

Pengembangan *E-book* berbasis Canva SUPI (Surah Pilihan) tentang Surah-Surah Pendek pada Pembelajaran PAI Kelas II SD

Ima Halimah^{1*}, Dinah Maryanah², Neng Nenden Siti Nursyifa³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang^{1*,2,3,4}

Email : imahalimah@upi.edu

Received: May 02th, 2025 Accepted: May 13th, 2025 Published: May 30th, 2025

Abstract

This research focuses on developing a Canva-based e-book titled SUPI (Surah Pilihan) as a learning media about Al-Qur'an, especially short surahs material in learning Islamic Religious Education (PAI) for grade II elementary school students. The integration of technology in education is needed to facilitate more effective learning in Islamic Religious Education (PAI). SUPI e-book is designed to make it easier for students to understand and memorize short surahs of the Qur'an by accommodating various learning styles. The research applied a qualitative approach using the Design and Development Research (DND) research method and the ADDIE development model, consisting of five stages, including: Analysis (needs analysis), Design (media design), Development (e-book development), Implementation (implementation in learning), and Evaluation (effectiveness evaluation). The implementation is shown by positive responses in the classroom with student who are enthusiastic, active in class and focused when the material delivering learning process takes place. SUPI e-book is proven to increase learning motivation, increase student memorization of short surahs of the Qur'an. This e-book media presents a fun and efficient learning experience when compared to conventional methods, thus offering an innovative alternative for teachers in the learning process at school.

Keywords: *Al-Qur'an and hadith, e-book, learning media, primary school*

Abstrak

Penelitian ini berfokus untuk mengembangkan *e-book* berbasis Canva bernama SUPI (Surah Pilihan) sebagai media pembelajaran mengenai materi Al-Qur'an khususnya surah pendek dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas II SD. Integrasi teknologi dalam pendidikan dibutuhkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif pada pembelajaran terutama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *E-book* SUPI dirancang untuk mempermudah siswa memahami dan menghafal surah-surah pendek AL-Qur'an dengan mengakomodasi berbagai gaya belajar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian *Design and Development Research (DND)* serta model pengembangan *ADDIE*, terdiri dari lima tahap, diantaranya adalah: *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan media), *Development* (pengembangan *e-book*), *Implementation* (implementasi dalam pembelajaran), dan *Evaluation* (evaluasi efektivitas). Implementasinya ditunjukkan dengan tanggapan positif di kelas dengan siswa yang memberikan antusias, aktif dikelas dan fokus ketika proses penyampaian materi berlangsung. *E-book* SUPI terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, peningkatan hafalan siswa pada surah-surah pendek Al-Qur'an. Media *e-book* ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien jika dibandingkan dengan metode konvensional, sehingga menawarkan alternatif inovatif bagi guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Keywords: Al-Qur'an dan hadist, *e-book*, media pembelajaran, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dan harus ditanamkan kepada anak sejak dini, bahkan sejak dalam kandungan. Setiap anak dilahirkan dengan membawa potensi dalam dirinya, namun tanpa bimbingan yang tepat, potensi tersebut tidak akan berkembang dengan baik. Oleh karena itu, anak-anak harus dibekali dengan ilmu pengetahuan agama agar mereka dapat mengembangkan kemampuan spiritual mereka. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1), pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka. Melalui pendidikan, diharapkan setiap individu dapat tumbuh menjadi pribadi yang memiliki kekuatan spiritual, mampu mengendalikan diri, berakarakter baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Keluarga, sekolah, dan masyarakat adalah tiga lingkungan utama yang bertanggung jawab atas pendidikan anak. Ketiganya bertanggung jawab satu sama lain sebagai tri pusat pendidikan yang berperan dalam menyelenggarakan pendidikan bagi anak untuk proses pembentukan karakter siswa. Kolaborasi antara ketiga lingkungan ini sangat penting karena pembentukan karakter yang kuat memerlukan keterlibatan aktif dari keluarga, lembaga pendidikan formal di sekolah, serta lingkungan sosial di masyarakat (Ma'sumah et al., 2024). Di antara ketiga lingkungan tersebut, sekolah memiliki peran penting sebagai lembaga formal yang bertugas mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Calam & Qurniati, 2016). Sebagai bagian penting dalam sistem pendidikan, sekolah perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman, termasuk dalam pemanfaatan teknologi.

