

Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Ispring pada Pembelajaran PAI Kelas IV di SDN Percobaan Palangka Raya

E-Module Development Using the Ispring Application in Class IV Pie Learning at SDN Experiment Palangka Raya

Oleh: Resti Nur Anisa*, Setria Utama Rizal, Nurul Hikmah*****

e-mail: restinuranisa49@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh latarbelakang Guru PAI di SDN Percobaan Palangka Raya belum pernah mengembangkan media bahan ajar. Peserta didik merasa bosan dengan bahan ajar yang tersedia karena masih tergolong monoton, dan sulit dipahami. Maka diperlunya suatu proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan khususnya pada mata pelajaran PAI, yang mana menganggap bahwa mata pelajaran PAI adalah pelajaran yang membosankan. Dengan tujuan 1) Untuk menghasilkan pengembangan E-modul menggunakan aplikasi ispring pada pembelajaran PAI kelas IV SDN Percobaan Palangka Raya. 2) Untuk mengetahui kelayakan E-modul menggunakan aplikasi ispring pada efektivitas pembelajaran PAI kelas IV SDN Percobaan Palangka Raya. 3) Untuk mengetahui respons peserta didik dan pendidik tentang E-modul menggunakan aplikasi ispring pada pembelajaran PAI kelas IV SDN Percobaan Palangka Raya. Hasil penelitian ini pengembangan media pembelajaran ispring yang dikembangkan oleh peneliti masuk ke dalam kategori layak dengan hasil validasi kelayakan *e-modul* sebesar 80% validasi pendidik 85% dan siswa 80% sehingga media pembelajaran *iSpring Suite* pembelajaran dinyatakan layak digunakan setelah dianalisis melalui hasil validasi dan peningkatan minat belajar peserta siswa yang dilihat dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran.

Kata Kunci: *E-Modul, Ispring, Kelayakan.*

ABSTRACT

This research is based on the background of PAI Teachers at SDN Experiment Palangka Raya who have never developed teaching material media. Students feel bored with the open materials available because they are still relatively monotonous and difficult to understand. So there is a need for an interesting and fun learning process, especially in PAI subjects, which consider PAI subjects to be boring lessons. With objectives 1. To produce the development of E-modules using the ispring application in class IV PAI learning at SDN Experiment Palangka Raya. 2. To determine the feasibility of E-module using the ispring application on the effectiveness of class IV PAI learning at SDN Experiment Palangka Raya. 3. To find out the responses of students and educators regarding E-modules using the ispring application in class IV PAI learning at SDN Experiment Palangka Raya. The results of this research are that the development of the ispring learning media developed by the researcher is in the feasible category with validation results for e-module feasibility of 80%, validation for educators 85% and students 80% so that the iSpring Suite learning media is declared suitable for use after being completed through validation and improvement results. Student participants' learning interest as seen from the student response questionnaire towards learning media.

Keywords : *E-Module, Ispring, Feasibility.*



© 2024 Resti Nur Anisa, Setria Utama Rizal, Nurul Hikmah. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan keagamaan yang mengajarkan tentang toleransi serta akhlak terhadap keberagaman terutama di Sekolah Dasar (Rihani et al., 2022:124). UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat (1) bahwa pendidikan agama dimaksudkan ialah untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa (Humaedi & Hartono, 2021:318). Adapun dunia pendidikan di masa sekarang harus mengikuti perkembangan teknologi serta memberikan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman (Geni et al., 2020). Sehingga menuntut satu strategi tertentu yang berbeda dengan di masa lain dalam perkembangan teknologi khususnya pada pendidikan agama (Jasiah, 2017:66-67).

Pendidikan pada era digital yang sekarang dapat dilihat pada perkembangan aktivitas menjadi sangat lebih canggih melalui perangkat teknologi baik di lingkungan pendidikan ataupun di masyarakat (Munir et al., 2021:489). Terutama pada penggunaan teknologi yang menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari lagi dalam kehidupan sehari-hari terutama di sekolah (Hikmah et al., 2022:652). Maka dari itu pendidik harus membuang cara lama untuk melihat dan menanggapi kemajuan teknologi dalam pendidikan serta ikut berpartisipasi dengan paradigma yang baru (Mazrur, 2023:9). Supaya dapat mengembangkan atau menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif dan tentunya bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan prestasi peserta

didik (Supriadi & Azis, 2023:97). Jadi guru dapat menggunakan teknologi seperti media bahan ajar ataupun multimedia dalam pembelajaran agar dapat membangkitkan semangat siswa dan minat mereka untuk belajar (R. Lestari et al., 2023).

