

# Transformasi Digital Pembelajaran Aqidah Akhlak: Peran Media Book Creator terhadap Hasil Belajar di Pesantren

Nuzul Rahmatullah Anshori <sup>1\*</sup>, Nilam Permatasari Munir <sup>2</sup>, Fatmarida Sabani <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

\* [nuzulrahmatullah@gmail.com](mailto:nuzulrahmatullah@gmail.com)

## Abstract

Era digital saat ini, transformasi pembelajaran menjadi suatu keharusan, terutama dalam konteks pendidikan Agama seperti Aqidah Akhlak di Pesantren. Artikel ini membahas peran media Book Creator terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan desain *pre-experimental* dengan bentuk *one grup pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian adalah *cluster random sampling*, dengan jumlah sampel 19 orang siswa kelas VII putra di Pesantren Modern Madinah Al Munawwarah Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur. Data diperoleh melalui tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran 79% dalam kategori Baik. Hasil belajar akidah akhlak siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Book Creator* diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,58% yang dapat diklasifikasikan dalam kategori rendah. Sementara itu, hasil belajar akidah akhlak siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Book Creator* diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,84% diklasifikasikan dalam kategori tinggi. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,00 ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Book Creator*.

**Keywords:** *Transformasi Digital, Pembelajaran, Aqidah Akhlak, Media Book Creator, Hasil Belajar*

## Pendahuluan

Berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan, telah mengalami perubahan signifikan seiring dengan pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Prathiwi, 2021; Hadi et al., 2025). Transformasi digital dalam dunia pendidikan kini menjadi suatu keniscayaan yang tidak dapat dihindari, termasuk dalam konteks pendidikan agama di lingkungan pesantren (Muliarta, 2024; Rofiah et al., 2025). Pesantren di Indonesia, yang selama ini dikenal sebagai lembaga pendidikan tradisional, memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, akhlak, dan keimanan generasi muda. Pesantren bukan hanya tempat belajar ilmu agama, tetapi juga menjadi pusat pembentukan moral dan spiritual para santri (Velasuhfah, 2020). Namun, di tengah tantangan era digital, pesantren perlu melakukan penyesuaian dan inovasi, khususnya melalui transformasi digital, untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam pendidikan pesantren adalah mata pelajaran Aqidah Akhlak, yang menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter santri (Oktari et al., 2019). Agar pembelajaran Aqidah Akhlak tetap relevan dan mampu menjawab kebutuhan zaman, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan kontekstual.

Data dari Kementerian Agama RI menunjukkan bahwa terdapat lebih dari 28.000 pesantren dengan jumlah santri mencapai 4,5 juta orang di seluruh Indonesia. Dengan jumlah yang sangat

<https://doi.org/10.30605/jsqp.8.2.2025.5949>

besar ini, sangat penting bagi pesantren untuk mengadopsi teknologi yang dapat menunjang pembelajaran secara efektif dan merata (Nisa, 2020). Inovasi digital di pesantren bukan hanya sekadar pilihan, melainkan merupakan kebutuhan untuk menciptakan generasi santri yang tidak hanya religius, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan zaman. Salah satu alasan mengapa pembelajaran aqidah akhlak perlu diintegrasikan dalam teknologi adalah untuk menjawab tantangan zaman (Pujiani et al, 2023). Generasi muda saat ini lebih akrab dengan teknologi digital dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Anas et al, 2019). Namun, meskipun banyak potensi yang ditawarkan oleh teknologi, masih terdapat tantangan dalam implementasinya di pesantren. Beberapa pesantren belum memiliki infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat yang mendukung (Susanto et al, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru di pesantren adalah media buku cetak, LCD dan papan tulis digital kemudian nilai rata-rata hasil belajar Akidah Akhlak semester ganjil Kelas VII Putra di Pesantren Modern Madinah Al Munawwarah adalah 69. Dalam hal ini termasuk dalam kategori rendah, dikarenakan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Maka perlu untuk mengoptimalkan fasilitas yang telah dimiliki oleh Pesantren, salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran aqidah akhlak adalah book creator, sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat buku digital secara interaktif. Aplikasi ini memungkinkan santri untuk berkreasi dalam menyusun materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya (Ananda et al, 2025). Media book creator menawarkan platform yang memungkinkan santri untuk berkolaborasi dalam membuat konten, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga produsen pengetahuan (Sespen, 2024). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran aqidah akhlak di pesantren dengan memanfaatkan media *Book Creator*. Meskipun sudah ada beberapa penelitian yang mengkaji penggunaan media ini, di antaranya tentang penggunaannya untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa serta pemanfaatannya dalam pembelajaran literasi digital (Yunianti et al., 2021; Kusumawati et al., 2022), namun penelitian ini memiliki fokus yang berbeda. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada konteks implementasinya, yaitu di lingkungan pesantren yang memiliki karakteristik pembelajaran khas serta fokus materi aqidah akhlak yang belum banyak diteliti dalam konteks digitalisasi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan santri di era digital.