Kemajuan teknologi informasi membuka berbagai peluang untuk memperkaya metode pembelajaran. Potensi teknologi dalam pendidikan dapat tercapai secara maksimal jika didukung oleh perencanaan yang matang, implementasi yang efektif, dan pengembangan keterampilan pendidik yang berkelanjutan (Purba & Saragih, 2023). Namun, implementasi media digital interaktif Namun, metode interaktif media digital dalam pembelajaran agama Islam (PAI) di sekolah dasar masih belum optimal sepenuhnya. Siswa mengalami kesulitan dalam membaca Al-Qur'an, terutama dalam mengenali dan melafalkan huruf hijaiyah serta memahami makhraj dan perbedaan panjang pendek huruf. Hal ini dapat terjadi karena latar belakang siswa yang heterogen. (Qutub, 2011). Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri Pawenang pada siswa kelas II. Hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam melafalkan huruf hijaiyah dengan benar. Mereka juga belum mampu membaca surah pendek dengan fasih dan lancar. Kondisi ini menunjukkan bahwa dibutuhkan penguatan dalam proses pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran tepat dan sesuai karena penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional menjadi penyebab rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari surah pendek Al-Qur'an. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal surah pendek Al-Qur'an, diperlukan adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media tersebut harus mampu menyajikan materi dengan cara yang menyentuh berbagai aspek baik visual, auditori, maupun psikomotorik. Meskipun telah tersedia berbagai media pembelajaran Al-Qur'an, sebagian besar masih bersifat konvensional, kurang variatif, dan belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang beragam. Gaya belajar sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Siswa yang dipaksa belajar dengan metode yang tidak sesuai dengan karakteristiknya dapat mengalami

kesulitan dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar yang kurang maksimal (Marpaung, 2016).

Digitalisasi pembelajaran melalui buku digital atau *e-book* memberikan solusi inovatif dalam memberikan pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dengan menyesuaikan karakteristik siswa. Hal ini karena *e-book* dapat menggabungkan berbagai elemen dalam satu media yang dapat memadupadankan teks, gambar, audio, video, dan animasi, sehingga hal ini dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai gaya belajar. Penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran dapat memenuhi aksesibilitas yang lebih luas terhadap sumber pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara fleksibel melalui perangkat digital mereka. Hal ini dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing (Sari et al., 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa implementasi media digital berupa *e-book* dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Wardani et al., 2021). *E-book* dapat digunakan sebagai solusi atas keterbatasan media konvensional, baik dari segi variasi, akses, maupun efektivitas penyampaian materi. Dengan demikian, pengembangan *e-book* interaktif menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran pendek Al-Qur'an di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri Pawenang.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran berupa *e-book* Sipi (surah pilihan) berbasis Canva yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam membaca, melafalkan, dan menghafal surah-surah pendek secara interaktif dan menyenangkan dan dapat digunakan dimana saja. Melalui pengembangan *e-book* SUPI (surah pilihan), diharapkan siswa mampu membaca, menghafal serta memiliki pemahaman dari makna-makna yang terkandung dalam surah pendek Al-Qur'an dengan tepat. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Pawenang dapat memberikan pembelajaran secara lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

B. Tinjauan Literatur

1. Al-Qur'an dan Hadist

Al-Qur'an dan Hadis yaitu dasar dalam ajaran Islam yang menjadi pedoman dalam kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Al-Qur'an menekankan pentingnya menuntut ilmu, sebagaimana ayat yang dituturkan pertama kali disebutkan dalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5 yang memotivasi manusia untuk membaca. Melalui proses belajar dan mengajar, manusia dapat memperoleh berbagai ilmu pengetahuan. Selain itu, dalam hadis Nabi Muhammad SAW disebutkan bahwa "Menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi seluruh umat Muslim" (Ibn Majah, n.d.). Hadist tersebut menekankan agar umat Muslim dapat terus menuntut ilmu, baik di ranah agama maupun ilmu pengetahuan umum. Menuntut ilmu merupakan kewajiban yang harus dijalankan, dan mengabaikannya dapat berdampak buruk (Fahrurrosi et al., 2025).

