3}Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

Received: 22 05 2026. Revised: 20 06 2026. Accepted: 24 06 2026.

Abstract : This study aims to develop a Google Sites-based learning media application for the Akidah Akhlak (Islamic Theology and Ethics) subject at MA Uswatun Hasanah Pajarakan, Probolinggo. Utilizing advancements in information and communication technology, the development followed the 4D model, which encompasses four distinct stages: Define (determining student needs and characteristics), Design (product planning), Develop (product development and validity testing), and Disseminate (product distribution). The research subjects comprised 15 tenth-grade students at MA Uswatun Hasanah Pajarakan, Probolinggo, while one material expert and one media expert were involved as product validators. The results indicated that the developed application, named *e-kitab 'Aqidatu at-Tauhid*, successfully enhanced student participation in the learning process. Based on expert validation, the application achieved a feasibility score of 91% from the media expert, 100% from the material expert, and a 91% approval rating from student responses. Furthermore, the effectiveness test yielded an N-Gain score of 0.36, falling into the moderate category, which demonstrates that the media is sufficiently effective in improving student understanding.

Keywords : Google Sites, Learning Media Development, Akidah Akhlak.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi berbasis *google sites* pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Uswatun Hasanah Pajarakan Probolinggo. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi melalui penerapan model 4D yang mencakup empat tahapan, *Define* (pendefinisian kebutuhan dan karakteristik peserta didik), *Design* (perancangan produk), *Develop* (pengembangan dan uji validitas), dan *Disseminate* (penyebarluasan produk). Subjek penelitian terdiri atas seluruh peserta didik kelas X MA Uswatun Hasanah Pajarakan Probolinggo sebanyak 15 siswa, dengan melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media sebagai validator produk. Berdasarkan hasil validasi para ahli, aplikasi *E-Kitab 'Aqidatu At-Tauhid* memperoleh tingkat kelayakan validasi dari ahli media 91%, berdasarkan ahli materi 100% dan respon siswa 91% serta hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,36 yang termasuk kategori

sedang, sehingga media cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci : *Google sites*, Pengembangan Media Pembelajaran, Akidah akhlak.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen penting dalam membentuk karakter generasi bangsa. Dalam konteks pendidikan islam, pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan keagamaan melalui hafalan, tetapi juga untuk mengembangkan pemahaman yang komprehensif, sikap reflektif, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Maisaroh & Arisanti, 2026). Pembentukan karakter dilakukan melalui dua aspek utama, yaitu akidah dan akhlak (Sumanto et al., 2024). Akidah berfungsi sebagai dasar keimanan yang memengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang, sedangkan akhlak merupakan aktualisasi nilai-nilai akidah yang tercermin dalam sikap dan perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. (Damanik & Ningrum, 2025). pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung tercapainya tujuan Pendidikan Agama Islam, yaitu membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlakul karimah. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran akidah akhlak perlu didukung oleh berbagai komponen pembelajaran yang memadai, salah satunya adalah media pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan efisien (Abdullah, 2017). Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperjelas materi yang belum dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Permana et al., 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran mengalami berbagai inovasi yang mendukung proses pembelajaran. Perkembangan teknologi menyediakan beragam sumber belajar yang dapat memperluas akses terhadap pengetahuan, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menciptakan proses belajar yang lebih interaktif (Musliha et al., 2025). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, baik pada proses pembelajaran maupun strategi penyampaian materi (Hariyasasti, 2025). Kemajuan teknologi tersebut mengubah cara peserta didik mengakses, mengolah, dan membagikan pengetahuan melalui beragam media, baik sumber cetak seperti buku dan jurnal ilmiah maupun platform digital yang mencakup media sosial, video pembelajaran, *podcast*, dan aplikasi edukatif interaktif (Qamariyah & Sofa, 2025).

Teknologi mampu menyediakan sumber pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif yang berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Taufik et al., 2025). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pemanfaatan teknologi turut memperkaya strategi pembelajaran melalui penggunaan berbagai media digital yang lebih interaktif dan inovatif (Rahmadani, 2024). Integrasi berbagai media digital, seperti video pembelajaran, *podcast*, serta *platform* berbasis permainan edukatif, mampu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan menarik dalam penyampaian nilai-nilai keislaman (Abas, 2025). Pendekatan ini tidak hanya berimplikasi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih komprehensif terhadap konsep-konsep agama melalui dukungan visualisasi dan narasi yang sistematis serta mudah dipahami.

