



Designing Multimedia-Based E-learning to Support Learning of Faith and Morals, Especially in the Material on Praiseworthy Morals for Students

Husen Firdaus¹, Teguh Maulana Ihsan², Rivaldi Kurniawan³, Sendi⁴, Resti Sulastris⁵

¹²³⁴UIN Suska Riau; e-mail. 12310110665@students.uin-suska.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

*Multimedia-Based E-Learning;
Aqidah Akhlak Learning;
Virtuous Character (Akhlak);
Digital Instructional Design;
Character Education;*

Article history:

Received 2025-09-15
Revised 2025-11-12
Online Date 2025-11-23
Accepted 2025-12-12

ABSTRACT

Learning Aqidah Akhlak plays a crucial role in shaping students' character, yet conventional lecture-based methods often fail to engage learners, making it difficult for moral values to be internalized effectively. Multimedia-based e-learning offers an innovative alternative as it presents moral content through visual elements, narration, and interactive activities that enhance students' engagement. This study aims to examine the concept of multimedia-based e-learning, its relevance to the teaching of virtuous character, and the systematic steps required to design effective e-learning for character development. The method used is a literature review by analyzing books, national and international journals, as well as previous studies related to instructional multimedia and character education. The findings indicate that presenting moral values through multimedia can improve value comprehension, facilitate moral reflection, and encourage the application of positive attitudes when supported by the teacher's role as a facilitator of values. The study concludes that designing multimedia-based e-learning can serve as an effective strategy in Aqidah Akhlak instruction, provided that it follows pedagogical principles and is complemented with continuous evaluation to ensure real behavioral change among students.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Corresponding Author:

Husen Firdaus
UIN Suska Riau; e-mail. 12310110665@students.uin-suska.ac.id

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah menghadirkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu bentuk inovasi yang banyak digunakan adalah *e-learning* berbasis multimedia, yang menawarkan fleksibilitas, kemandirian, serta pengalaman belajar yang lebih interaktif. Pemanfaatan multimedia

dalam *e-learning* memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan audio, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif. Inovasi ini menjadi semakin relevan ketika diterapkan pada pembelajaran pendidikan agama Islam, khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan perilaku¹. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, penyampaian materi akhlak terpuji memerlukan pendekatan yang mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru, seperti ceramah dan hafalan, sehingga kurang optimal dalam menanamkan nilai-nilai akhlak secara mendalam. Sementara itu, generasi siswa saat ini yang dikenal sebagai digital native lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini membuka peluang besar untuk mengintegrasikan *e-learning* berbasis multimedia sebagai sarana yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan komponen penting dalam pendidikan Islam karena berfungsi membentuk karakter peserta didik agar mampu menampilkan perilaku terpuji sesuai ajaran moral Islam. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dermawan, serta tawadhu' tidak hanya memerlukan pemahaman kognitif, tetapi juga proses internalisasi yang mendalam. Namun, proses internalisasi akhlak sering tidak optimal karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan kurang memanfaatkan media visual yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital².

Meskipun potensinya besar, implementasi *e-learning* dalam pembelajaran Akidah Akhlak masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan konten digital yang relevan dengan nilai-nilai Islami, kurangnya panduan atau model desain pembelajaran yang sistematis, serta minimnya penelitian yang mengkaji kebutuhan siswa dalam memahami materi akhlak secara digital. Selain itu, media pembelajaran yang ada sering kali hanya berfokus pada aspek penyampaian informasi tanpa mempertimbangkan strategi internalisasi nilai akhlak yang efektif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan pemanfaatannya secara optimal dalam pembelajaran akhlak. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah perancangan *e-learning* berbasis multimedia yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai akhlak terpuji secara tepat, mendidik, dan kontekstual. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak, terutama pada materi akhlak terpuji, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga terdorong untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengembangkan model *e-learning* yang komprehensif dan sesuai kebutuhan peserta didik, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman sekaligus tetap berpegang pada nilai-nilai Islam yang luhur.

¹ Zaidatul Inayah, Rizka Amalia, and Wakib Kurniawan, "Menavigasi Tantangan Dan Krisis : Masa Kini Dan Masa Depan Pendidikan Islam Pada Abad 21," *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2024): 161–87, <https://doi.org/https://doi.org/10.62448/ajpi.v1i2.81>.

