



Pengembangan *E-Book* KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Sumedang, Indonesia

Email: aninuraeni@upi.edu

Muhammad Reevy Ariefin

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Sumedang, Indonesia

Email: muhammadreevy25@upi.edu

Hafidh Rizky

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Sumedang, Indonesia

Email: hafidhrizky@upi.edu

Yosep Hadika Hidayat

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Sumedang, Indonesia

Email: yosephadika@upi.edu

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 02-04-2023

Revised : 13-05-2023

Accepted : 30-05-2023

Published : 23-06-2023

ABSTRACT

The problem in this research is the decline in students' attitude skills and students' skills in understanding a difficult lesson. This study aims to develop students' attitudes and assist students in understanding the teaching material. The development of this E-Book can increase the enthusiasm and motivation of students in developing attitudes and understanding of the material. The research method uses the design and development (D&D) model with the development model using ADDIE. The product made is in the form of an E-Book and at the time of testing, the E-Book product became one of the solutions to the existing problems. It can be seen from the level of effectiveness and readiness of E-Book products reaching 80% based on the assessment of students and teachers. In addition, the level of usefulness of the E-Book is 85% based on the teacher's assessment in supporting the learning process. It can be concluded that E-Book products are able to make students develop attitudes and help students understand the teaching material.

Keywords: Elementary School; Attitude Development; Technology; E-Book; D&D Model

How to cite:

Aeni, N.A., Ariefin, M.R., Rizky, H., Hidayat, Y.H. (2023). Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 194-208. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.122593>

Corresponding Author E-mail: aninuraeni@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah dasar. Seluruh kisah hidup seseorang harus selalu memiliki proses pendidikan, dalam arti tidak ada hidup tanpa pendidikan (Musya'Adah, 2018). Secara ideal berdasarkan tujuan pendidikan nasional yang tercantum di UU No.20 tahun 2003 Pasal 3, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.". Menurut pendapat (Mustaghfiroh & Az Zafi, 2021) Dari tujuan pendidikan nasional dapat disimpulkan bahwa dasar-dasar islam sudah ada pada tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Agama Islam adalah usaha agar mempersiapkan peserta didik untuk mengetahui, menanamkan, mengamalkan, dan meyakini ajaran islam, dengan tetap menghargai umat agama lain agar memiliki kerukunan antar umat beragama yang tidak bertentangan dengan perwujudan integritas dalam persatuan bangsa (Supriyatno, 2017). Pendidikan Agama Islam memiliki materi nilai yang beragam dan sangat bermakna. Alasan dilaksanakan Pendidikan Agama Islam ini harus tersampaikan dengan baik, karena materi Pendidikan Agama Islam ini berhubungan dengan konsep keimanan kepada Allah SWT (Wahiddah et al., 2022). Sebagian besar ajaran pada kenyataannya Pendidikan Agama Islam memberikan "asas-asas", untuk membangun hubungan antara diri sendiri dengan Tuhan saja, namun tidak memerhatikan hubungan terhadap antar individu (Harto & Tastin, 2019). Menurut pendapat (Setiawan, 2017) Jika model pembelajaran seperti ini terus berlangsung tanpa adanya inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran, maka pendidikan agama hanyalah pembelajaran formal dan akan jauh dari tujuan yang diharapkan.

Pendidikan karakter menjadi masalah yang kompleks dalam konteks pendidikan di Indonesia, hal ini dikarenakan adanya krisis moral yang terjadi pada masa kini (Aeni, 2014). Sudah banyak forum ilmiah yang membahas mengenai pendidikan karakter ini (Aeni, 2014). Menurut (Aswat et al., 2021) Perilaku individu merupakan sikap yang ditunjukkan berdasarkan kepribadian individu atas hasil pendidikan moral. Sikap merupakan keadaan yang timbul dalam diri manusia untuk mengekspresikan sesuatu baik positif atau negatif, hal ini diungkapkan menurut kajian psikologi (Sutarto, 2018). Maka ini memiliki kesamaan dengan fungsi pendidikan yakni membentuk sikap serta karakter bangsa dalam rangka mencerdaskan bangsa (Billah, 2016). Peserta didik saat ini tidak memiliki pengetahuan tentang nilai-nilai keislaman yang baik, karena banyak pendidik yang tidak berhasil dalam mengajarkan pergaulan positif sebagai tanggung jawab pendidik (Susandi, 2020). Perkembangan sikap sendiri menjadi salah satu bentuk penilaian dari kelulusan sekolah dasar. Pada dasarnya pendidik merupakan cerminan bagi para peserta didiknya, ada pepatah mengatakan "Guru Kencing Berdiri, Murid Kencing Berlari". Maka dapat disimpulkan pendidik merupakan contoh yang besar menurut para peserta didik. Jika pendidik melakukan kesalahan maka peserta didiknya pun akan melakukan kesalahan yang lebih dari yang pendidik lakukan.

Berdasarkan hasil survei karakter siswa yang dilakukan oleh Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan tahun 2021 didapatkan rata-rata angka indeks yang menurun dibandingkan tahun sebelumnya. Indeks karakter siswa jenjang SD-SMP berada di angka 69,52. Angka tersebut mengalami penurunan sebesar 2 point dibandingkan tahun sebelumnya yaitu sebesar 71,41. Dugaan penurunan

angka indeks ini karena adanya pandemi Covid-19. Dalam survei terbaru mengenai karakter peserta didik, terdapat lima dimensi yang menjadi fokus, yaitu religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Dari kelima dimensi tersebut, hanya dimensi nasionalisme yang mengalami peningkatan, dengan angka sebesar 74,26 dibandingkan survei tahun sebelumnya yang mencapai 74,13. Namun, keempat dimensi lainnya mengalami penurunan, dengan dimensi kemandirian siswa menjadi yang paling signifikan.