Inovasi teknologi membuka peluang yang luas bagi pendidik untuk mengembangkan materi ajar yang kreatif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik serta kebutuhan generasi digital (Damayanti & Ridwan, 2024). Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pendidikan terus berkembang, implementasinya dalam pembelajaran akidah akhlak masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran pada umumnya masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan bahan ajar konvensional yang kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang relevan untuk dimanfaatkan dalam proses pendidikan saat ini adalah modul elektronik (Lastri, 2023). E-modul merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital yang dirancang untuk menyajikan berbagai materi pembelajaran, seperti teks, grafik, audio, animasi, dan video, yang digunakan secara elektronik serta dapat diakses melalui berbagai perangkat, di antaranya CD, komputer, maupun *smartphone* (Irmawati et al., 2023). E-modul memiliki berbagai keunggulan yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era modern. Kemudahan dalam mengakses melalui perangkat digital memungkinkan peserta didik memperoleh materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Aldi, 2025). Selain itu, penggunaan e-modul dinilai lebih ramah lingkungan karena mampu meminimalkan penggunaan kertas dalam proses pembelajaran. E-modul juga dapat dioperasikan secara daring maupun luring sehingga memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya (Yuliandi, 2026).

Landasan pengembangan e-kitab dalam penelitian ini mengadopsi konsep e-modul karena keduanya memiliki kesamaan sebagai bahan ajar berbasis digital yang memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di MA Uswatun Hasanah Pajajaran, proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X masih didominasi penggunaan buku cetak dan metode ceramah sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif seperti e kitab untuk mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar. Upaya peningkatan efektivitas pembelajaran ini sejalan dengan pandangan bahwa optimalisasi hasil belajar juga dapat didukung melalui pendampingan akademik yang intensif (Ilahi et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* ini bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Untuk menegaskan unsur kebaruan (*novelty*) dari media yang dikembangkan, dilakukan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Kajian digitalisasi media pembelajaran berbasis *Research and Development* (R&D) dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) sebenarnya telah banyak dilakukan. Diantarannya penelitian (Rahim et al., 2022) mengembangkan e-modul praktik sholat dengan tingkat validitas 85,3% dan efektivitas 84%. Selanjutnya, (Nuriyah et al., 2023) mengembangkan e-modul materi menghindari pergaulan bebas berbasis aplikasi *Flip PDF Professional* dengan tingkat kepraktisan mencapai 94,5%. Efektivitas e-modul berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Fikih juga dibuktikan oleh (Fitriyah, 2022). Secara umum, rangkaian penelitian terdahulu membuktikan bahwa media digital seperti e-modul sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, mayoritas penelitian tersebut masih berfokus pada materi fikih, praktik ibadah dan budi pekerti.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran e kitab yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran akidah akhlak, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Sejalan dengan perkembangan era transformasi digital, kebutuhan akan model pembelajaran yang menghadirkan media baru yang lebih kreatif dan adaptif menjadi semakin penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, e kitab diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik, praktis, dan mudah diakses, baik bagi siswa maupun guru dalam memahami serta menyampaikan materi pembelajaran secara lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian kebutuhan dan karakteristik peserta didik), *Design* (perancangan produk), *Develop* (pengembangan dan uji validitas), dan *Disseminate* (penyebarluasan produk) (Sihombing, 2024). Penelitian dilaksanakan di MA Uswatun Hasanah yang berlokasi di Desa Selogudig Wetan, Kecamatan Pajarak, Kabupaten Probolinggo. Responden penelitian ini adalah 15 peserta didik kelas X MA Uswatun Hasanah sebagai pengguna media yang dikembangkan. Selain itu, penelitian ini melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media sebagai validator produk. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh hasil yang menyeluruh. Data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara, masukan, kritik, serta saran dari para validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, tes, dan respon peserta didik kelas X MA Uswatun Hasanah terhadap media pembelajaran e kitab *'Aqidatu at Tauhid*. Penilaian tersebut menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1– 5 sebagai instrumen pengukuran yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan (Widyastuti, 2022).