² Zainul Mufid and Musafa, "Implementasi Penggunaan Internet Of Things (Iot) Di Dunia Pendidikan Selama Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2022): 439–46, <https://doi.org/https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i2.39>.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat memperkuat pendidikan akhlak. Rahman menegaskan bahwa konten digital mampu meningkatkan pemahaman nilai moral melalui penyajian visual yang menarik.³ Marlina menemukan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi akhlak.⁴ Sementara itu, Wahyuni menegaskan bahwa pemanfaatan LMS mendukung pembentukan karakter melalui aktivitas reflektif dan tugas kolaboratif.⁵ Temuan ini menunjukkan adanya potensi besar media digital dalam penguatan pendidikan moral. Walaupun demikian, terdapat kesenjangan penelitian terkait bagaimana e-learning dirancang secara sistematis untuk menginternalisasikan akhlak terpuji secara khusus pada ranah pembelajaran Akidah Akhlak. Fadhil mencatat bahwa sebagian besar penelitian hanya berfokus pada capaian kognitif, bukan pada desain multimedia untuk pembentukan moral.⁶ Fadila (2021) juga menyoroti kurangnya integrasi teori akhlak Islam dalam model desain e-learning.⁷ Hal ini menunjukkan kebutuhan untuk mengisi ruang penelitian yang belum banyak disentuh. Kebaruan penelitian ini terletak pada penyusunan model konseptual perancangan e-learning berbasis multimedia yang secara khusus diarahkan untuk internalisasi akhlak terpuji dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini tidak sekadar membahas teknologi, tetapi menawarkan integrasi antara teori akhlak Islam dan prinsip desain multimedia sebagaimana disarankan dalam penelitian Syafril & Rahayu yang menekankan pentingnya pendekatan desain yang selaras dengan tujuan karakter.⁸

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan pendidikan Islam untuk menemukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan nilai moral secara konkret dan menarik. Melalui pendekatan literatur, penelitian ini berupaya merumuskan bagaimana e-learning berbasis multimedia dapat membantu guru mengatasi kejenuhan pembelajaran moral tradisional yang bersifat abstrak. Secara metodologis, studi ini disusun dengan prinsip analisis literatur kualitatif sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Yusuf & Rahmadani (2022).⁹ Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji konsep e-learning berbasis multimedia dalam pendidikan Islam, menganalisis kesesuaian nilai-nilai akhlak terpuji dengan media pembelajaran digital, mengidentifikasi kesenjangan penelitian serta kebutuhan pengembangan e-learning di bidang akhlak, dan merumuskan langkah-langkah sistematis dalam perancangan e-learning berbasis multimedia untuk pembelajaran Akidah Akhlak.

2. METODEDES

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbasis studi kepustakaan (library research), yaitu penelitian yang bertumpu pada analisis sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, artikel akademik, prosiding, dan dokumen kurikulum. Pendekatan ini dipilih karena sesuai

³ Nursyam Rahman, "Desain Konten Digital untuk Pendidikan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1 (2021): hlm. 33–44.

⁴ Reni Marlina, "Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Akhlak Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam Modern*, Vol. 5, No. 2 (2022): hlm. 120–131.

⁵ Tri Wahyuni, "Implementasi Pembelajaran Berbasis LMS dalam Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 10, No. 2 (2023): hlm. 87–98.

⁶ Ahmad Fadhil, "Analisis Kesenjangan Model Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pendidikan Karakter," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 11, No. 2 (2020): hlm. 98–108.

⁷ Laila Fadila, "Blended Learning dalam Pembentukan Sikap Religius Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 3 (2021): hlm. 201–213.

⁸ Syafril & Rahayu, "Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Berbasis Digital," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 9, No. 1 (2023): hlm. 55–64.

⁹ M. Yusuf & L. Rahmadani, "Teknik Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan," *Jurnal Riset Pendidikan*, Vol. 13, No. 1 (2022): hlm. 45–53.

dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pemahaman teoritis mengenai e-learning berbasis multimedia dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Melalui pendekatan kepustakaan, penelitian dapat menggali konsep, teori, dan model pembelajaran multimedia secara mendalam tanpa melibatkan pengumpulan data lapangan.¹⁰ Subjek penelitian ini bukan berupa manusia, melainkan dokumen ilmiah yang relevan dengan topik kajian. Sebanyak 20 penelitian terdahulu digunakan sebagai sumber data utama, mencakup jurnal nasional dan internasional, artikel ilmiah, serta kajian akademik mengenai multimedia pembelajaran dan pendidikan akhlak. Instrumen penelitian berupa lembar analisis literatur, yang digunakan untuk mencatat temuan, model, konsep, serta pola-pola teori yang muncul dalam berbagai sumber literatur.¹¹

Prosedur penelitian dilakukan secara sistematis melalui empat tahap utama, yaitu: (1) mengidentifikasi literatur berdasarkan kata kunci yang relevan dengan e-learning, multimedia, desain pembelajaran, dan akhlak terpuji; (2) menyeleksi artikel berdasarkan kualitas ilmiah dan relevansinya dengan fokus kajian; (3) mengklasifikasikan literatur ke dalam tema-tema teoretis yang serupa; dan (4) melakukan sintesis teori untuk menghasilkan kerangka konseptual baru. Prosedur ini memastikan data yang digunakan berkualitas dan mendukung tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik *documentary reading*, *content analysis*, dan *comparative analysis*, sehingga peneliti dapat menelaah isi literatur secara mendalam dan membandingkan berbagai temuan antar penelitian. Selanjutnya, analisis data dilakukan melalui tiga tahap: reduksi data, yaitu memilih sumber literatur yang paling relevan; penyajian data, yaitu merangkum temuan dalam bentuk tema; dan penarikan kesimpulan berdasarkan sintesis teori dari seluruh sumber literatur.¹² Melalui metode analisis ini, penelitian menghasilkan pemahaman komprehensif mengenai desain e-learning berbasis multimedia untuk pembelajaran Akidah Akhlak.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-learning berbasis multimedia memiliki kontribusi yang sangat signifikan dalam peningkatan efektivitas pembelajaran Akidah Akhlak, terutama dalam penyampaian materi akhlak terpuji kepada peserta didik sekolah dasar. Kajian literatur memperlihatkan bahwa unsur visual, audio, teks, dan animasi yang dipadukan dalam multimedia mampu memperkuat proses pemaknaan nilai-nilai akhlak karena peserta didik dapat melihat contoh konkret, narasi moral, serta simulasi perilaku yang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini mengatasi keterbatasan metode ceramah yang cenderung abstrak dan sulit dipahami oleh siswa usia dini. Temuan dari Prasetyo menguatkan hal tersebut dengan menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat mengubah konsep-konsep akhlak yang bersifat teoritis menjadi lebih nyata melalui ilustrasi visual dan alur cerita yang dekat dengan dunia siswa.¹³