Pendidikan Agama Islam memiliki berperan krusial dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual siswa. Melalui pendidikan ini, siswa dibimbing untuk memahami nilai-nilai Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis sebagai petunjuk arah dalam kehidupan. Rasulullah SAW bersabda "Sebaik-baik manusia adalah orang yang mendalami dan mengajarkan Al-Qur'an kepada orang lain" (Al-Bukhari, n.d.). Pentingnya peran pendidikan dalam membentuk generasi yang tidak sekedar hanya memahami serta mengamalkan ajaran Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.

Al-Qur'an merupakan kitab suci umat islam yang Allah turunkan kepada Nabi Muhammad SAW yang didalamnya memuat berbagai informasi. Terutama untuk umat manusia sebagai sumber pedoman, sumber inspirasi dan sumber ilmu pengetahuan. Menurut

Subhi al-Shalih, Al-Qur'an adalah wahyu Allah yang bersifat mukjizat, tertulis dalam mushaf, dan diriwayatkan secara mutawatir. Islam sejak awal telah mendorong umatnya untuk membaca, karena melalui membaca seseorang dapat memperoleh pemahaman dan makna dari isi bacaan, termasuk wahyu Allah. Supaya umat Islam mampu membaca Al-Qur'an dengan tepat sesuai aturan kaidah yang diterapkan, diperlukan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Mempelajari, memahami, dan mengajarkan Al-Qur'an adalah bentuk ibadah yang paling mulia. Seorang Muslim yang mendalami Al-Qur'an dan mengajarkannya ilmunya kepada orang lain akan memperoleh keutamaan. Al-Qur'an juga menjadi salah satu sumber yang berkaitan dengan metode pembelajaran (Trisandi, 2022).

Pembelajaran Al-Qur'an yang efektif membutuhkan sistem yang dapat menjamin mutu dan keterampilan membaca siswa dengan baik. Berbagai metode dan strategi telah dikembangkan untuk memudahkan siswa dalam belajar membaca Al-Qur'an secara cepat dan benar. Hal ini bertujuan agar mereka dapat memahami serta mengaplikasikan ajaran Al-Qur'an dalam aktivitas sehari-hari.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah teknologi berbasis digital yang digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dipakai untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta memperkaya pengalaman belajar siswa. media pembelajaran digital merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran melalui perangkat digital yang mendukung proses belajar secara interaktif.(Pratikno, 2023). Media ini memungkinkan interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa melalui berbagai format digital. Beberapa jenis media pembelajaran digital antara lain multimedia interaktif, *e-book* dan modul digital, video pembelajaran, aplikasi dan game edukasi, Learning Management System (LMS), serta teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). Dengan berbagai jenis media tersebut, proses pendidikan menjadi lebih fleksibel, inovatif, dan bisa diakses secara fleksibel kapan saja dan di mana saja.

3. *E-book*

Berdasarkan kajian etimologis, istilah "*e-book*" berasal dari bahasa Inggris, yakni "e" yang bermakna elektronik dan "book" yang bermakna buku. *E-book* merupakan versi digital dari buku cetak yang telah melalui proses digitalisasi sehingga dapat dijangkau melalui komputer maupun perangkat elektronik lain. Dalam dunia pendidikan, *e-book* menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik karena mampu menyajikan ide, informasi, serta materi ajar yang disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa. *E-book* adalah bentuk digital dari buku yang memuat beragam informasi, termasuk teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, maupun smartphone (Aeni et al., 2022a). Beberapa sumber lain juga mendefinisikan *e-book* sebagai buku berbentuk digital yang dapat dibaca menggunakan komputer atau perangkat khusus.