Selanjutnya, data hasil validasi dianalisis menggunakan tabel dan rumus tertentu guna mengetahui tingkat kelayakan media serta mengklasifikasikannya berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Perhitungan dilakukan melalui dua tahap, yaitu menghitung persentase skor dengan rumus: $P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor kriteria}} \times 100\%$. Hasil perhitungan tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Persentase Kelayakan Media

Skor	Persentase	Kategori
5	$x \geq 80 \%$	Sangat baik
4	$60\% \leq x < 80 \%$	Baik
3	$40\% \leq x < 60 \%$	Cukup
2	$20\% \leq x < 40 \%$	Kurang
1	$x < 20\%$	Sangat kurang

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dianggap layak diterapkan jika skor penilaian melebihi 60%. Adapun untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam memahami mata pelajaran akidah dilaksanakan *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Perhitungan dilakukan dengan rumus N gain score.

$$N - gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Tabel 2. Kriteria Persentase Keefektifan Media

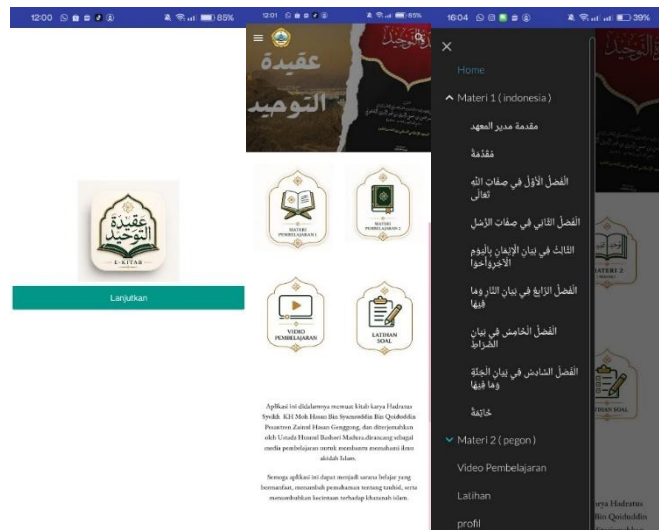
Kriteria pencapaian skor	Tingkat efektivitas
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis web *google sites* bernama E-Kitab '*Aqidatu at Tauhid*. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat 4D (*Four-D Model*) yang dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan. Model pengembangan 4D dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan perangkat pembelajaran (Tanjung & Nababan, 2018). Model ini terdiri atas empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian kebutuhan dan karakteristik peserta didik), *Design* (perancangan produk), *Develop* (pengembangan dan uji validitas), dan *Disseminate* (penyebarluasan produk). Pada tahap *define*, peneliti melaksanakan kajian literatur dan pengamatan langsung di lembaga. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran akidah akhlaq bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran sebagai pendukung agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan selama pembelajaran masih terbatas pada buku cetak dan metode ceramah, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mempelajari materi secara mandiri. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, mampu menyajikan materi secara sistematis serta interaktif.

Tahap *design* merupakan fase perancangan produk yang dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berupa e-kitab '*Aqidatu At-Tauhid* sebagai solusi untuk mendukung proses pembelajaran akidah akhlak yang lebih menarik dan interaktif. Perancangan media mencakup penyusunan struktur isi, pemilihan desain tampilan, kombinasi warna, jenis huruf, tata letak menu, serta penyajian gambar dan ikon yang disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran dan peserta didik. *E-kitab Aqidatu At-Tauhid* dirancang dalam bentuk aplikasi berbasis *Google Sites* yang memuat berbagai fitur pembelajaran, isi kitab disertakan terjemahannya dalam bentuk bahasa Indonesia dan pegon, video pembelajaran, serta latihan soal.

Tahap *development* (pengembangan) merupakan tahap realisasi produk yang telah dirancang. Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan hasil perencanaan yang telah disusun. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi bernama *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid*. Proses pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahapan integrasi *platform* digital. Pertama, perancangan aset visual, sampul (*cover*), dan ikon navigasi didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Kedua, materi pembelajaran, teks terjemahan (indonesia dan pegon), video, serta instrumen evaluasi disusun dan diintegrasikan ke dalam platform *Google Sites* sebagai basis utama konten media. Ketiga, untuk mengoptimalkan aksesibilitas pengguna melalui *smartphone*, situs web *Google Sites* yang telah selesai dibuat kemudian dikonversi dan dikemas menjadi aplikasi android menggunakan platform kodular. Melalui kombinasi ini, dihasilkan aplikasi *E-Kitab* yang interaktif, responsif, dan mudah dioperasikan oleh peserta didik. Berikut adalah gambar tampilan dari aplikasi tersebut.