## Metode

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental dengan satu grup pretest-posttest. Sebagai eksperimen, desain ini menggunakan satu kelas. Design pre-test dan post-test ini dirancang terhadap satu kelompok tanpa kelompok kontrol atau perbandingan. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa dengan tingkat sederajat SMP/MTs di Pesantren Modern Madinah Al Munawwarah Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur tahun ajaran 2025/2026. Teknik penarikan sampel *cluster random sampling* yaitu kelas VII Putra dengan jumlah sebanyak 19 siswa.

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran. Penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran setelah diterapkannya

media *Book Creator* sebagai alat bantu dalam proses belajar. Statistik deskriptif memberikan gambaran umum mengenai perubahan nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, serta membantu memetakan sejauh mana peningkatan yang terjadi (Puspaari et al, 2025). Penggunaan media digital ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta kemampuan mereka dalam menyusun informasi secara sistematis dan menarik melalui platform digital yang interaktif (Arrazi et al, 2025).

Menguji efektivitas penggunaan *Book Creator* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistic Version 2025 (Syahputra et al, 2024). Uji yang digunakan adalah *Paired Sample t-Test*, yaitu uji beda terhadap dua rata-rata dari sampel yang berpasangan (*pretest dan posttest*) untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig): jika nilai Sig > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan; sebaliknya, jika nilai Sig < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan, sehingga media *Book Creator* dapat dianggap efektif dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran (Diana et al, 2025).

H0: Penggunaan media *book creator* tidak efektif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas VII Putra di Pesantren Modern Madinah Al Munawwarah Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.

H1 : Penggunaan media *book creator* efektif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas VII Putra di Pesantren Modern Madinah Al Munawwarah Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.

## Hasil

### *Hasil Observasi Aktivitas Siswa Saat Menggunakan Media Book Creator*

**Tabel 1. Observasi Siswa**

Aspek	Indikator	P1	P2	P3
Kognitif	Memahami isi materi Aqidah akhlak	75	85	85
	Menyusun Informasi dalam book creator secara logis	60	75	85
Afektif	Menunjukkan minat dan antusiasme selama proses belajar	80	80	90
	Bekerjasama dalam kelompok	75	80	85
Psikomotorik	Mengoperasikan aplikasi media book creator	70	77	80
Rata-Rata Pertemuan		72	79	85
Rata-Rata		<b>79 (Aktif)</b>		

Berdasarkan Tabel 1, observasi terhadap siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik selama tiga pertemuan pembelajaran Akidah Akhlak berbantuan media *Book Creator*. Aspek kognitif, kemampuan memahami materi meningkat dari skor 75 menjadi 85, dan kemampuan menyusun informasi secara logis dalam *Book Creator* naik dari 60 menjadi 85. Aspek afektif juga menunjukkan perkembangan positif, di mana minat dan antusiasme siswa meningkat dari 80 menjadi 90, serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok meningkat dari 75 menjadi 85. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi *Book Creator* mengalami peningkatan dari 70 menjadi 80. Rata-rata skor observasi juga menunjukkan tren peningkatan dari 72 pada pertemuan pertama menjadi 85 pada pertemuan ketiga, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 79 yang berada dalam kategori aktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital *Book Creator* berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman,

keterlibatan, dan keterampilan teknis siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi terhadap siswa menunjukkan bahwa rata-rata persentase keterlibatan mereka dalam pembelajaran dengan media *Book Creator* mencapai 79%, yang termasuk dalam kategori "Aktif". Hal ini menunjukkan bahwa siswa cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan agar keterlibatan mereka lebih optimal dalam memahami materi Akidah Akhlak.