E-book memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan buku cetak, terutama dalam hal aksesibilitas dan fleksibilitas. Menurut (Ruddamayanti, 2019) buku digital atau *E-book* memiliki banyak keunggulan seperti mudah dibawa, tahan lama, ramah lingkungan, dan lebih murah dibandingkan buku cetak. *E-book* memberikan kemudahan pengguna dalam pencarian, di mana pengguna dapat dengan cepat menemukan kata, frasa, atau topik tertentu dalam *e-book* tanpa harus membalik halaman satu per satu. *E-book* juga lebih mudah diperbarui dibandingkan buku cetak, karena jika ada kesalahan atau informasi baru, pembaruan dapat dilakukan secara digital tanpa harus mencetak ulang. Selain itu, *e-book* lebih bersahabat dengan lingkungan karena tidak menggunakan kertas. Dari segi portabilitas, *e-book* jauh lebih praktis karena *e-book* bisa menyimpan banyak file, sehingga guru tidak akan kehabisan bahan belajar. *E-book* juga dapat diintegrasikan ke berbagai platform edukasi. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-book* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil akademik siswa dibandingkan dengan penggunaan buku cetak saja. Oleh karena itu, *e-book* menjadi solusi inovatif dalam dunia pendidikan yang dapat

memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran (Ningsih & Ulya, 2024).

4. Canva

Canva merupakan sebuah platform desain grafis berbasis online yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menciptakan tampilan visual yang menarik. Meskipun fitur yang ditawarkan tidak selengkap perangkat lunak desain profesional seperti Adobe Photoshop atau Illustrator, Canva memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaannya. Aplikasi ini sangat tepat untuk pemula yang baru mulai belajar desain grafis, karena menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan tanpa harus membuat konsep desain terlebih dahulu. (Kharissidqi & Firmansyah, 2022a) menjelaskan bahwa Canva adalah platform desain grafis berbasis online yang sangat praktis diakses oleh berbagai kalangan, baik melalui perangkat Android, iOS, maupun PC tanpa perlu instalasi tambahan. Kelebihan utamanya terletak pada ketersediaan berbagai template siap gunakan yang bisa disesuaikan dengan mudah, bahkan oleh pengguna pemula yang belum pernah menggunakan aplikasi desain sebelumnya. Selain kemudahan dalam penggunaannya, Canva juga menawarkan berbagai fitur yang mendukung kreativitas pengguna dalam mendesain. Aplikasi ini menyediakan elemen grafis seperti ikon, ilustrasi, font, dan warna yang dapat dikombinasikan untuk menciptakan desain yang unik dan menarik, sehingga Canva juga memungkinkan pengguna untuk mengunggah gambar atau elemen desain sendiri sehingga hasil yang dibuat lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan. Dengan fitur drag-and-drop yang sederhana, siapa pun dapat membuat desain profesional tanpa harus memiliki keterampilan teknis yang mendalam. Canva dapat diakses melalui situs web resminya di <https://www.canva.com> atau dapat diunduh melalui Google Play Store dan App Store, sehingga dapat digunakan di berbagai perangkat elektronik seperti komputer desktop, laptop, smartphone, dan tablet.

Canva sering dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembuatan berbagai media pembelajaran, seperti infografis, presentasi interaktif, dan *e-book*. Hal ini sejalan dengan produk yang sedang penulis kembangkan, yaitu *e-book* “SUPI”. Kemudahan dalam mengedit dan menyesuaikan desain di Canva menjadikannya alat yang sangat membantu dalam memperkaya materi pembelajaran yang lebih dinamis dan melibatkan partisipasi aktif. Dengan kombinasi antara fitur Canva dan konsep pembelajaran yang dirancang, sehingga diharapkan *e-book* ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan (Hidayanti et al., 2024).

5. Heyzine

Heyzine merupakan software untuk pembuatan *e-book* dalam bentuk website interaktif. Dengan Heyzine, pengguna dapat menciptakan flipbook dalam format HTML yang bisa diakses melalui smartphone, laptop, atau komputer. Salah satu keunggulannya adalah kemampuannya menambahkan elemen multimedia seperti video, gambar, grafik, audio, dan tautan, sehingga *e-book* menjadi lebih menarik dan interaktif (Erawati et al., 2022). Heyzine memberikan kemudahan bagi pendidik atau pengembang materi ajar untuk menyusun *e-book*. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran modern yang menuntut keterlibatan aktif siswa melalui media digital yang dinamis.