Gambar 1. Halaman Awal dan Menu Utama

Tampilan utama aplikasi ketika pertama kali dibuka dapat dilihat pada Gambar 1. Aplikasi *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* ini memuat bilah navigasi utama dengan 4 menu utama yang memiliki fungsi berbeda, yaitu: 1) Halaman utama (home) memuat navigasi awal menuju seluruh fitur aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses media. 2) Menu materi ditandai dengan ikon buku yang memuat keseluruhan isi kitab beserta teks terjemahan bahasa indonesia dan terjemahan pegon. 3) Menu video menyajikan video pembelajaran sebagai media pendukung materi visual bagi siswa. 4) Menu latihan soal yang memuat instrumen evaluasi berupa pertanyaan pilihan ganda, esai, serta kuis interaktif yang diintegrasikan melalui *Google Form* dan *platform Wordwall*. Setelah proses pembuatan selesai, selanjutnya melalui tahap

validasi oleh para ahli media dan ahli. Selanjutnya, media pembelajaran divalidasi oleh ahli media serta ahli materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Materi dan Media

No	Validator	Penilaian	Instansi	Persentase	Keterangan
1	Ahmad Makki Hasan M.Pd.I.	Ahli Media	Universitas Islam Zainul Hasan	91%	Sangat baik
2	Mustofa S.HI.	Ahli Materi	MA Uswatun Hasanah	100%	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan melalui satu tahap validasi ahli menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media memperoleh persentase sebesar 91%, sedangkan validasi ahli materi mencapai 100%. Berdasarkan kriteria penilaian skala likert, e kitab '*Aqidatu at Tauhid* dinyatakan sangat valid karena memperoleh persentase antara 81%–100%. Dengan demikian dapat disimpulkan, hasil validasi dari ahli media maupun ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran e kitab '*Aqidatu at Tauhid* layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan penilaian melalui penyebaran kuesioner (angket) untuk mengetahui respon peserta didik kelas X MA Uswatun Hasanah setelah menggunakan media pembelajaran e kitab '*Aqidatu at Tauhid*.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Berdasarkan Angket

No	Penilaian	Rata rata	Nilai maksimal	Persentase	Keterangan
1	15 siswa	45,5	50	91%	Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 4, diketahui bahwa pengisian angket respon yang dilakukan oleh 15 siswa kelas X MA Uswatun Hasanah memperoleh persentase sebesar 91%. Persentase tersebut berada pada rentang 81%–100% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Lebih lanjut, tingkat efektivitas suatu media pembelajaran dapat diukur melalui perolehan nilai N-Gain (Mayresta & Guspatni, 2022). nilai n-gain dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Nilai Rata-rata N-Gain

No	Penilaian	Rata rata Pretest	Rata rata Posttest	N Gain	Keterangan
1	15 siswa	72	82	0,36	Sedang

Proses uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh kategori sangat valid. Penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 91%, sedangkan ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dan mendapatkan respon positif dari siswa dengan persentase sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, media pembelajaran *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* memiliki tingkat efektivitas sedang dengan nilai N-Gain sebesar 0,36. Dengan demikian, media pembelajaran '*Aqidatu at tauhid* dinilai layak digunakan berdasarkan aspek

materi, media, maupun respon pengguna. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media e kitab '*Aqidatu at tauhid* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini juga menghasilkan temuan terkait validasi media, pengaruh penggunaan '*Aqidatu at tauhid* terhadap siswa, serta respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi memperlihatkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat menarik minat mereka terhadap materi pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* berbasis *Google Sites* berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Produk ini mengintegrasikan materi kitab dengan terjemahan bahasa Indonesia dan pegon, video pembelajaran, serta latihan soal interaktif. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan persentase validasi sebesar 100% dari ahli materi dan 91% dari ahli media. Selain itu, produk mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa dengan persentase mencapai 91%. Berdasarkan uji efektivitas, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,36 yang masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, aplikasi *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Uswatun Hasanah Pajajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abas, S. Z. B. (2025). Integrasi Teknologi Digital dalam Pengembangan Sumber Belajar PAI yang Kontekstual dan Relevan. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 391–402. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/395>
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1866>
- Aldi, F. (2025). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Ai Untuk Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Konten Digital pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. <https://digilib.unila.ac.id/91617/>
- Damanik, M. Z., & Ningrum, D. A. A. (2025). Pembelajaran Akidah Akhlak. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 509–520.