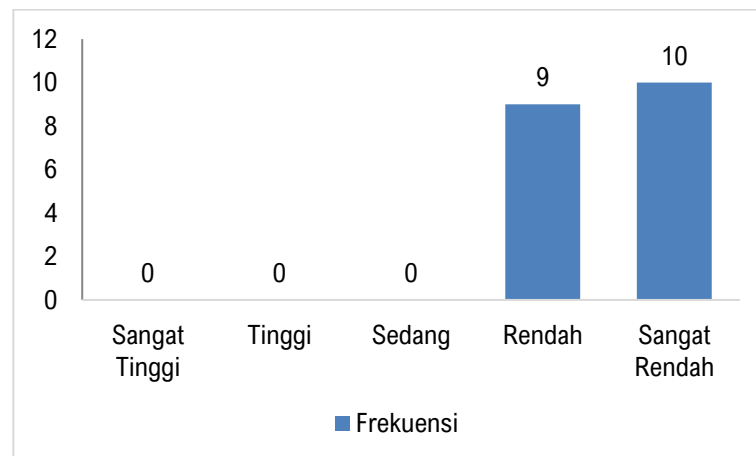
### **Hasil Pretest dan Postest Penggunaan Media Book Cretaor**

Deskriptif data pre-test hasil belajar Aqidah akhlak santri di Pesantren Modern Madinah Al Munawwarah Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.

**Tabel 2. Data Pretest**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0
80-89	Tinggi	0	0
75-79	Sedang	0	0
61-74	Rendah	9	47,37
0-60	Sangat Rendah	10	52,63
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	<b>100</b>

Data pretest menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media *Book Creator*, tidak ada siswa yang mencapai kategori "Sedang," "Tinggi," atau "Sangat Tinggi" dalam hasil belajar Akidah Akhlak. Sebagian besar siswa, yaitu 10 orang (52,63%), berada dalam kategori "Sangat Rendah," sementara 9 lainnya (47,37%) berada dalam kategori "Rendah." Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum intervensi, pemahaman siswa terhadap materi masih belum optimal dan memerlukan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Selanjutnya data post-test (Lihat Tabel 3). Sedangkan diagram dibawah merangkum tabel 2.



**Gambar 1 Nilai Pretest**

Grafik menunjukkan distribusi tingkat pencapaian hasil belajar siswa dalam kategori Pretest. Tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori *Sangat Tinggi*, *Tinggi*, maupun *Sedang*. Sebanyak 9 siswa berada dalam kategori Rendah, sementara 10 siswa masuk dalam kategori Sangat Rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki kemampuan awal yang belum memadai dalam memahami materi sebelum dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media *Book Creator*. Temuan ini menjadi dasar penting bagi perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan atau intervensi pembelajaran, kemampuan awal peserta dalam aspek yang diukur masih tergolong rendah hingga sangat rendah. Kondisi

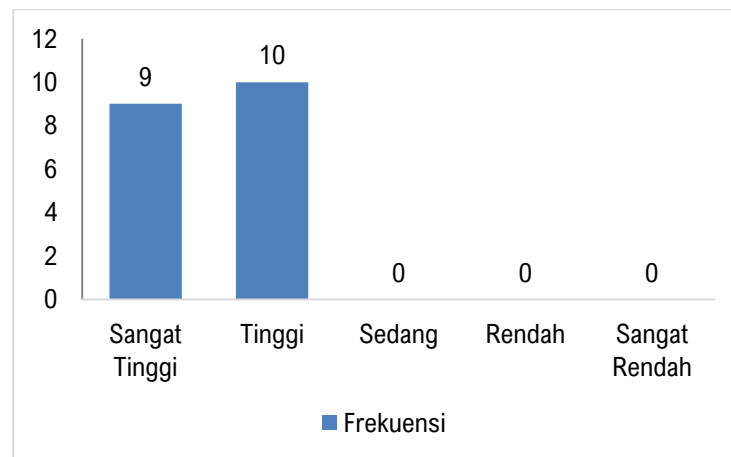
ini menjadi dasar penting dalam merancang strategi peningkatan kompetensi melalui kegiatan pembelajaran selanjutnya.