E-book yang dikembangkan dengan Heyzine dapat diedit terlebih dahulu menggunakan Canva untuk meningkatkan daya tarik visual dan estetika desain. Kombinasi antara Canva dan Heyzine memungkinkan pengemasan materi pembelajaran yang variatif, kreatif dan interaktif, sehingga mendukung peningkatan efektivitas proses penyampaian informasi serta keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran.

C. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode *Design and Development Research (DND)* serta menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang mencakup tahapan

(*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* interaktif "SUPI" yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas II SD. Peserta penelitian terdiri dari 20 siswa kelas II SDN Pawenang sebagai subjek uji coba, serta melibatkan seorang guru SD sebagai ahli materi yang menilai kesesuaian isi *e-book* dengan kurikulum, dan seorang dosen sebagai ahli media yang mengevaluasi media serta kelayakan *e-book* sebagai media pembelajaran. Pemilihan lokasi penelitian ditentukan berdasarkan pada pemenuhan salah satu syarat penelitian kualitatif (Aeni et al., 2022).

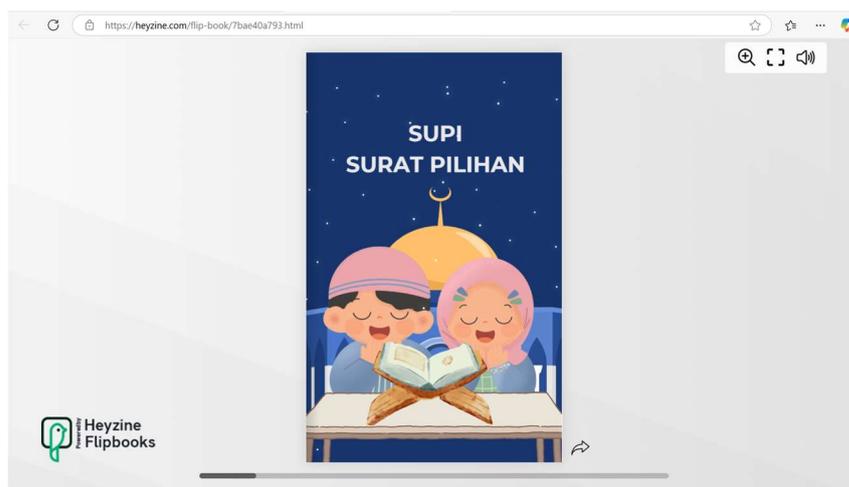
Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket penilaian ahli, dan dokumentasi. Tujuannya untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran dan melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan *e-book* selama pembelajaran berlangsung. Angket diberikan kepada guru SD dan dosen untuk menilai kesesuaian isi *e-book* dengan kurikulum serta untuk menilai aspek desain dan kelayakan media.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dari observasi, angket, dan dokumentasi dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas *e-book* "SUPI" dalam pembelajaran. Hasil penilaian ahli dan tanggapan siswa digunakan untuk menilai apakah *e-book* ini dapat membantu siswa mencapai CP (capaian pembelajaran) dan TP (tujuan pembelajaran) yang telah ditetapkan.

D. Temuan

Salah satu model pengembangan *e-book* SUPI adalah dengan model pengembangan *ADDIE*. Model ini dirancang untuk memastikan proses pengembangan *e-book* "SUPI" berjalan sistematis dan terukur. Pertama adalah tahapan *Analysis*, peneliti melakukan tahap ini melalui observasi dan wawancara mengenai pembelajaran huruf hijaiyah dan surah-surah pendek untuk mengidentifikasi permasalahan siswa kelas II di SDN Pawenang. Selanjutnya, pada tahap *Design*, peneliti merancang materi, konten, dan fitur pada *e-book* berbasis Canva dengan menyesuaikan karakteristik siswa. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan *e-book*, kemudian divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media untuk menilai kesesuaian produk, desain, aksesibilitas, dan dampak edukatif. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa produk harus direvisi untuk memastikan media pembelajaran yang dibuat memiliki kualitas dan efektivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa. Setelah dilakukan revisi, pada tahap *Implementation*, *e-book* "SUPI" diujicobakan dalam pembelajaran di kelas II SDN Pawenang dan divalidasi oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi *e-book* dengan kurikulum. Terakhir, pada tahap *Evaluation*, efektivitas *e-book* dievaluasi melalui analisis data observasi, angket, dan dokumentasi secara deskriptif kualitatif untuk memastikan bahwa *e-book* ini dapat membantu siswa mencapai CP (capaian pembelajaran) dan TP (tujuan pembelajaran) yang telah dibuat. Maka dari itu, seluruh tahapan *ADDIE* dalam penelitian ini saling terintegrasi dan mendukung pengembangan media pembelajaran digital pendidikan agama Islam (PAI) yang inovatif dan efektifitas.