¹⁰ Laili Hidayati, "Metode Library Research dalam Penelitian Pendidikan Islam," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2 (2021): hlm. 145–156.

¹¹ Siti Nurhasanah, "Pemanfaatan Sumber Literatur dalam Penelitian Kualitatif," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 8, No. 1 (2020): hlm. 22–30.

¹² M. Yusuf & L. Rahmadani, "Teknik Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan," *Jurnal Riset Pendidikan*, Vol. 13, No. 1 (2022): hlm. 45–53.

¹³ Prasetyo, T. "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Nilai pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, Vol. 11, No. 1 (2022): hlm. 14–25.

Dengan demikian, multimedia tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai medium internalisasi nilai.

Penelitian ini juga menemukan bahwa e-learning berbasis multimedia mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran akhlak. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi ketika materi akhlak terpuji disampaikan melalui platform yang memadukan video animasi, kuis reflektif, maupun permainan edukatif sederhana, dibandingkan ketika mereka hanya mendengarkan ceramah atau membaca teks buku pelajaran. Model pembelajaran yang lebih interaktif ini mendorong siswa untuk terlibat secara emosional dan kognitif, sehingga memudahkan mereka memahami makna nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian Ramadhani (2023) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki pengaruh langsung terhadap peningkatan motivasi intrinsik peserta didik, terutama karena format penyajiannya yang atraktif dan relevan dengan gaya belajar generasi digital.¹⁴ Dengan demikian, multimedia tidak hanya membantu memahami nilai tetapi juga membangun kesadaran moral yang lebih mendalam.

Secara keseluruhan, temuan dalam penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan e-learning berbasis multimedia dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk memperkuat pemahaman dan internalisasi nilai akhlak terpuji, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Integrasi multimedia terbukti mampu memperkaya pengalaman belajar, memperluas daya jelajah materi, dan memberikan ruang refleksi yang lebih luas bagi peserta didik melalui aktivitas yang terstruktur dan interaktif. Walaupun demikian, literatur juga menunjukkan bahwa kehadiran guru tetap memainkan peran penting sebagai pembimbing moral, karena nilai-nilai akhlak tidak hanya dipahami melalui media, tetapi juga dicontohkan melalui keteladanan nyata. Oleh karena itu, penggunaan multimedia seharusnya tidak dimaknai sebagai pengganti guru, tetapi sebagai sarana pendukung yang membantu menyampaikan pesan moral dengan cara yang lebih menarik, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Dengan temuan ini, penelitian menegaskan bahwa pengembangan e-learning berbasis multimedia merupakan langkah strategis yang sangat relevan bagi institusi pendidikan Islam dalam menghadapi era digital yang semakin menuntut inovasi dan kreativitas.

3.1. Konsep E-Learning Berbasis Multimedia

E-learning berbasis multimedia adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi ajar melalui kombinasi berbagai media seperti teks, audio, video, animasi, dan interaktivitas. Penggunaan unsur multimedia membuat proses belajar lebih menarik, memudahkan pemahaman konsep, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹⁵ Secara pedagogis, *e-learning* berbasis multimedia dirancang agar pembelajaran dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja. Model ini tidak hanya mentransfer informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, seperti kuis online, simulasi, video animasi, hingga modul digital. Teknologi multimedia terbukti membantu visualisasi materi

¹⁴ Ramadhani, S. "Efektivitas Media Digital Interaktif dalam Penguatan Pendidikan Karakter," *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 7, No. 2 (2023): hlm. 55–66

¹⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), Cet. 10, hlm. 215.

yang sulit dipahami dalam pembelajaran konvensional.¹⁶ Dalam konteks pendidikan agama atau akhlak, e-learning berbasis multimedia mampu menyajikan nilai-nilai moral melalui cerita digital, animasi, atau video inspiratif sehingga peserta didik lebih mudah memahami serta menginternalisasi makna materi. Penggunaan elemen interaktif juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar.¹⁷

