

ANALISIS KEBUTUHAN: MEDIA INTERAKTIF LIVE BOOK DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Hanifah Salma¹, Gilang Maulana Jamaludin²

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Majalengka, Indonesia

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Majalengka, Indonesia

Email : hanifahsalma1414@gmail.com¹, gmaulana231@gmail.com²

E-Issn: 3063-8313

Received: Desember 2025

Accepted: Desember 2025

Published: Januari 2026

Abstract :

The development of digital technology requires PAI learning in elementary schools to adapt to the current generation who tend to like interactive and audiovisual learning media. However, field facts state that PAI learning is still dominated by lecture methods and conventional media so that it is less able to increase students' interest and understanding. This research is present to analyze the need for the development of live book interactive media in PAI learning. The research method uses Research & Development (R&D) with the ADDIE model which is limited to the analysis stage. The research subjects consisted of teachers and students in grade VI of SDN Liangjulung VI, with collection techniques through questionnaires and interviews. The results of the study show that PAI learning is still dominated by conventional media, while the need for audiovisual-based interactive media is relatively high. Live book media is considered to be able to increase student motivation and understanding. Therefore, the development of live books is needed as a PAI learning innovation.

Keywords : *Interactive live book, Digital Learning, Islamic Education.*

Abstrak :

Perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran PAI di sekolah dasar unntuk beradaptasi dengan generasi sekarang yang cenderung menyukai media pembelajaran interaktif dan audiovisual. Namun, fakta lapangan menyebutkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah dan media konvensional sehingga kurang mampu dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini hadir untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media interaktif *live book* dalam pembelajaran PAI. Metode penelitian menggunakan *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analisis. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas VI SDN Liangjulung VI, dengan teknik pengumpulan melalui angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi media konvensional, sementara kebutuhan terhadap media interaktif berbasis audiovisual tergolong tinggi. Media *live book* dinilai mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pengembangan *live book* diperlukan sebagai inovasi pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Live Book, Media Interaktif, Pembelajaran PAI.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar terhadap kehidupan manusia, terutama bagi generasi alpha yang tumbuh di era kemajuan teknologi yang pesat. Kecanggihan teknologi digital menawarkan berbagai kemudahan, terutama dalam sektor pendidikan (Gunawan *et al.*, 2024). Saat ini gaya belajar gen alpha cenderung interaktif terhadap media dan metode pembelajaran yang berbasis teknologi seperti animasi, media audio, *game*

As-Sulthan Journal Of Education (ASJE)

<https://ojssulthan.com/asje>

Vol. 03 No. 01 (2026) : 395-403



edukasi, aplikasi pembelajaran, dan *virtual reality* (VR), *e-module* interaktif, *powerpoint* dan *pocusky* (Hafizah, 2023; Gunawan *et al.*, 2024). Generasi alpha ini merupakan salah satu generasi yang paling erat dengan teknologi digital, mereka akan lebih mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat untuk kepentingan pendidikan ataupun kebutuhan lainnya (Alit and Tejawati, 2023).

Internet serta kemajuan dalam teknologi komputer, informasi, dan pembelajaran berbasis jaringan memungkinkan terciptanya lingkungan belajar lebih realistis, autentik dan menarik (Azmanita, 2019). Terobosan teknologi membawa inovasi baru bagi dunia pendidikan, salah satunya pada Pendidikan Agama Islam (Saputra and Nurlaeli, 2021). Pendidikan Agama Islam memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik agar memiliki akhlak yang mulia, bersikap religius, serta memahami ajaran Islam secara moderat (Muslim and Arifin, 2024). Tantangan muncul pada saat Pendidikan Agama Islam sendiri berhadapan dengan pembelajaran digital yang menekankan aspek kognitif dan visual, sementara agama lebih menitikberatkan pada afektif dan spiritual. Hal tersebut menuntut cara penyampaian nilai Islam secara digital tanpa kehilangan esensi pendidikannya (Nasor and Sari, 2025).