<https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/445>

Damayanti, D. R. A., & Ridwan, A. (2024). Perubahan sosial dan pendidikan dalam peran guru PAI di era digital. *Social Studies in Education*, 2(2), 123–138.

<https://doi.org/10.15642/sse.2024.2.2.123-138>

Fitriyah, Q. (2022). *Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fikih Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lamongan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/39900/>

Hariyasasti, Y. (2025). Literasi teknologi dan pemanfaatan alat digital di sekolah dasar.

IJOSPOL-International Journal of Social, Policy and Law, 6(3), 13–29.

<https://doi.org/10.8888/ijospl.v6i3.196>

Ilahi, D. S. K., Muhammad, B., Putri, I. D. I. S., al Fausi, S., Bukhori, M. I., & Muttaqien, M. H. F. (2025). Aktualisasi Materi dan Refleksi Pembelajaran dalam Pra Amaliyah Tadris: Studi Penguatan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Agama Islam. *Kartika: Jurnal Studi Keislaman*, 5(3), 2386–2396.

<https://doi.org/10.59240/kjsk.v5i3.277>

Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 145–152.

<https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>

Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146.

<https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>

Maisaroh, S., & Arisanti, K. (2026). Analisis Konseptual Tentang Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) Perspektif Dr Helmawati Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 4(3), 524–536. <https://doi.org/10.61104/jq.v4i3.5882>

Mayresta, R., & Guspatni, G. (2022). Effectiveness of Integrated PowerPoint-iSpring Multimedia Prompting Questions on Learning Electrolyte and Nonelectrolyte Solutions Based on Guided Discovery Learning on the Learning Outcomes of Class X High School Students. *Journal of Educational Sciences*, 6(4), 603–612.

<https://doi.org/10.31258/jes.6.4.p.603-612>

Musliha, S., Bahrudin, B., & Diharjo, R. F. (2025). Dinamika Pemanfaatan Artificial

- Intellegence (AI) dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi (Studi Kasus Universitas Islam Zainul Hasan Genggong dan Universitas Panca Marga). *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(2), 142–158.
https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i2.5929
- Nuriyah, S., Anisah, G., & Khoiriyah, S. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Menghindari Pergaulan Bebas berbasis Karakter Pelajar Pancasila Akhlak Mulia Fase-E Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional di SMAN 1 Rengel Tuban. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 156–170.
<https://doi.org/10.32665/alulya.v8i2.2048>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Teknologi di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Qamariyah, U. J., & Sofa, A. R. (2025). Desain Pembelajaran PAI berbasis Multiliterasi Untuk Mahasiswa Pascasarjana. *EJORI: Educational Journal of Indonesia*, 1(2), 53–64. <https://ojs.madaniaindonesia.com/index.php/EJORI/article/view/16>
- Rahim, I., Iswantir, I., Junaidi, J., & Wati, S. (2022). Pengembangan E-Modul sebagai Sumber Belajar Praktek Sholat pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP Negeri 2 Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. *KOLONI*, 1(1), 283–293.
<https://doi.org/10.31004/koloni.v1i1.27>
- Rahmadani, S. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital: Tinjauan Literatur Kualitatif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(6).
<https://doi.org/10.62281/v2i6.515>
- Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Sumanto, E., Noviani, D., & Ramona, P. D. (2024). Konsep Pendidikan Akidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter Pendidikan Islam dan Implikasinya terhadap Generasi Muda. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 7834–7842.
<https://doi.org/10.56799/jceki.v3i6.5717>
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh.

Jurnal Genta Mulia, 9(2). <https://doi.org/10.61290/gm.v9i2.540>

- Taufik, M., Zainuddin, Z., & Mufidah, N. Z. (2025). Mengeksplorasi Pro-Kontra Pemanfaatan Teknologi AI bagi Mahasiswa PGMI Unzah sebagai Calon Guru di Tingkat Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 2489–2499. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18582>
- Widyastuti, S. R. (2022). Pengembangan Skala Likert untuk Mengukur Sikap terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Jembatan Efektivitas Ilmu Dan Akhlak Ahlussunah Wal Jama'ah*, 3(02), 67–75. <https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393>
- Yuliandi, F. (2026). *E-Modul Berbasis Smartphone: Solusi Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Bait Ilmu Nusantara.