LMS atau *platform e-Learning* atau *Learning Content Management System* (LCMS) adalah aplikasi yang mengotomasi dan mem-virtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik. Untuk mengembangkan *e-Learning*, saat ini telah tersedia banyak LMS, baik yang komersial ataupun yang bersifat *Open Source*. Beberapa LMS yang komersial adalah *ANGEL Learning*, *Apex Learning*, *Blackboard*, *Desire2Learn*, *eCollege*, *IntraLearn*, *Learn.com*, *Meridian KSI*, *NetDimensions_EKP*, *Open Learning Environment (OLE)*, *Saba Software*, *SAP Enterprise Learning*, dan lainnya. Contoh LMS yang bersifat *Open Source* adalah *Atutor*, *Claroline*, *Dokeos*, *dotLRN*, *eFront*, *Fle3*, *Freestyle Learning*, *ILIAS*, *KEWL.nextgen*, *LON-CAPA*, *MOODLE*, *OLAT*, *OpenACS*, *OpenUSS*, *Sakai*, *Spaghetti Learning*, dan lainnya. Secara umum, LMS menyediakan fitur standar untuk e-Learning, diantaranya: 1. Fitur untuk materi pembelajaran, meliputi daftar pelajaran dan kategorinya, silabus, materi pelajaran (berbasis teks atau multimedia), serta bahan pustaka. 2. Fitur untuk diskusi dan komunikasi, meliputi forum diskusi (*mailing list*), instant messenger, pengumuman, profil dan kontak instruktur, serta *File and Directory Sharing*. 3. Fitur untuk ujian dan tugas, meliputi ujian (*exam*), tugas (*assignment*), dan penilaian. Kelebihan dan Kelemahan Penerapan E-Learning Menurut Effendi dan Zhung e-Learning telah dapat diterima dan diadopsi dengan cepat karena pengguna termotivasi dengan keuntungannya, antara lain:

1. Efisiensi biaya, e-Learning mampu menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh organisasi karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pengadaan peralatan kelas, seperti ruang kelas, papan tulis, projector, alat tulis, dan lainnya.
2. Efektifitas pembelajaran, e-Learning merupakan hal baru yang menarik dapat memotivasi siswa untuk mencobanya, sehingga jumlah peserta dapat meningkat. E-Learning yang didesain dengan desain intruksi yang menarik dan dilengkapi materi berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman isi pelajaran.
3. Fleksibilitas waktu, e-Learning membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajarnya karena dapat mengakses pelajaran kapanpun diinginkan.
4. Fleksibilitas tempat, e-Learning membuat pelajar dapat mengakses pelajaran di mana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan internet.
5. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, e-Learning dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Penerapan sistem pembelajaran berbasis e-Learning juga masih menghadapi permasalahan, diantaranya:

1. Masalah kesiapan institusi, penerapan e-Learning menuntut kesiapan institusi atas segala konsekuensinya. Institusi harus menyiapkan perangkat kebijakan dan peraturan untuk penerapan e-Learning, termasuk biaya.

¹⁶ Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), Cet. 5, hlm. 142.

¹⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), Cet. 2, hlm. 102.

2. Masalah kesiapan instruktur, permasalahan pada instruktur bukan hanya terletak pada kesiapan untuk mengubah sistem pembelajaran konvensional ke e-Learning. Instruktur harus siap untuk bekerja lebih keras karena harus mengelola dan memelihara e-Learning. Masalah lainnya adalah kemampuan pemanfaatan ICT yang belum merata.
3. Masalah kesiapan siswa, siswa dituntut mampu memotivasi diri sendiri agar mau belajar mandiri (self-learning). Sedangkan, sebagian besar siswa di Indonesia memiliki motivasi belajar yang lebih banyak tergantung kepada instruktur.
4. Masalah biaya investasi, walaupun e-Learning dapat menghemat banyak biaya, tetapi institusi harus mengeluarkan biaya investasi awal yang cukup besar untuk menerapkan eLearning. Biaya investasi ini dapat berupa biaya desain dan pembuatan program LMS, biaya pembuatan materi pelajaran, dan biaya lainnya seperti sosialisasi, pelatihan, promosi, dan lainnya.
5. Masalah teknologi, karena teknologi bisa beragam, maka ada kemungkinan teknologi tersebut tidak sejalan dengan yang sudah ada dan terjadi konflik teknologi, sehingga eLearning tidak berjalan dengan baik.
6. Masalah infrastruktur, infrastruktur jaringan internet belum menjangkau seluruh wilayah di Indonesia, akibatnya belum semua orang atau wilayah dapat merasakan e-Learning dengan internet.;
7. Masalah materi pembelajaran, walaupun e-Learning menawarkan berbagai fungsi, ada sejumlah materi yang tidak dapat diajarkan melalui e-Learning. Pelatihan yang memerlukan banyak kegiatan fisik, seperti praktek perakitan hardware, masih sulit disampaikan secara sempurna melalui e-Learning.
8. Belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap penerapan pembelajaran terbuka dan jarak jauh (Open and Distance Learning/ODL) melalui internet.¹⁸

3.2. Materi Akhlak Terpuji

Beberapa contoh akhlak terpuji pada mata pelajaran akidah akhlak di Sekolah Dasar kelas VI antara lain: tanggung jawab, adil dan bijaksana. Pengertian-pengertian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pengertian Tanggung Jawab

Walaupun manusia merupakan makhluk yang paling tinggi dan mulia bila dibandingkan dengan makhluk lainnya, namun manusia tidak boleh berbuat sewenang-wenang. Tindakan penganiayaan dan pembunuhan kepada sesama manusia serta pengrusakan dan pemusnahan sumber sumber alam, baik tumbuh-tumbuhan maupun hewan, merupakan contoh kurangnya rasa tanggung jawab kita baik kepada diri sendiri, kepada sesama makhluk maupun kepada Allah Yang Maha Esa. M.Ali mendefinisikan tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya kalau ada sesuatu hal, boleh dituntut, dipersalahkan, diperkara dsb.