Ispring suite adalah salah satu program komputer yang praktis dan mudah digunakan untuk merancang konten pembelajaran interaktif. Ispring suite mudah digunakan karena fitur-fiturnya terintegrasi langsung dengan program Power Point sehingga dapat merancang konten pembelajaran interaktif langsung di *slide Power Point* dan dengan beberapa fitur tambahan. Berbagai fitur yang ditambahkan ispring suite ke dalam program Power Point antara lain adalah perekaman narasi *slide*, pembuatan kuis, penambahan materi interaktif, penambahan karakter, perekaman video, dan publikasi konten pembelajaran ke dalam format *HTML 5*, *SCORM*, dan video. *HTML 5* adalah sebuah file yang dibangun dengan Bahasa html revisi kelima sehingga media pembelajaran berbasis *HTML 5* akan diunggah ke dalam *server* situs web atau diakses menggunakan program pencairan. Adapun *SCORM* atau *Scharable Content Object Reference Model* adalah konten pembelajaran digital yang terstandar untuk digunakan pada *system* pembelajaran berbasis *website* atau dikenal dengan *learning management system* (Batubara, 2021:207).

Program ispring suite bisa di unduh dalam versis berbayar dan gratis melalui situs *web* resminya. Sehingga pemilihan media pembelajaran untuk terkhusus untuk ispring suite untuk sekolah harus memperhatikan tujuan, metode

pembelajaran, dan prinsip-prinsip pembelajaran (Hamdan, 2021:16). Adapun media pembelajaran juga harus disertai dengan umpan balik agar pengajar dapat mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran PAI. yang selama ini dianggap sebagai pembelajaran yang tertinggal dan membosankan (Mahbuddin, 2020:185). Adapun penelitian dari (Rizal et al., 2021:146) mengatakan juga bahwa materi dalam pembelajaran PAI yang bersifat abstrak sangat sulit untuk dipahami secara seksama oleh siswa maka diperlukan adanya media bahan ajar yang cocok untuk siswa belajar. Media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu seperti aplikasi, *web*, maupun audio visual yang dapat menunjang proses pembelajaran yang bisa di manfaatkan oleh guru (Hikmah et al., 2022:652). Dengan adanya media pembelajaran pada perkembangan zaman di masa yang sekarang, guru dapat memanfaatkan teknologi serta berinovasi pada pendidikan yang diterapkan (Rizal et al., 2023:763). Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat lebih hidup dan menyenangkan bagi murid (Suhartini & Rizal, 2023:1383).

Pada penelitian (Rhomadhoni & Sulaikho, 2022) mengatakan media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android dalam pembelajaran akidah akhlak dengan materi teladan Nabi Ibrahim. Dalam penilaian dari uji coba adalah 84,83% dengan kategori yang sangat layak dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Dalam penelitian (Umam & Sulaikho, 2021) menemukan bahwa *iSpring* sangat layak digunakan untuk pembelajaran terkhusus untuk

pembelajaran agama (fikih). Melihat dari skor yang ada yaitu 70,61% yang masuk dalam kategori layak dan nilai dari siswa sekitar 90%. Dalam hal itu penggunaan aplikasi *iSpring* dinyatakan tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran di kelas.

Permasalahan ataupun keterbaruan yang peneliti dapatkan setelah wawancara dengan guru PAI “NR” di SDN Percobaan Palangka Raya pada tanggal 16 Januari 2024 bahwa di sekolah tersebut memang sudah menerapkan media bahan ajar, akan tetapi media bahan ajar yang digunakan serta diterapkan ke peserta didik kurang konvensional dan belum ada inovasi lain. Pada mata pelajaran PAI media pada bahan ajar yang digunakan berupa cetakan saja dan tidak ada tambahan lain, padahal peserta didik menginginkan bahan ajar yang disertai gambar-gambar menarik dan musik atau multimedia lainnya sebagai pendukung pembelajaran, sehingga tidak menimbulkan rasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu peserta didik menginginkan bahan ajar berisi materi yang lengkap dan materi yang ada dalam bahan ajar tersebut tidak melenceng dengan materi yang diajarkan.