**Tabel 3. Data Posttest**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Tinggi	9	47,37
80-89	Tinggi	10	52,63
75-79	Sedang	0	0
61-74	Rendah	0	0
0-60	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		19	100

Data posttest menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Book Creator* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Sebanyak 9 siswa (47,37%) mencapai kategori "Sangat Tinggi," sementara 10 siswa lainnya (52,63%) berada dalam kategori "Tinggi." Tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori "Sedang," "Rendah," atau "Sangat Rendah," yang sebelumnya mendominasi hasil pretest.

Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Book Creator* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.



**Gambar 2 Nilai Posttest**

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak (Zaimina, 2024). Uji beda satu sampel berpasangan, atau uji paired sampel t, digunakan untuk menguji hipotesis. Kriteria pengambilan keputusan, H0 diterima dan H1 ditolak jika Sig lebih dari 0,05, sedangkan jika Sig kurang dari 0,05, H0 ditolak dan H1 diterima.

**Tabel 4 Paired Sampel t-Test**

	T	Sig (2-Tailed)
Paired Pre-Test-Post-Test	-16,507	0,000

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,00, yang berarti  $p < 0,05$ . Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media *Book Creator* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Book Creator* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

## Pembahasan

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa rata-rata persentase partisipasi mereka dalam pembelajaran sebesar 79%, yang termasuk dalam kategori "Aktif." Interaksi dan keterlibatan mereka dalam memahami materi masih perlu ditingkatkan. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam Menyusun materi ajar mereka sendiri menggunakan book creator. Mereka dapat berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk membuat buku digital yang berisi pemahaman mereka tentang Aqidah akhlak. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivis menyatakan bahwa peserta didik belajar melalui proses asimilasi dan akomodasi, yaitu mengintegrasikan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah ada. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media *Book Creator* membantu siswa membangun pemahaman baru tentang Akidah Akhlak dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Namun, tidak semua siswa merespon positif terhadap penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran, beberapa siswa kurang familiar dan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi (Daniati, 2024). Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam hal peningkatan keterampilan teknologi agar semua siswa dapat merasakan manfaat dari transformasi digital.

Hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VII Putra di Pesantren Modern Madinah Al Munawwarah sebelum diterapkannya media *Book Creator* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari hasil pretest yang menunjukkan bahwa tidak satu pun siswa mencapai kategori "Sedang," "Tinggi," maupun "Sangat Tinggi." Sebaliknya, sebanyak 9 siswa atau sekitar 47,37% berada dalam kategori "Rendah," dan 10 siswa lainnya atau sebesar 52,63% termasuk dalam kategori "Sangat Rendah." Nilai rata-rata pretest yang diperoleh adalah 60,57, yang mencerminkan kurangnya penguasaan siswa terhadap konsep-konsep dasar dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Data ini menunjukkan bahwa sebelum adanya intervensi berupa penggunaan media pembelajaran digital, sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam memahami materi, baik dari segi isi, penyajian, maupun cara mereka mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menandakan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pemahaman siswa secara menyeluruh.

Setelah penggunaan media *Book Creator*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada hasil *posttest*, 9 siswa (47,37%) mencapai kategori "Sangat Tinggi," dan 10 siswa lainnya (52,63%) berada dalam kategori "Tinggi," dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 86,84. Tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori "Rendah" atau "Sangat Rendah," yang menunjukkan bahwa media *Book Creator* telah membantu meningkatkan pemahaman siswa secara efektif (Rahmawati et al, 2024). Salah satu factor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan siswa untuk mengakses informasi dengan lebih mudah melalui media digital. Dengan book creator, siswa dapat menggabungkan berbagai sumber informasi seperti buku elektronik, artikel, dan video pembelajaran, yang memperkaya pemahaman mereka tentang Aqidah akhlak (Qomara et al, 2024). Hal ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar individu, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter positif di lingkungan pesantren.