2. Pengertian Adil

Adil menurut bahasa artinya tidak berat sebelah, tidak memihak atau menempatkan sesuatu sesuai pada tempatnya. Adil menurut istilah agama adalah melaksanakan amanat Allah. SWT, dengan menempatkan sesuatu pada kedudukan yang sebenarnya, dengan

¹⁸ Edhy Sutanta, Konsep dan Implementasi E-learning (Studi Kasus Pengembangan E-Learning di SMAN 1 Sentolo Yogyakarta), Jurnal Dasi, Vol. 10, No. 2, 2009, hlm. 36

tidak menambah atau mengurangnya. Menurut Ayine adil adalah menempatkan sesuatu pada tempatnya sesuai dengan porsi dan kapasitasnya dalam berbagai hal.

3. Pengertian Bijaksana

Dalam berperilaku dan bertindak sehari-hari anak yang berbudi pekerti baik selalu menggunakan akal dan pikiran yang sehat (rasional), tidak percaya pada hayalan. Orang yang bijaksana adalah yang menggunakan akal sehat dan pikirannya dalam bertindak. Makanya dari itu kita dalam bertindak dan berperilaku harus menggunakan akal sehat dan pikiran yang jernih. Menurut Ayine bijaksana adalah kemampuan menilai secara benar dan mengikuti petunjuk pelaksanaan yang terbaik, berdasar pada pengetahuan dan pengertian.¹⁹

4. *Tawadhu'* (rendah hati)

Tawadhu' adalah sikap merendahkan diri tanpa meremehkan diri, serta tidak memandang diri lebih baik dari orang lain. Berbeda dari rendah diri (*inferiority*), *tawadhu'* justru muncul dari kekuatan iman dan pemahaman diri.

Ciri-ciri *tawadhu'*:

- a. Tidak menyombongkan prestasi
- b. Menghargai pendapat orang lain
- c. Berbuat baik kepada semua orang²⁰

5. Dermawan / Pemurah (*al-Karam*)

Dermawan atau pemurah (*al-karam*) adalah salah satu akhlak terpuji yang sangat dianjurkan dalam Islam. Sifat dermawan berarti mudah memberi, ringan tangan membantu orang lain, serta tidak kikir terhadap harta, waktu, maupun tenaga. Dalam ajaran Islam, kedermawanan tidak hanya dalam bentuk materi, tetapi juga berupa senyuman, tenaga, perhatian, dan ilmu. Sikap memberi merupakan bukti syukur kepada Allah dan tanda kebersihan jiwa dari sifat tamak dan cinta dunia.²¹ Kedermawanan menjadi bagian penting dari pembinaan akhlak karena membentuk pribadi yang peduli, empatik, dan berjiwa sosial. Rasulullah SAW dikenal sebagai manusia paling pemurah, terutama pada bulan Ramadan, sehingga menjadi teladan utama dalam menanamkan sifat kedermawanan pada umatnya.²² Dalam pendidikan akhlak, sifat pemurah perlu dibiasakan melalui latihan bersedekah, berbagi, dan membantu sesama tanpa mengharapkan balasan.

3.3. Kesesuaian *E-Learning* dengan Pembelajaran Akhlak

Peralihan pembelajaran ke ranah daring membuka peluang besar bagi pendidikan akhlak: teknologi memungkinkan penyajian materi yang lebih variatif (video pendek, cerita interaktif, kuis reflektif) sehingga konsep-konsep moral bisa disampaikan secara lebih menarik dan mudah diulang oleh siswa kapan pun. Selain itu, platform digital mendukung pembelajaran mandiri dan diferensiasi memudahkan guru menyesuaikan tempo dan kedalaman materi akhlak sesuai kebutuhan peserta didik tanpa mengorbankan tujuan nilai. Namun, pemanfaatan teknologi harus tetap menjaga inti pendidikan akhlak: pembentukan

¹⁹ Mustafa Kamal Nasution, Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Akidah Akhlak, *jurnal Tunas Bangsa*, hlm. 32.

²⁰ Hasan al-Banna, Majmu'ah Rasail Imam Syahid Hasan al-Banna (Kairo: Dar al-Da'wah, 1990), vol. 7 hlm. 187.

²¹ Imam al-Ghazali, Ihya' 'Ulum al-Din, Jilid 3 (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2005), hlm. 256.