Berdasarkan observasi selama proses implementasi *e-book* SUPI di kelas, siswa menunjukkan respons yang positif. Sejak awal pembelajaran, siswa tampak antusias dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap produk SUPI yang ditampilkan. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan fokus serta dapat mengikuti instruksi. Hal ini juga dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang dibangun secara menyenangkan oleh peneliti. Siswa terlihat tertarik dan aktif bertanya mengenai fitur-fitur dalam *e-book*. Selama sesi interaktif, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba fitur yang ada pada *e-book* SUPI, sehingga siswa tampil aktif mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam praktik membaca serta melafalkan surah-surah pendek sesuai dengan konten *e-book*. Pada tahap evaluasi, Sebagian besar siswa mampu memilih jawaban dengan benar saat diberikan pertanyaan, yang mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan melalui *e-book* SUPI. Secara keseluruhan, selain dari meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, *e-book* SUPI juga efektif dalam membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi Pendidikan Agama Islam (PAI).



Gambar 1. Tampilan cover e-book SUPI



Gambar 2. Uji Coba E-book berbasis Canva “SUPI”

Tabel 1. Evaluasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Partisipan	Kesesuaian Produk	Tampilan Produk	Kemudahan Akses	Dampak Baik	Jumlah	Presentase
Ahli Media (Dosen SPAI)	4 4 4 3 4	2 4 4 4	4 3 3 4 4	4 4	59	74%
Partisipan	Kesesuaian Materi	Sajian Materi	Penulisan	Dampak Baik	Jumlah	Presentase
Ahli Materi (Guru PAI)	4 4 3 3 4	4 4 4 4 3	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	77	96,25%
Jumlah yang diperoleh					136	170,25%
Rata-rata					68	85,125%

$$\text{Presentase Skor} = \left(\frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100\%$$

Penilaian terhadap *e-book* berbasis Canva SUPI (Surat Pilihan) dinilai oleh ahli media serta ahli materi untuk memastikan kualitas, tampilan, fungsi, serta kesesuaian isi dengan kurikulum. Ahli media (dosen SPAI) menilai *e-book* berdasarkan kemudahan akses produk, aspek kesesuaian produk, tampilan produk dan juga dampak baiknya produk, dengan skor akhir yang diperoleh sebesar 59 dari skor maksimal 80, atau setara dengan persentase 74%. Hasil ini menunjukkan *e-book* sudah cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, sehingga tim pengembang melakukan revisi dan penyempurnaan sesuai masukan yang diberikan. Sementara itu, penilaian oleh ahli materi (guru PAI) menitikberatkan pada kesesuaian materi, sajian materi, penulisan, dan dampak baik. Dari hasil penilaian, *e-book* memperoleh skor 77 dari 80, atau setara dengan persentase 96,25%, yang menandakan bahwa isi *e-book* sudah sangat sesuai dengan standar kurikulum dan hampir seluruh kriteria kelayakan telah terpenuhi tanpa catatan revisi. Dengan demikian, proses evaluasi ini memastikan bahwa *e-book* “SUPI” tidak hanya layak secara isi, tetapi juga terus disempurnakan dari sisi tampilan dan kemudahan penggunaan berdasarkan masukan para ahli.

E. Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *e-book* SUPI berkontribusi positif dalam meningkatkan fokus belajar, antusiasme dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Siswa mampu lebih fokus saat penyampaian materi, menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan baik terhadap alur pembelajaran yang diberikan. Ketika materi disampaikan, mereka menyimak dengan baik, dan pada saat permainan ditampilkan siswa menunjukkan antusiasme tinggi serta mampu menyelesaikannya. Saat pembelajaran berlangsung siswa juga cenderung mengikuti instruksi dengan semangat, yang mencerminkan adanya dorongan motivasi intrinsik selama proses belajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, berupa video pembelajaran, aplikasi pembelajaran digital memberikan dampak positif dalam motivasi belajar siswa (Naimung Muttalib et al., 2024)

Efektivitas *e-book* SUPI dapat dilihat dari keterpaduannya dengan teori-teori pembelajaran yang relevan dalam konteks pendidikan dasar khususnya teori konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran bukan sekadar memberikan informasi dari guru kepada siswa, prosesnya lebih dari itu, proses aktif di mana siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam hal ini, guru hanya memberikan panduan dalam pembelajaran, sementara siswa didorong untuk menemukan cara belajar mereka sendiri yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya (Nasrudin, 2019). Melalui fitur-fitur interaktif dalam *e-book* SUPI, siswa dapat terlibat aktif dalam proses eksplorasi, latihan, dan refleksi sehingga siswa tidak menerima informasi secara pasif. Siswa terlibat aktif dalam proses sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan kontekstual. *E-book* interaktif memberikan kesempatan guru untuk memberikan informasi dengan bentuk penyampaian materi yang lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa dengan berbagai gaya belajar melalui berbagai komponen yang dapat diintegrasikan ke dalam *e-book* interaktif (Hanikah et al., 2022a)

Peran guru sebagai stimulus, motivator dapat meningkatkan partisipasi aktif, semangat, dan antusiasme siswa yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Guru tidak hanya memberikan panduan belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan motivasi, serta membimbing siswa dalam memanfaatkan media digital secara optimal. Keunggulan produk SUPI ini jika dibandingkan dengan media cetak adalah (1) Produk SUPI mudah diakses dimana saja (2) Lebih hemat karena produk SUPI ini adalah media digital dan bukan media cetak yang bisa mengeluarkan banyak dana (3) Produk SUPI mampu membantu guru untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar. Sedangkan untuk kekurangan dari

produk SUPI ini adalah (1) Keterbatasan akses internet (2) Keterbatasan interaktivitas pada perangkat tertentu (proyektor) dan spiker (3) Gangguan pada indra mata. Jika dibandingkan dengan buku cetak, buku cetak lebih nyaman untuk dibaca berlama-lama dibandingkan dengan membaca *e-book*. *E-book* mengharuskan pembaca menatap layar yang memancarkan radiasi. Dengan paparan radiasi ini, dapat menyebabkan mata Lelah dengan cepat dan dalam jangka waktu yang lama akan mengganggu penglihatan (Yusnimar, 2014).

F. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *e-book* berbasis Canva SUPI (Surah Pilihan), sebagai media untuk pembelajaran PAI di SD, terbukti efektif untuk hafalan, memotivasi siswa, memperluas pemahaman, dan keaktifan belajar siswa. Hal ini juga diperkuat dengan hasil validasi oleh ahli media dengan skor sebelum direvisi 74% dan ahli materi dengan skor 96,25%. Implikasi dari penelitian ini menekankan integrasi teknologi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), yang dapat memberikan inovasi untuk metode pembelajaran konvensional. Kontribusi ilmiah utama dari penelitian ini terletak pada inovasi integrasi fitur pelafalan huruf hijaiyah secara spesifik pada setiap huruf di dalam *e-book*, sehingga tidak hanya membantu dalam hal membaca dan menghafal surah pendek, tetapi juga memperbaiki kemampuan melafalkan huruf hijaiyah secara benar. Fitur ini membedakan SUPI dari media pembelajaran sebelumnya yang umumnya masih bersifat konvensional dan kurang mengakomodasi kebutuhan siswa dengan gaya belajar beragam serta belum menyediakan panduan pelafalan secara terintegrasi. Keunggulan utama produk SUPI dibandingkan media cetak terletak pada kemudahan akses di mana saja, efisiensi biaya karena berbasis digital, serta kemampuannya membantu guru mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Dengan demikian, *e-book* SUPI memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan teknologi pendidikan Islam. Fitur ini membedakan SUPI dari media pembelajaran sebelumnya yang umumnya masih bersifat konvensional dan kurang mengakomodasi kebutuhan siswa dengan gaya belajar beragam serta belum menyediakan panduan pelafalan secara terintegrasi. Meskipun demikian, keterbatasan akses internet dan interaktivitas pada perangkat tertentu seperti proyektor dan speaker menjadi hambatan yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya.