*Book Creator* adalah software atau aplikasi sederhana yang memungkinkan pengguna membuat buku interaktif dengan menambahkan elemen seperti tulisan, gambar, video, dan audio (Fadhi et al, 2025; Oktavia et al, 2025). Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis bagi siswa, dibandingkan dengan buku konvensional yang hanya berisi teks dan gambar. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Sunnita yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran media *book creator* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

IPAS (Hardianto et al, 2022). Penelitian ini, penggunaan *Book Creator* sebagai media pembelajaran interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak. Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan *Book Creator* menunjukkan bahwa media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil perbandingan antara nilai pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Book Creator* dalam pembelajaran Akidah Akhlak (Maryam et al, 2025). Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata siswa, tetapi juga dari pergeseran kategori kemampuan siswa ke arah yang lebih tinggi. Jika sebelumnya sebagian besar siswa berada pada kategori “Rendah” dan “Sangat Rendah,” maka setelah intervensi, banyak siswa yang menunjukkan perkembangan hingga mencapai kategori “Sedang” hingga “Tinggi.” Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih sistematis dan kontekstual. Selain peningkatan nilai secara kuantitatif, efektivitas penggunaan media *Book Creator* juga diperkuat oleh hasil uji statistik menggunakan *paired sample t-test*, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,00 ( $p < 0,05$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Book Creator* memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan sebagai salah satu solusi inovatif dalam mendukung proses pembelajaran di pesantren, khususnya dalam menyampaikan materi keagamaan dengan pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

## Kesimpulan

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa rata-rata persentase keterlibatan dalam proses pembelajaran mencapai 79%, yang termasuk dalam kategori baik. Angka ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung. Namun demikian, sebelum diterapkannya media pembelajaran digital *Book Creator*, hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak siswa masih tergolong rendah, yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 60,58%. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran sebelumnya belum mampu secara optimal meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Setelah penggunaan media *Book Creator* dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar naik menjadi 86,84%, yang masuk dalam kategori tinggi.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik seperti *Book Creator* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Book Creator* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada siswa kelas VII Putra di Pesantren Modern Madinah Al Munawwarah. Meski hasilnya positif, transformasi digital dalam pendidikan membutuhkan dukungan yang berkelanjutan dari berbagai pihak, seperti guru, sekolah, orang tua, dan pemangku kebijakan. Kolaborasi yang kuat serta peningkatan kompetensi digital para pendidik sangat penting untuk memastikan pemanfaatan teknologi dapat memberikan dampak yang maksimal dan berkelanjutan dalam dunia pendidikan.

Implikasi dari temuan ini adalah Peran Media Book Creator terhadap Hasil Belajar di Pesantren. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya mengkaji dua variabel dan menggunakan pendekatan kuantitatif semata. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mempertimbangkan pendekatan campuran (mixed methods) serta mengeksplorasi faktor-faktor lain seperti peran dosen, lingkungan belajar, atau motivasi personal yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di pesantren.

## Acknowledgment

-

## Daftar Pustaka

- Ananda, N. A., & Santiani, S. (2025). Analisis Literatur Inovasi Pembelajaran Media Digital dalam Pengajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 119-130. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v2i2.92>
- Anas, A., & Munir, N. P. (2019). Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Universitas Cokroaminoto Palopo. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 49-57. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v4i2.1442>
- Arrazi, M. S., & Syabrina, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Ajar Media Pembelajaran Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI/SD SDIT Cahaya Harati Palangka Raya. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 531-540. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3676>
- Daniati, H. (2024). Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak: Optimalisasi Hasil Belajar Melalui Metode Game Based Learning sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. *Al-Ijtima'i: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11-21.
- Diana, A. E., Maziyah, N. S. A., Zainiyati, H. S., & Asrohah, H. (2024). Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Game Based Learning Berbantuan Quizlet di Madrasah Ibtidaiyah. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(2), 258-270. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.1997>
- Fadhil, M. F., Niah, S., & Febtiningsih, P. (2025). Development Of E-Book Using Book Creator To Enhance Students' understanding Of Narrative Text On Reading Skill. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 657-665. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.761>
- Farras Fadhil, M., Niah, S., & Febtiningsih, P. (2025). Development Of E-Book Using Book Creator To Enhance Students' Understanding Of Narrative Text On Reading Skill (Vol. 8, Issue 1).
- Hadi, M. S., & Manshur, A. (2025). Tranformasi Pembelajaran PAI Di Era Digital. *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1-13. <https://doi.org/10.53649/symfonia.v5i1.201>
- Hardianto, H., & Pongsimpin, A. (2022). Aplikasi Sebagai Media Interaktif Pengenalan Aksara Lontara dan Budaya Bugis Berbasis Flash. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 66-71. <https://doi.org/10.54065/jld.2.1.2022.117>
- Kusumawati, N. A. (2022). Penggunaan Media E-Book Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Peserta Didik Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 3(3), 30-38. <https://doi.org/10.51178/ce.v3i3.991>