Namun, kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI kerap masih bersifat monoton. Padahal, esensi dari pendidikan agama tidak hanya terletak pada aspek kognitif, tetapi afektif dan psikomotorik yang tentu menuntut metode pembelajaran yang lebih variatif serta penggunaan media yang lebih inovatif (Shafarlin & Iswantir, 2025). Hal tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Kurangnya penggunaan media yang diterapkan pada pembelajaran PAI ini lah yang menjadi masalah utama dan membuat siswa kurang menangkap materi pembelajaran (Wahyuliani, Supriadi and Anwar, 2016).

Permasalahan di atas dapat teratasi dengan adanya penyesuaian pembelajaran dengan kemajuan dan perkembangan teknologi (Gicella and Astuti, 2022). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan buku digital, yakni sebuah buku bacaan yang dapat diakses melalui perangkat lunak contohnya adalah *flipbook* (Rahman *et al.*, 2021; Haslinda, Maghfiroh and Fadillah, 2022). *Flipbook* merupakan sebuah buku atau majalah yang dapat dianimasikan dengan membalik secara otomatis untuk berpindah ke halaman selanjutnya (Ningrum, Hamid and Tamwif, 2024). Berbeda dengan buku cetak lainnya *flipbook* memiliki animasi serta gambar yang lebih menarik (Ulandari, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Gicella dan Astuti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan kualitas proses belajar serta hasil belajar peserta didik (Gicella and Astuti, 2022). Temuan serupa juga ddiperoreh oleh Ningrum dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif (Ningrum, Hamid and Tamwif, 2024).

Meskipun demikian, inovasi media pembelajaran perlu terus dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan

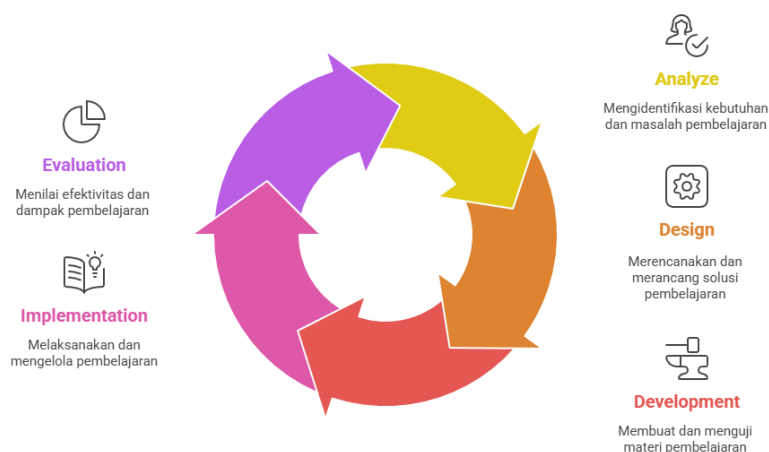
efektif (Kamila, Annas and Oktavia, 2024). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah dengan mengembangkan media *flipbook* menjadi *live book*. *Live book* merupakan buku digital yang menawarkan perpaduan antara konten visual, audio, dan elemen interaktif serta menarik yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Sama halnya dengan *flipbook*, *live book* dapat diakses secara daring menggunakan *smartphone* akan tetapi dilengkapi dengan fitur audio untuk meningkatkan interaktivitas dan daya tarik pengguna.

Kebutuhan dalam mengembangkan media *live book* perlu dianalisis secara mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Proses analisis kebutuhan ini berperan penting dalam memperkuat validitas dan efektivitas media yang dikembangkan. Melalui pendekatan berbasis kebutuhan, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi landasan yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran interaktif *live book*, sehingga media tersebut dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran terkhususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media interaktif *live book* dalam pembelajaran PAI. Bentuk pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*), model ini sangat relevan untuk digunakan dalam mengembangkan suatu produk. Pawana, dkk (2014) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dapat menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar interaktif yang dibuat melalui tahapan sistematis, sehingga produk akhir menjadi lebih layak dan sesuai untuk digunakan oleh siswa (Safitri *et al.*, 2022).

Sugiyono (2025: 38) menyebutkan, ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Safitri *et al.*, 2022).



Gambar 1. Siklus Model ADDIE

Penelitian analisis kebutuhan ini dibatasi pada tahapan awal dalam model ADDIE pada metode R&D, yaitu tahap analisis (*analyze*). Tahapan ini dilakukan

untuk mengukur tingkat kesesuaian kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran dengan produk yang akan dikembangkan.