²² Muhammad Al-Buthy, Fiqh Sirah Nabawiyah (Beirut: Dar al-Fikr, 1995), hlm. 112.

karakter melalui keteladanan, interaksi sosial, dan evaluasi sikap yang bermakna.²³ Ketika bahan ajar elektronik dirancang dengan prinsip pedagogis yang kuat, e-learning dapat meningkatkan pemahaman akidah-akhlak melalui multimedia yang kontekstual misalnya modul interaktif yang menghadirkan skenario moral, latihan refleksi, dan evaluasi formatif. Penelitian pengembangan bahan ajar elektronik menunjukkan peningkatan keterlibatan dan pemahaman peserta didik saat materi akhlak disajikan secara interaktif serta terukur. Oleh sebab itu, kualitas desain konten (kejelasan tujuan nilai, aktivitas reflektif, dan alat penilaian sikap) menjadi kunci agar e-learning benar-benar mendukung internalisasi akhlak.²⁴

Kendala riil yang sering muncul adalah infrastruktur dan aspek sosialisasi moral: koneksi tidak stabil dan keterbatasan perangkat menghambat akses merata, sedangkan interaksi tatap muka yang memfasilitasi keteladanan guru dan diskusi emosional sering berkurang dalam format murni daring. Beberapa studi pasca-pandemi melaporkan penurunan aspek perilaku yang biasanya tumbuh melalui kebiasaan sehari-hari di sekolah (keteladanan, kerja sama langsung), sehingga e-learning perlu digabungkan dengan strategi yang memulihkan interaksi sosial dan pembiasaan nilai. Dengan demikian solusi hibrid atau blended yang sengaja memasukkan kegiatan praktik nilai di lingkungan nyata lebih cocok untuk mempertahankan aspek akhlak yang sulit ditransmisikan hanya lewat layar.²⁵ Bukti empiris menunjukkan bahwa platform seperti *Google Classroom*, bila dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat (*mis. problem-based learning* atau pembelajaran berbasis proyek), mampu meningkatkan hasil belajar akidah-akhlak sekaligus aspek sikap tertentu khususnya toleransi dan pemecahan masalah moral karena adanya tugas kolaboratif dan refleksi yang terstruktur. Hal ini menandakan bahwa bukan sekadar alat digital yang menentukan, tetapi rancangan strategi pembelajaran dan cara guru memfasilitasi diskusi serta umpan balik nilai yang membuat e-learning efektif untuk pembentukan akhlak. Oleh karena itu, evaluasi yang mengukur aspek afektif dan perilaku (bukan hanya kognitif) harus disertakan dalam setiap implementasi daring.²⁶

Rekomendasi praktis untuk menjamin kesesuaian e-learning dengan tujuan pembelajaran akhlak: (a) desain materi berbasis nilai yang menyertakan skenario nyata dan tugas reflektif; (b) pelatihan berkelanjutan untuk guru agar mampu menjadi fasilitator nilai dalam lingkungan digital; (c) integrasi komponen tatap muka atau praktik sosial secara berkala (blended); dan (d) kurasi konten agar sesuai nilai lokal dan religius sehingga tidak menimbulkan kontradiksi moral. Dengan kebijakan dan dukungan teknis yang tepat, e-learning bukan ancaman bagi pendidikan akhlak, melainkan alat yang dapat memperluas jangkauan dan memperkaya metode pembentukan karakter.²⁷

²³ Hodaifah, dkk., "E-Learning and Multimedia in Islamic Schools: Bridging Tradition and Digital Transformation", *Kalijaga Journal of Islamic Religious Education (K-JIRE)*, Vol. 1 No. 1 (Oct 2025), hlm. 89–107.

²⁴ Kafi, M. K., "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik pada Materi Akhlak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1) (2023), hlm. 94–112.

²⁵ Iwantoro, I. & Achmad, W., "Tantangan Pendidikan Akhlak pada Sistem Pembelajaran Daring", *JIE (Journal of Islamic Education)*, 7(1) (2022), hlm. 57–67.

²⁶ Hilmansah, D., "Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Problem Based Learning Berbantuan Google Classroom Berdasarkan Sikap Toleransi Siswa", *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1) (2023), hlm. 1–18.

²⁷ Djazilan, M. S. & Hariani, M., "Implementation of E-Learning-Based Islamic Religious Education", *Bulletin of Science, Technology and Society*, 1(2) (2022), hlm. 14–21.

3.4. Proses perancangan e-learning

Proses perancangan e-learning berbasis multimedia dalam pembelajaran Akidah Akhlak harus diawali dari tahapan analisis kebutuhan pembelajaran, yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta hambatan dalam penyampaian nilai-nilai akhlak melalui metode konvensional. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan bahwa rancangan digital tidak hanya fokus pada visual dan teknologi, tetapi juga pada kedalaman pesan moral dan relevansi konteks. Melalui analisis kebutuhan yang terarah, pengembang e-learning dapat menyusun desain yang benar-benar menuntun peserta didik untuk memahami serta menginternalisasi nilai-nilai akhlak secara bertahap dan sistematis.²⁸ Tahap kedua adalah perancangan konten (design), yaitu penyusunan struktur materi digital, *storyboard*, alur skenario moral, narasi edukatif, dan pemilihan unsur multimedia seperti video, animasi, audio, permainan digital, dan ilustrasi tematik. Perancangan konten harus memadukan teori pendidikan nilai dengan teknologi sehingga setiap media digital yang ditampilkan mendukung proses refleksi akhlak peserta didik, bukan sekadar hiburan digital. Oleh karena itu, karakter moral seperti disiplin, kejujuran, tanggung jawab, serta kepedulian sosial harus muncul dalam bentuk studi kasus, cerita visual, dan situasi moral dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa agar proses internalisasi terjadi secara emosional dan rasional.²⁹