- Maryam, A., Ahmad, R. E., Idris, I., Mardiah, A., Sijabat, J. P., Mahendra, F. E., & Soleha, A. M. A. (2025). Sosialisasi Penggunaan Book Creator sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN 04 Kota Sorong. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 7(1), 7-12. <https://doi.org/10.33506/pjcs.v7i1.3979>
- Muliarta, I. K. D. (2024). Book Creator Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 13(1), 54-62. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v13i1.3919>
- Nisa, F. (2020). Manajemen Sekolah Berbasis Pesantren (Studi Pengembangan Prestasi Akademik dan Non Akademik di SMPIT Nurul Islam Tenggara 2019/2020).
- Oktari, D. P., & Kosasih, A. (2019). Pendidikan karakter religius dan mandiri di pesantren. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, 28(1), 42.
- Oktavia, N. T., Astuti, D., & Nurhayati, W. (2023). The Use Of Book Creator In The Blended Learning Model In Social Studies Learning.
- Prathiwi, S. (2021). Pentingnya keterampilan TIK guru PAUD pada abad 21. *Pedagogika*, 194-200. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i2.662>
- Pujiani, T., Zuhurillah, I., & Sukmawati, I. D. (2023). Sosialisasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-storybook Menggunakan Aplikasi Book Creator. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-PIMAS*, 2(3), 176-183. <https://doi.org/10.35960/pimas.v2i3.1094>
- Puspasari, Y., Wardhani, I. S. K., & Karinda, D. (2025). Pengembangan Media E-Book Creator Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa. *Jurnal Pena Karakter: Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 7(1), 86-92. <https://doi.org/10.62426/fs0kdt87>
- Qomara, D. A., Wijayanto, A., & Erfiana, N. A. N. E. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Book Creator untuk Optimalisasi Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Ekosistem. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(2), 245-260. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v9i2.612>
- Rahmawati, S. P. K., & Prasetyo, W. (2024). Book Creator: Narrative Learning Media in Vocational High School. *LinguA-LiterA: Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 7(1), 1-10.
- Rofiah, B. K., & Romelah, R. (2025). Implementasi Assesmen Akidah Akhlak pada Lembaga Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Misbahul Adhim dalam Era Digital. *Moral: Jurnal kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 224-230. <https://doi.org/10.61132/moral.v2i1.582>
- Sespen, A. P. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan Book Creator di SDN Percobaan Padang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 122-134. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4491>
- Susanto, D. (2014). Pesantren dan Dakwah Pemberdayaan Masyarakat Islam. *An-Nida: Jurnal Komunikasi Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.34001/an.v6i2.228>
- Syahputra, M. A., Wibowo, S., Ginting, P. T. B., & Nasution, J. (2024). Pemanfaatan "Book Creator" Dalam Literasi Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era 4.0 Bagi Wirausaha Muda. *Jurnal Pendidikan Integratif*, 5(4).
- Velasufah, W. (2020). Nilai pesantren sebagai dasar pendidikan karakter.

- Yunianti, S. S., & Arochman, T. (2023). Pemanfaatan Bookcreator untuk Optimalisasi Literasi Digital Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 278-288. <http://dx.doi.org/10.33061/awpm.v7i2.9814>
- Zaimina, A. B. (2024). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Era Society 5.0: Analisis Pustaka Tematik. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 199-208. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v5i2.1093>