Subjek penelitian ini tertuju pada tenaga pendidik SDN Liangjulung VI, dengan total 13 tenaga pengajar. Pemilihan subjek didasarkan atas keterbukaan tenaga pendidik terhadap kemajuan teknologi dalam pendidikan dan selalu antusias dalam sebuah pembaharuan. Tak hanya pendidik, subjek penelitian ini juga melibatkan siswa kelas VI SDN Liangjulung VI dengan tujuan mengukur ketertarikan siswa dalam pengembangan produk.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada tenaga pendidik dan melakukan wawancara semi-terstruktur kepada siswa. Indikator pertanyaan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dengan menggunakan empat aspek utama, adapun rincian dalam pengumpulan data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rincian Indikator Pertanyaan

Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
Pedagogik	Kondisi Pembelajaran PAI Saat Ini	1 - 3
Infrastruktur	Kebutuhan terhadap Media Interaktif	4 - 7
Manajemen Pembelajaran	Kesesuaian Materi PAI dengan Media Interaktif	8 - 11
Evaluatif	Harapan terhadap Penggunaan <i>Live Book</i>	12

Untuk memberikan interpretasi yang lebih objektif terhadap hasil penyebaran kuisiner, analisis data dalam penelitian menggunakan skala Likert dengan rentan 1-4. Klasifikasi kategori digunakan untuk menentukan tingkat kecenderungan responden terhadap setiap pertanyaan, ditetapkan kriteria kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Kuisiner

Rentang Skor	Kategori
1,00 - 1,75	Sangat Rendah
1,76 - 2,50	Rendah
2,51 - 3,25	Tinggi
3,26 - 4,00	Sangat Tinggi

Skor 2,51 - 4,00 dikategorikan tinggi dan sangat tinggi, yang artinya apabila skor mencapai nilai tersebut mencerminkan bahwa responden menunjukkan kebutuhan, persepsi positif, atau dukungan yang sangat kuat untuk mengembangkan media interaktif *live book*. Sementara itu, skor di bawah 2,51 mengindikasikan bahwa tingkat kebutuhan atau kesesuaian penelitian masih berada pada level minimum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menyatakan bahwa kondisi pembelajaran PAI saat ini masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media konvensional seperti buku dan papan tulis, dengan rata-rata masing-masing 2,69 dan 2,77. Nilai ini menunjukkan bahwa meskipun guru tidak sepenuhnya bergantung pada metode tradisional, akan tetapi pembelajaran PAI masih kurang melibatkan media interaktif yang mendukung. Kebutuhan guru pada media pembelajaran interaktif dan menarik sangat tinggi yang ditunjukkan dengan rata-rata 3,54 pada kebutuhan media inovatif, serta 3,46 pada efektivitas media digital untuk membantu menjelaskan materi PAI. Para guru menyatakan bahwa siswa lebih tertarik pada media audio visual dengan rata-rata nilai 3,46 sehingga media digital menjadi solusi yang sangat relevan untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

Dari sisi teknis, guru memberikan skor tinggi (rata-rata 3,46) pada aspek kemudahan pengoperasian akses. Materi PAI seperti akhlak, kisah nabi, dan ibadah juga dinilai sangat cocok disajikan melalui bentuk audio visual dengan skor rata-rata 3,54. Persepsi menggunakan media *Live Book* menunjukkan hasil yang sangat positif. Kemampuan *Live Book* dinilai dapat memperjelas pemahaman siswa, mendukung nilai-nilai Islam, membantu menjelaskan materi abstrak, serta meningkatkan motivasi belajar semuanya memperoleh nilai rata-rata 3,54. Ini menegaskan bahwa guru sangat setuju bahwa *Live Book* merupakan solusi pembelajaran yang tepat dan relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI.

Berikut hasil analisis kebutuhan media interaktif *Live Book* terhadap pembelajaran PAI dengan meliputi empat aspek utama: pedagogik, infrastruktur, manajemen pembelajaran serta hasil pembelajaran (evaluatif). Tabel berikut merangkum indikator penting beserta rata-rata respon positif dari responden yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada tenaga pendidik dengan tujuan menganalisis kebutuhan nyata di lapangan. Hasil tersebut menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran yang ideal, dengan perolehan pada tabel di bawah.