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*), yaitu proses pembuatan konten digital berdasarkan blueprint desain. Video edukatif, simulasi moral interaktif, kuis reflektif, dan modul visual dirancang menggunakan perangkat multimedia untuk menghasilkan pembelajaran akhlak yang menarik dan mudah dipahami. Keberhasilan tahap pengembangan ditentukan tidak hanya oleh kualitas visual, tetapi juga oleh ketepatan penyampaian nilai moral dalam alur cerita digital. Dalam konteks ini, desain grafis, warna, simbol, karakter, dan dialog moral menjadi unsur penting untuk menguatkan pesan akhlak sehingga peserta didik dapat menghidupkan nilai dalam aktivitas belajar daring.³⁰ Tahap keempat adalah implementasi, yaitu penerapan konten e-learning ke dalam platform pembelajaran seperti *Moodle*, *Google Classroom*, *Edmodo*, atau LMS lain yang sesuai dengan fasilitas sekolah. Pada tahap ini, guru harus berperan sebagai fasilitator nilai dengan memandu diskusi moral, memberikan umpan balik, memperkuat perilaku positif, dan membimbing peserta didik menghubungkan pengalaman digital dengan kehidupan nyata. Implementasi akan efektif bila guru mampu mempertahankan keteladanan, kedekatan emosional, dan komunikasi dua arah meskipun pembelajaran berlangsung secara digital. Dengan demikian, teknologi tidak menggantikan peran guru, tetapi memperkuat proses pembentukan karakter peserta didik melalui ruang pembelajaran daring.³¹

Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) yang bertujuan menilai keberhasilan pembelajaran e-learning dalam aspek pengetahuan, sikap, dan perubahan perilaku moral

²⁸ Ahmad Susanto, *Multimedia Pembelajaran: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: CV Mitra Cendekia Media, Cet. II, 2021), hlm. 87–92.

²⁹ Nursyam Rahman, "Desain Konten Digital untuk Pendidikan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1 (2021): 44–56.

³⁰ Dwi Handayani, *Pengembangan Media Digital Pembelajaran Karakter* (Bandung: CV Cahaya Ilmu Mandiri, Cet. I, 2022), hlm. 119–128.

³¹ Tri Wahyuni, "Implementasi Pembelajaran Berbasis LMS dalam Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 10, No. 2 (2023): hlm. 201–214.

peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui kuis reflektif, jurnal karakter, proyek sosial, penilaian sikap, serta observasi perkembangan moral peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan bukan hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga memastikan bahwa konten digital tetap relevan dan mampu menumbuhkan pembiasaan akhlak terpuji. Oleh karena itu, evaluasi menjadi kunci keberhasilan jangka panjang agar pembelajaran akhlak berbasis e-learning tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif bagi kepribadian peserta didik.³²

4. CONCLUSION

Berdasarkan kajian literatur, e-learning berbasis multimedia memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya materi akhlak terpuji. Multimedia memungkinkan penyajian nilai-nilai akhlak dalam bentuk visual, audio, dan naratif sehingga membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai tersebut secara lebih efektif. Literatur pendidikan menunjukkan bahwa contoh perilaku, cerita interaktif, video edukatif, dan simulasi menjadi media yang sangat sesuai untuk mempelajari akhlak terpuji. Kesesuaian *e-learning* dengan pembelajaran akhlak didukung oleh karakteristiknya yang fleksibel, menarik, serta mampu menghadirkan pembelajaran kontekstual. Prinsip perancangan e-learning sebagaimana dianjurkan dalam literatur meliputi: kesederhanaan tampilan, kejelasan navigasi, integrasi media yang saling mendukung, interaktivitas, dan penyajian materi yang humanis serta tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, hasil penelitian pustaka ini menegaskan bahwa perancangan e-learning berbasis multimedia dapat menjadi strategi efektif untuk membentuk karakter siswa secara berkelanjutan, selama dirancang berdasarkan prinsip pedagogis, nilai-nilai akhlak, dan teori multimedia yang tepat. **Acknowledgments:** Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan kemudahan yang diberikan selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga. Penulis turut berterima kasih kepada pihak sekolah, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, serta para siswa yang telah bersedia menjadi bagian dari proses pengumpulan data serta uji coba instrumen penelitian. Tidak lupa, penghargaan yang setinggi-tingginya diberikan kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan dukungan moril maupun material hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. **Conflicts of Interest:** Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam penyusunan penelitian ini. Seluruh proses penelitian, analisis data, dan penyusunan laporan dilakukan secara independen tanpa adanya pengaruh dari pihak manapun yang dapat memengaruhi hasil atau interpretasi penelitian.

REFERENCES

- Ahmad Fadhil. "Analisis Kesenjangan Model Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pendidikan Karakter." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, 2020.
- Ahmad Susanto. *Multimedia Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: CV Mitra Cendekia Media, Cet. II, 2021.

³² Siti Rahmawati, *Model Evaluasi Pembelajaran Berbasis Karakter* (Bandung: CV Trijaya Pustaka Mandiri, Cet. I, 2022), hlm. 133–140.