Referensi

- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Al-Bukhari. (n.d.). *The best among you is the one who learns the Qur'an and teaches it – Hadith*. Sunnah.Com. <https://sunnah.com/riyadussalihin:993>
- Arribathi, A. H., Supriyanti, D., Astriyani, E., & Rizky, A. (2021). Peran Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Menghadapi Tantangan Di Era Global Dan Generasi Z. *Jurnal Wawasan Agama Risalah Islamiyah*, 1(1), 55–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.34306/alwaarits.v1i1.28>
- Calam, A., & Qurniati, A. (2016). Merumuskan Visi dan Misi Lembaga Pendidikan. *Jurnal Sintikom*, 15(1), 53–68. <https://doi.org/DOI:10.30868/im.v5i01.2095>
- Chalim, M. A. (2011). Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Permasalahan Haki. *Jurnal Dinamika Hukum*, 11(Edsus). <https://doi.org/10.20884/1.jdh.2011.11.edsus.261>
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71–80. <https://doi.org/10.33474/jpm.v8i2.16245>
- Fahrurrosi, L., Siregar, M. T. I., Az-zuhdy, A. H., & Muzedi, H. (2025). *Analisis Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Islam Perpspektif Al- Qur ' an Dan Hadis*. 3, 348–357. <https://doi.org/DOI:10.61104/ihsan.v3i1.834>
- Havid, A., & Shohib, M. (2021). Analisis Penerapan Metode 'Allimna Untuk Mempercepat Baca Al-Qur'an. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 4(01), 51–74. <https://doi.org/10.37542/iq.v4i01.150>
- Hidayanti, N., Usmanto, H., & Candra, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Canva Untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKN Kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(1), 35–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v9i1.4962>
- Ibn Majah. (n.d.). *Sunan Ibn Majah – The Book of the Sunnah, Hadith 224: Seeking knowledge is a duty upon every Muslim*. Sunnah.Com.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Ma'sumah, Aini, S. N., & Oktaviana, A. W. (2024). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Buletin Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 09–19. <https://doi.org/10.62385/budimul.v2i1.87>
- Marpaung, J. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 2(2), 13–17. <https://doi.org/10.33373/kop.v2i2.302>
- Muttalib, A. N., Ratnawati, & Ismail, Nurfitria Haerani Nurkhalizah, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Kurikulum Merdeka Di Uptd Sdn 5 Barru. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(10), 21–31. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>
- Nasrudin, M. W. (2019). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Melalui

- Media Sosial. *Jurnal Teladan*, 4(2), 120–126.
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., & Nurhayati, Siti. Srtiawan, B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Central Publisher*, 1, 274–288. <https://doi.org/https://doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238>
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Qutub, S. (2011). Sumber-Sumber Ilmu Pengetahuan dalam Al-Qur'an dan Hadist. *Humaniora*, 2(9), 1339–1350. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3198>
- Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3019–3026.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Issue July). https://www.google.co.id/books/edition/media_pembelajaran_digital_dalam_pembelajaran_di_sekolah_dasar/PJCoEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=getbook
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Jurnal Online Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202. <http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sari, S. P., Hasibuan, H., & Suri, Elda Martha Afriwes. Mere, K. (2023). Pengaruh Pemanfaatan E-Book sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 1829. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n2.p113-124>
- Syahrani, D. A., & Wiza, R. (2024). Pemanfaatan Media Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 36 Koto Panjang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6, 50–62.
- Trisandi. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Al-Qur'an. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 110–117. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i2.104>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pub. L. No. Nomor 20 Tahun 2003 (2003).
- Wahiddah, Siti Annisa. Luthipah, Lulu. Indaryanti, Desti. Fadilah, Zulfa Putri. Aeni, A. N. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di

Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182–4191.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>

Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKLA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>

Yansyah, D., Sunandar, D., Zaenuri, Antoni, R., & Hati, S. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Iqra*, 1(1), 12756–12764. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8423>

Yusnimar. (2014). E-Book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Jakarta. *Al-Maktabah*, 13(1), 34–39. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/view/1572>