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan Terhadap Media *Live Book*

No.	Aspek	Indikator	Rata-rata
1.	Pedagogik	Metode pembelajaran jadual	2,69
		Media pembelajaran monoton	2,77
		Kebutuhan media menarik	3,54
2.	Infrastruktur	Media digital membantu menjelaskan secara menarik	3,46

		Siswa lebih tertarik menggunakan media audio visual	3,46
		Akses media mudah dioperasikan dan digunakan	3,46
3.	Manajemen pembelajaran	<i>Live book</i> memperjelas pemahaman siswa	3,54
		Media interaktif mendukung penerapan nilai-nilai Islam	3,54
4.	Evaluatif	<i>Live book</i> meningkatkan motivasi belajar siswa	3,54

Hasil wawancara bersama dengan siswa kelas VI SDN Liangjulung VI juga menunjukkan potensi yang cukup signifikan terkait kebutuhan pengembangan media interaktif *live book* pada pembelajaran PAI. Siswa berpendapat bahwa media yang lebih menarik dapat mendorong semangat mereka dalam belajar. Tak hanya itu, dari 30 siswa yang di wawancarai secara semi-terstruktur menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap pengembangan media *live book*. Hal ini dapat memperkuat eksistensi serta urgensi pengembangan media interaktif *live book* pada pembelajaran PAI.

Pembahasan

Pembahasan hasil analisis kebutuhan pada media interaktif *live book* dalam pembelajaran PAI menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih menggunakan pembelajaran tradisional (rata-rata 2,69) dan media pembelajaran yang konvensional (rata-rata 2,77). Hal ini selaras dengan penemuan (Subhan, 2020) yang menyatakan bahwa Indonesia masih berada pada mutu pendidikan yang rendah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tradisional dan tidak bervariasi. Temuan yang sama juga dijelaskan pada (Zain and Pratiwi, 2021) bahwa untuk meningkatkan prestasi siswa diperlukannya media yang menarik dan bervariasi. Hal tersebut diperjelas dari pernyataan responden yang memerlukan media pembelajaran menarik sangat tinggi dengan angka rata-rata 3,54.

Fakta lapangan menyebutkan bahwa sebesar 3,46 media audiovisual dapat membantu menjelaskan materi lebih menarik, serta siswa cenderung lebih tertarik pada penggunaan media audiovisual (rata-rata 3,46). Cindy Sitanggang, dkk. juga menyebutkan bahwa media audiovisual terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Sitanggang *et al.*, 2024). Media pembelajaran yang digunakan juga perlu dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan dalam penggunaannya (rata-rata 3,46), sehingga dapat diakses secara optimal oleh guru dan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan perlu memiliki fleksibilitas dari sisi teknis serta tetap mampu memberikan

pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa (Maraharani and Susanti, 2025).

Aspek pada manajemen pembelajaran menggarisbawahi bahwa sebesar 3,54 *live book* diprediksi dapat memperjelas pemahaman siswa serta menjadi media interaktif pendukung dalam penerapan nilai-nilai Islam. Uji coba serupa dilakukan pada media pembelajaran *flipbook*, dimana penggunaan media tersebut berdampak pada hasil belajar siswa serta aktivitas pada proses pembelajaran secara signifikan (Setiadi, Muksar and Suprianti, 2021). Artinya, penggunaan media interaktif seperti *flipbook* ataupun *live book* dapat membantu guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan serta dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan mudah menerima informasi pada materi yang ada.

Data perolehan pada aspek evaluatif menjelaskan bahwa angka yang didapat sangat tinggi (3,54) dalam menjadikan *live book* sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, mempermudah memahami materi, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bervariasi. Tak hanya itu, dalam studi literatur dinyatakan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, motivasi serta peningkatan dalam mencapai hasil belajar yang maksimal (Putri *et al.*, 2022).