Guru PAI di SDN Percobaan Palangka Raya belum pernah mengembangkan media bahan ajar. Media bahan ajar yang digunakan guru pun juga masih kurang menarik dan peserta didik masih sulit memahami apa yang ada di dalam bahan ajar tersebut. Peserta didik merasa bosan dengan bahan ajar yang tersedia karena masih tergolong monoton, dan sulit dipahami. Dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik

perlu diadakan perubahan dalam proses pembelajaran. Maka diperlunya suatu proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan khususnya pada mata pelajaran PAI, yang mana menganggap bahwa mata pelajaran PAI adalah pelajaran yang membosankan.

Media Bahan ajar yang digunakan pendidik sebenarnya cukup tersedia, baik berupa buku cetak dari pemerintah, lembar kerja siswa maupun modul pembelajaran. Namun media bahan ajar cetak di sekolah belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang sudah ada, seperti bahan ajar yang interaktif dengan mempunyai banyak fitur. Banyaknya bahan ajar cetak yang tersedia di sekolah tersebut masih belum memenuhi apa yang menjadi tujuan belajar. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami materi shalat tahajud yang diberikan sehingga hasil yang diharapkan belum tercapai. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan aplikasi ispring pada materi Q.S al-Hujurat 49:13 di sekolah SDN Percobaan Palangka Raya, agar membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran PAI di sekolah. Dan juga dapat membantu peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide mereka hingga memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya.

Berdasarkan dari penelitian yang telah di paparkan, maka tujuan penulis mengembangkan E-modul menggunakan aplikasi ispring untuk memenuhi kebutuhan siswa dan membuat siswa tidak merasa bosan serta jenuh dalam berlangsungnya pembelajaran. E-modul berbasis digital dalam bentuk Modul ajar yang menggunakan aplikasi ispring dengan

materi Q.S al-Hujurat 49:13 ialah solusi yang tepat sebagai penunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan E-Modul menggunakan aplikasi ispring pada pembelajaran PAI kelas IV di SDN Percobaan Palangka Raya. Adapun Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui: 1). Untuk mengetahui kelayakan E-modul menggunakan aplikasi ispring pada efektivitas pembelajaran PAI kelas IV SDN Percobaan Palangka Raya. 2). Untuk mengetahui *respons* peserta didik dan pendidik tentang E-modul menggunakan aplikasi ispring pada pembelajaran PAI kelas IV SDN Percobaan Palangka Raya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk di dalam dunia pendidikan. Sugiyono (2019: 297) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Model pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall, pada tahap pengembangannya memiliki tahap-tahap yang relatif panjang. Prosedural pengembangan pada penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Melalui tahapan-tahapan model yang digunakan, pengembangan akan dimulai dengan tahap *Define* sampai ke tahap *Disseminate*. 1) Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan peserta didik dan guru, analisis materi, dan bahan ajar. Pengumpulan data dilakukan dengan

observasi serta wawancara. 2) Pada tahap Design, akan membuat rancangan pada modul ajar, kegiatan yang dilakukan adalah penyusunan materi, penyusunan tes pada materi PAI, dan pemilihan media untuk kuis. Adapun rancangan penelitian modul ajar berbasis digital dalam penelitian ini adalah: 3) Pada tahap Development, dilakukan pengujian Modul ajar berbasis digital menggunakan aplikasi ispring oleh tim validasi ahli media, ahli materi, dan ahli modul. Hasil pengujian tersebut akan digunakan sebagai sumber revisi yang nantinya siap digunakan pada uji coba terbatas. 4) Pada tahap Disseminate, produk yang sudah dikembangkan akan coba digunakan melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas. Tahap *disseminate* dalam penelitian ini masih dibatasi pada SDN Percobaan Palangka Raya pada kelas IV siswa yang beragama islam saja sebagai tempat penelitian dilakukan.

Penelitian ini merupakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang akan diuji kualitasnya. Menurut Borg and Gall (1989: 624), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Subjek pengembangan media bahan ajar pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD berjumlah 35 siswa.

Jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini ada dua jenis, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penggunaan aplikasi ispring dari validasi ahli media, ahli

materi dan angket uji siswa yang berisi angka-angka atau nilai dari jawaban siswa. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari tanggapan, kritikan maupun saran baik dari ahli materi, ahli media, guru PAI dan siswa kelas IV SDN Percobaan Palangka Raya. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah 1) observasi, untuk melihat proses pembelajaran dan media bahan ajar yang digunakan di sekolah, 2) wawancara, dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan untuk pembuatan E-modul berbasis digital melalui media pembelajaran, dan 3) lembar validasi, digunakan untuk mendapatkan validitas E-modul dan media pembelajaran pada respon siswa.

Analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik inferensial (sering disebut sebagai statistik induktif atau statistik probabilitas) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya pada populasi statistik inferensial memiliki statistik parametrik dan nonparametrik. Peneliti menggunakan statistik parametrik dalam skala interval berdasarkan Jenis data yang dianalisis. Statistik parametrik membutuhkan banyak asumsi yang harus dipenuhi. Asumsi utamanya adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Data yang didapatkan dari instrumen penelitian selanjutnya akan dilakukan teknis analisis data. Teknik analisis data ini dilakukan untuk dapat menunjukkan pencapaian produk yang dikembangkan yaitu pengembangan media bahan ajar digital. Teknik analisis data dilakukan setelah data diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media dan angket kelayakan dan kemenarikan media bahan ajar digital sebagai berikut: Tahap revisi berdasarkan saran dan masukan serta validitas media

oleh tim ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media berupa lembar angka yang berisikan saran serta perbaikan dan menghasilkan draft final media bahan ajar digital. Validitas media (Ispring) divalidasi oleh dosen ahli media melalui lembar validasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Peran P5 sebagai Inovasi Pendidikan dalam Membangun Karakter Siswa Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Kurikulum Merdeka merupakan salah satu inovasi penting yang bertujuan untuk membangun karakter siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila. P5 memainkan peran sentral dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam proses pembelajaran melalui pendekatan proyek. Dengan memfokuskan pada nilai-nilai inti Pancasila seperti gotong royong, integritas, kemandirian, kebhinekaan, dan kreativitas, P5 bertujuan untuk membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki moralitas dan etika yang kuat.

Melalui P5, siswa diajak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan yang mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan intelektual mereka. Pembelajaran berbasis proyek ini memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam konteks nyata, seperti dalam kerja kelompok, pengambilan keputusan etis, dan partisipasi dalam kegiatan sosial. P5 juga membantu siswa memahami pentingnya nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari, yang sangat penting dalam menjaga persatuan dan keutuhan bangsa.

2. Tantangan dan Peluang dalam Implementasi P5

Beberapa tantangan Implementasi P5 menghadapi berbagai tantangan yang dapat

menghambat efektivitasnya dalam membentuk karakter siswa:

Banyak sekolah, terutama di daerah terpencil, mengalami keterbatasan dalam hal fasilitas, materi pembelajaran, dan tenaga pendidik yang kompeten. Hal ini dapat membatasi kemampuan sekolah untuk melaksanakan P5 secara optimal. Penerapan P5 memerlukan guru yang memiliki kompetensi khusus dalam mengelola pembelajaran berbasis proyek dan pendidikan karakter. Namun, tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam hal ini, yang dapat menyebabkan pelaksanaan P5 menjadi tidak konsisten. Perubahan kurikulum yang cepat dan adopsi metode pembelajaran baru sering kali menimbulkan resistensi dari guru, siswa, dan orang tua. Ketidapahaman dan ketidakpercayaan terhadap efektivitas P5 dapat menghambat implementasinya. Pengukuran keberhasilan P5 dalam membentuk karakter siswa sering kali lebih kompleks dibandingkan dengan penilaian akademis. Nilai-nilai seperti integritas, gotong royong, dan kemandirian sulit diukur secara kuantitatif, sehingga penilaian dampak P5 membutuhkan pendekatan yang lebih holistik.

P5 juga menawarkan sejumlah peluang yang dapat dioptimalkan untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut:

Kurikulum Merdeka, yang mendukung implementasi P5, memberikan kerangka kerja yang jelas dan komitmen kebijakan dari pemerintah untuk mendorong inovasi pendidikan. Ini menciptakan landasan yang kuat untuk implementasi P5 di seluruh sekolah di Indonesia.