- Ayine. *Pembelajaran Moral dan Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV Amanah Mandiri, Cet. I, 2011.
- Ahmad Mukhtar, Ruslaini, Sukma Erita, Rahmawati Shoufiah, Wakib Kurniawan, and Naufal Qadri Syarif. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jln. Sungai Lareh No.26, Kel. Lubuk Minturun, Kec. Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Barat: AIKOMEDIA PRESS, 2024.
- Andrianto, Dedi, and Wakib Kurniawan. "The Character of Early Childhood Education : Perspectives of Ki Hajar Dewantara and Maria Montessori." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 1 (2025): 117–29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.6316>.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, Cet. 2, 2013.
- Dwi Handayani. *Pengembangan Media Digital Pembelajaran Karakter*. Bandung: CV Cahaya Ilmu Mandiri, Cet. I, 2022.
- Edhy Sutanta. "Konsep dan Implementasi E-learning (Studi Kasus Pengembangan E-Learning di SMAN 1 Sentolo Yogyakarta)." *Jurnal Dasi*, Vol. 10, No. 2.
- Effendi & Zhung. *E-learning: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Pustaka Pelajar, Cet. I, 2005.
- Inayah, Zaidatul, Rizka Amalia, and Wakib Kurniawan. "Menavigasi Tantangan Dan Krisis : Masa Kini Dan Masa Depan Pendidikan Islam Pada Abad 21." *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2024): 161–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.62448/ajpi.v1i2.81>.
- Kurniawan, Wakib. "Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Pada Mata Pelajaran Aqidah Ahklak Di MI Darussa'adah Lirboyo Kota Kediri." *Kartika: Jurnal Studi Keislaman* 3, no. 1 (2023): 72–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.59240/kjsk.v3i1.21>.
- — —. "Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *Kartika: Jurnal Studi Keislaman*. 2 (2022): 116–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.59240/kjsk.v2i2.11>.
- — —. "Perencanaan Materi Aqidah Akhlak Menggunakan SPE Di MI Darussa'adah Lirboyo Kediri." *Mujalasat: Multidisciplinary Journal of Islamic Studies* 1, no. 1 (2023): 103–10. <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/mujalasat/index>.
- Kurniawan, Wakib, Muhammad Latif Nawawi, Dedi Andrianto, and Siti Rohmaniah. "Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar Di Mi Lirboyo." *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)* 9, no. 1 (2023): 17–26. <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v9i1.177>.
- Kurniawan, Wakib, Lilik Susanti, and Zaidatul Inayah. "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Organisasi Pencak Silat Pagar Nusa." *Bustanul Ulum Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2024): 156-173. <https://doi.org/https://doi.org/10.62448/bujie.v2i2.90>.
- Laila Fadila. "Blended Learning dalam Pembentukan Sikap Religius Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 3, 2021.
- Laili Hidayati. "Metode Library Research dalam Penelitian Pendidikan Islam." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, 2021.
- M. Ali. *Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam*. Jakarta: CV Pustaka Ilmu Nusantara, Cet. I, 2006.
- M. Yusuf & L. Rahmadani. "Teknik Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Riset Pendidikan*, Vol. 13, No. 1, 2022.

- Munir. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, Cet. 5, 2017.
- Nursyam Rahman. "Desain Konten Digital untuk Pendidikan Karakter Peserta Didik." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2021.
- Prasetyo, T. "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Nilai pada Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, Vol. 11, No. 1, 2022.
- Ramadhani, S. "Efektivitas Media Digital Interaktif dalam Penguatan Pendidikan Karakter." *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 7, No. 2, 2023.
- Reni Marlina. "Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Akhlak Siswa." *Jurnal Pendidikan Islam Modern*, Vol. 5, No. 2, 2022.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, Cet. 10, 2016.
- Rohman, Miftahur, and Wakib Kurniawan. *PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI PERGURUAN TINGGI UMUM*, 2025.
- Siti Rahmawati. *Model Evaluasi Pembelajaran Berbasis Karakter*. Bandung: CV Trijaya Pustaka Mandiri, Cet. I, 2022.
- Syafril & Rahayu. "Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 9, No. 1, 2023.
- Tri Wahyuni. "Implementasi Pembelajaran Berbasis LMS dalam Pembentukan Karakter Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 10, No. 2, 2023.
- Ulyan Nasri, M.Pd.I., Mappasessu, S.H, M.H., Dr. Rahmadi Ali. S.Pd.I, M.Pd.I., Edi, M.Sos. Setiawan, M.Pd., Dr. Hery Wibowo S.Psi., M.M., Dede Dendi, M.Si. Dr. Munawir Pasaribu, M.A., Afriantoni, Rizki Syafril, S.H.I., S. Pd. Gr. Drs. H. Promadi, M.A., Ph.D., Dr. Nasrul Syarif, M.Si., H. Sujaya, M.Kom.I. Arman, S.E., M.M., M.H., M.Si., Dr. H. Irfan Setia Permana W, Lc., M.Pd. Dedy Mardiansyah, M.Pd., Dr. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I., Wakib Kurniawan, and S.Sos. M.Pd. Karyono Hafidzahullah, S.Si, M.Si., Dr. H. Badrud Tamam. *PESANTREN DAN TRANSFORMASI PENDIDIKAN ISLAM*, 2024.