Hasil wawancara dengan siswa kelas VI SDN Liangjulung VI semakin mempekuat urgensi pada pengembangan media interaktif *live book*. Siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media interaktif yang menyajikan visualisasi dan audio yang menarik. Media *live book* dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran. sebanyak 20 dari 30 siswa menyatakan bahwa media audiovisual dianggap lebih menarik dan akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Dengan demikian, hasil dari kuisioner dan wawancara siswa, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif *live book* tidak hanya relevan akan tetapi sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif *live book* tidak hanya dapat membantu guru dalam menggunakan media belajar yang lebih menarik akan tetapi dapat memberikan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pengembangan media interaktif *Live Book* dalam pembelajaran PAI memiliki tingkat urgensi yang sangat tinggi, khususnya di sekolah dasar. Pembelajaran PAI yang masih didominasi metode dan media konvensional dinilai belum mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa secara optimal. Hasil angket menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual yang mudah dioperasikan, fleksibel secara teknis, serta mampu menyajikan materi PAI secara menarik dan kontekstual. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media audiovisual, karena dinilai lebih menyenangkan, memotivasi dan mempermudah

pemahaman materi. Dengan demikian, pengembangan media interaktif Live Book dinilai relevan dan diperlukan sebagai inovasi pembelajaran PAI yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alit, D.M. and Tejawati, N.L.P. (2023) "Smart classroom: Digital learning generasi Z dan Alpha," *Universitas*, 1(2).
- Azmanita, Y. (2019) *Analisis Kebutuhan Media untuk Pengembangan E-Book Tema Abrasi pada Pembelajaran Fisika Era 4.0*, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*.
- Gicella, Y. and Astuti, S.A. (2022) "Penggunaan Media Flipbook dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al Mumtaz: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 1(2), pp. 48-64.
- Gunawan, R. et al. (2024) "Gaya belajar Gen Alpha di era digital," *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), pp. 277-297.
- Hafizah, N. (2023) "Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), pp. 1675-1688.
- Haslinda, F., Maghfiroh, N. and Fadillah, S.R. (2022) "Buku digital sebagai media pengembangan literasi," in *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, pp. 576-584.
- Kamila, N., Annas, F. and Oktavia, S. (2024) "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(01), pp. 43-49.
- Maraharani, S.D. and Susanti, L.R.R. (2025) "ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK SEKOLAH DASAR," *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), pp. 275-283.
- Muslim, M. and Arifin, M. (2024) "Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama Pada Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), pp. 74-91.
- Nasor, M. and Sari, N.A.P. (2025) "Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning: Peluang dan Tantangan," *UNISAN JURNAL*, 4(4), pp. 1-9.
- Ningrum, A.E.A.C., Hamid, A. and Tamwif, I. (2024) "Penerapan media pembelajaran PAI berbasis Flipbook untuk penguatan literasi peserta didik di sekolah," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), pp. 86-101.
- Putri, D.N.S. et al. (2022) "Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), pp. 363-374.
- Rahman, F.Y. et al. (2021) "Pelatihan pembuatan media pembelajaran buku digital menggunakan flipbook pada sdit sullamul 'ulum," *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 87-93.
- Safitri, M. et al. (2022) *ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING*, *Jurnal Pendidikan Dasar*. Available at: <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>.

- Saputra, S. and Nurlaeli, A. (2021) "Hubungan Pendidikan Agama Islam dengan Teknologi dalam Pembelajaran Daring," *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, pp. 439-449.
- Setiadi, M.I., Muksar, M. and Suprianti, D. (2021) "Penggunaan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4).
- Shafarlin, D. and Iswantir, M. (2025) "EVALUASI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK ATAS PENDEKATAN SAINTIFIK MENGGUNAKAN MODEL CIPP ATAS MATA PELAJARAN PAI DI SDN 27 LADANG HUTAN," *Riset Islamika: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(02), pp. 179-186.
- Sitanggang, C. et al. (2024) "Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa," *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 1(12), pp. 3484-3492.
- Subhan, U.N. (2020) "Analisis Metode Pembelajaran yang dapat digunakan pada Pembelajaran PAI," *Evaluation in Education (JEE)*, 1(3), pp. 109-114.
- Ulandari, R. (2023) "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto."
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U. and Anwar, S. (2016) "Efektivitas penggunaan media pembelajaran flip book terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 4 Bandung," *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), pp. 22-36.
- Zain, A.A. and Pratiwi, W. (2021) "Analisis kebutuhan pengembangan media PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD," *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), pp. 75-â.