Program-program pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dapat ditingkatkan untuk memastikan bahwa mereka memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk melaksanakan P5 dengan efektif. Pelatihan ini juga dapat mengurangi resistensi terhadap perubahan dengan memberikan pemahaman yang lebih baik

tentang manfaat P5.

Pelaksanaan P5 membuka peluang bagi sekolah untuk menjalin kerja sama yang lebih erat dengan komunitas lokal, termasuk orang tua dan organisasi masyarakat. Kolaborasi ini dapat memberikan dukungan tambahan bagi siswa dan memperkaya konteks pembelajaran proyek.

P5 memberi siswa lebih banyak ruang untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang dapat meningkatkan motivasi dan rasa kepemilikan mereka terhadap pendidikan. Ini juga memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, dan kepemimpinan.

3. Dampak P5 terhadap Pembentukan Karakter Siswa

Penerapan P5 dalam Kurikulum Merdeka berdampak signifikan terhadap pembentukan karakter siswa. Dampak ini mencakup beberapa aspek penting:

Siswa yang terlibat dalam P5 cenderung menunjukkan peningkatan kesadaran sosial dan empati. Mereka menjadi lebih peka terhadap masalah sosial dan lingkungan di sekitar mereka, serta lebih siap untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat. P5 berkontribusi dalam memperkuat identitas kebangsaan siswa dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Siswa belajar menghargai keberagaman dan memahami pentingnya persatuan dan keadilan, yang merupakan fondasi utama Pancasila. Selain karakter, P5 membantu siswa mengembangkan keterampilan hidup yang penting seperti kerjasama, komunikasi efektif, dan pemecahan masalah. Keterampilan ini tidak hanya penting dalam konteks akademik tetapi juga esensial dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan, P5 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Keterlibatan siswa dalam proyek yang mereka rasa memiliki dampak

nyata membuat mereka lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

KESIMPULAN

Penelitian E-modul berbasis ispiring berbantuan presentation power point dengan fungsi merek dan mengatur audio serta unsur media lainnya seperti quiz, instraction, simulation, screen recording, memasuki karakter, video youtube, objek web dan flash movie untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ispiring. “Hasil analisis evaluasi pembelajaran produk yang dikembangkan berdasarkan pengamatan dan interview dengan para pendidik, dimana hampir semua siswa mencoba modul yang mereka gunakan untuk Bantuan pembelajaran. Hasil pengembangan media pembelajaran ispiring yang dikembangkan oleh peneliti masuk ke dalam kategori layak dengan hasil validasi kelayakan e-modul sebesar 80% validasi pendidik 85% dan siswa 80% sehingga media pembelajaran iSpring Suite pembelajaran dinyatakan layak digunakan setelah dianalisis melalui hasil validasi dan peningkatan minat belajar peserta siswa yang dilihat dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Saran

Berdasarkan hasil simpulan diatas maka disarankan sebagai berikut:

1. Dapat menyempurnakan kembali media pembelajaran berbasis presentation dengan pemanfaatan iSpring Suite karna masih banyak hal yang dapat dikembangkan dengan pemanfaatan iSpring Suite ini.
2. Pelaksanaan penelitian selanjutnya haruslah lebih menekankan teknologi yang ada untuk terus lebih baik, karena dimasa yang akan datang akan banyak hal baru tentang perkembangan tentang teknologi dan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, D. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 381–381.
- Aulia, N., Sarinah, S., & Juanda, J. (2023). Analisis kurikulum merdeka dan kurikulum 2013. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 14–20.
- Azis, A. (2021). *Perencanaan pembelajaran pendidikan agama islam berbasis IT*.
- Batubara.(2021). Media Pembelajaran Digital
- Borg, & Gall. (1983). Educational research: An introduction. In: New York Longman.
- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 84–96.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1–16.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder untuk pembelajaran matematika kelas x materi proyeksi vektor. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Hikmah, N., Surawan, S., Ansari, M. R., Endah, E., & Muslimah, M. (2022). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis IT di SMP Muhammadiyah Palangka Raya: Training for Increasing Teachers' Competence in Making IT-Based Learning Media at SMP Palangka Raya Muhammadiyah. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 652–663.
- Humaedi, H., & Hartono, R. (2021). kebijakan pendidikan islam di indonesia 1950-2013 (analitis alokasi waktu pelajaran pai pada sekolah umum). *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 317–333.
- Jasiah, J. (2017). Pemanfaatan Internet pada Matakuliah Ilmu Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1), 65–86.
- Kembang, I. M., & Arsyah, F. (2023). pengembangan modul pembelajaran pai berbasis saintifik pada materi puasa ramadhan kelas 5 di sd n 06 ladang padi kabupaten solok. *jurnal ilmiah research student*, 1(1), 202–212.
- Lestari, K. D., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). Pengembangan modul ajar storyboard berbasis projeck based

- learning untuk siswa kelas xi multimedia di SMK TI Bali Global Singaraja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 309–318.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), 34–43.
- Mahbuddin, A. N. G. (2020). Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(2), 183–196.
- Mahmudah, I., Sulistyowati, S., & Jasiah, J. (2023). Pendampingan Persiapan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di MI Fathul Iman Palangka Raya. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(2), 727–732.
- Mardiansyah, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan iSpring Suite Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP*.
- Maulida, M. H., & Nasrah, S. (2022). Efektivitas Manajemen Pembelajaran Melalui Perancangan E-Modul pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 1–14.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138.
- Mazrur, M. (2023). *Inovasi Pembelajaran PAI berbasis IT*. K-Media, Yogyakarta. ISBN 978-623-174-240-7
- Munir, M., Syar'i, A., & Muslimah, M. (2021). *Tantangan dan Peluang Pendidikan Islam di Tengah Arus Perkembangan Teknologi Digital*. 1(1).
- Normuslim, N. (2023). *Pendidikan Islam multikultural*.
- Nursafitri, L., Widaryanto, W., & Zubaidi, A. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 91–99.
- Oktavia, A. S. (2021). *Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Web di SMK Negeri 2 Wajo*.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 60–65.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan pembuatan media evaluasi dengan menggunakan ispring di sma wisuda kota pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24–33.
- Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, S. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Kisah Nabi Ibrahim. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 1–17.
- Rihani, A. L., Maksun, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media

- Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131.
- Rizal, S. U., Hamdi, H., & Hikmah, N. (2023). *Digitalisasi Pembelajaran PAI dalam Menunjang Kualitas Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. 3(1). *The 3rd Annual Conference on Islamic Religious Education*, Lombok, 2023
- Rizal, S. U., Hikmah, N., & Anshari, M. R. (2022). Bimbingan Teknis Implementasi Kurikulum Merdeka di MIN 2 Kota Palangka Raya. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 134–138.
- Rizal, S. U., Maulana, D., & Mazrur, M. (2021). Pengembangan computer based instructional materi “haji” di Madrasah Aliyah. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 144–155.
- Roziqin, M. K., & Khanif, M. F. (2022). Pengembangan Modul Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Jenazah di Kelas VI. *CENDEKIA: Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 14(01), 96–105.
- Sahiba, A., & Hartati, Z. (2022). Implementasi Metode Keteladanan Guru dalam Pembentukan Kepedulian Sosial Siswa. *islamika*, 4(1), 79–88.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda, J. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Suhartini, T., & Rizal, S. U. (2023). penerapan model pembelajaran kooperatif student team achievement division dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pai. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(2), 1382–1389.
- Supriadi, G., & Azis, A. (2023). kompetensi guru pendidikan agama islam dalam menyusun perangkat pembelajaran di kalimantan tengah: Islamic Education Teachers' Competence In Compiling Learning Tools In Kalimantan Tengah. *Anterior Jurnal*, 22(1), 94–98.
- Tamrin, M. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Pendekatan Scientific Kelas IV Sekolah Dasar. *Tazakka: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 1(01), 53–61.
- Umam, I. M., & Sulaikho, S. (2021). Feasibility of android-based iSpring suite learning media in Fiqh subjects. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 5(1), 122–131.
- Yuliani, N. (2020). *hasil belajar pendidikan agama islam menggunakan media dan cara mengajar guru*. [. https://doi.org/10.35542/osf.io/7t8hv](https://doi.org/10.35542/osf.io/7t8hv).