Banyak faktor yang mempengaruhi penurunan kualitas sikap ini, diantaranya sikap pendidik yang tidak baik untuk dapat diperlihatkan, pengaruh orang lain, dan pengaruh dari teknologi. Karena sikap baik pendidik berpengaruh pada jalannya proses pembelajaran. Karena itu guru harus memiliki keterampilan dalam mempelajari aspek perkembangan peserta didik (Latifa, 2017). Adanya teknologi merupakan bukti perkembangan zaman yang semakin berkembang (Amelia & Arwin, 2021). Budaya dan ilmu agama jika tidak terus-menerus diajarkan secara langsung, lambat laun akan tidak dikenal oleh masyarakat (Putri et al., 2022). Karena perkembangan teknologi akan memudahkan para peserta didik dalam mengakses segala hal, termasuk hal-hal yang bersifat buruk terhadap perkembangan peserta didik itu sendiri. Maka tidak heran jika pengguna *smartphone* khususnya android mulai dari anak-anak hingga dewasa semakin banyak dari terlihat (Aeni, Erlina, et al., 2022). Dengan demikian perlu adanya sikap yang harus ditanamkan dalam diri peserta didik untuk diimplementasikan untuk menjalankan kehidupannya. Sikap-sikap yang dapat diimplementasikan yaitu sikap teladan para Nabi dan Rasul. Sikap teladan para Nabi dan Rasul merupakan salah satu wujud untuk menyalurkan budaya yang sudah ada dari zaman dahulu. Sikap teladan para Nabi dan Rasul bisa untuk dipelajari agar diterapkan dalam kehidupan peserta didik. Manfaat yang dirasakan bagi peserta didik adalah pertemanan dan pergaulan di dalam masyarakat yang baik karena menunjukkan emosi yang stabil (Andi Lely Nurmaya. G et al., 2022).

Pada dasarnya peserta didik kelas rendah atau kelas tinggi akan bersemangat dalam belajar apabila pendidik menggunakan media dalam melaksanakan pembelajarannya (Damara et al., 2021). Dalam hal tersebut teknologi juga menjadi jawaban dalam mengembangkan suatu inovasi menarik dalam pembelajaran di kelas agar peserta didik bisa melaksanakan pembelajaran dengan adanya semangat untuk belajar.

Gagasan terkait pengembangan media pembelajaran *E-Book* untuk bidang Pendidikan Agama Islam (PAI) bukanlah hal yang baru karena penelitian terkait *E-Book* ini pernah diteliti oleh peneliti lain, diantaranya penelitian oleh Dirgantara et al., (2022) yang berfokus untuk mendidik karakter pada peserta didik di sekolah dasar. Penelitian lain yang adalah memfokuskan kepada penambahan minat baca peserta didik oleh Francisca et al., (2022). Peneliti dengan penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dari segi mata pelajaran yang diambil dan salah satu subjek peneliti yaitu peserta didik di SD. Adapun perbedaan peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah materi yang diambil pada *E-Book* itu

sendiri dan beberapa perbedaan gambar dan *animasi* yang ada dengan menyesuaikan tujuan penelitian yang diambil.

Dari latar belakang diatas, maka fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan sikap peserta didik yang sesuai dengan sikap teladan Nabi dan Rasul. Tujuannya agar peserta didik bisa mampu memiliki sikap yang berlandaskan agama serta Pancasila. Hal ini juga menjadi salah satu kebaruan dalam penelitian sebelumnya, dimana penelitian sebelumnya berfokus kepada peningkatan minat literasi atau minat untuk belajar. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap peserta didik sesuai dengan ajaran agama islam yang bercermin kepada para Nabi dan Rasul.

Maka dari itu, peneliti berencana membuat *E-Book* yang berisi cerita-cerita atau kisah-kisah Nabi dan Rasul untuk dapat diteladani dan semoga bisa diterapkan di dalam diri peserta didik. *E-Book* sendiri versi digital dari buku biasa dengan fungsi menyajikan informasi yang berupa teks dan gambar dengan perangkat laptop, computer, tablet, atau *smartphone* (Aeni, Juneli, et al., 2022). Peneliti menamai *E-Booknya* dengan KITANA yaitu Kisah Keteladanan Nabi yang didalamnya terdapat kisah-kisah Nabi dan Rasul yang dapat diteladani yaitu Nabi Ayyub A.S, Nabi Zulkifli A.S, Nabi Musa A.S, dan Nabi Harun A.S, disertai ilustrasi atau gambar yang dapat mencerminkan kejadian di masa itu menurut imajinasi penulis. Dengan hal tersebut maka terdapat rumusan masalah, yaitu 1) Apakah dengan adanya *E-Book* KITANA dapat meningkatkan sikap peserta didik ?, 2) Apakah dengan adanya *E-Book* KITANA dapat membantu pendidik dalam pembelajaran ?.

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian merupakan bentuk yang akan disajikan dari hasil penelitian yang dibahas. Dengan metode yang tepat akan menghasilkan suatu penelitian yang berkualitas dan bermanfaat. Peneliti menggunakan metode penelitian berupa Design and Development (D&D), yakni model penelitian untuk memecahkan masalah yang ada dengan menghasilkan solusi berupa produk. Pengembangan produk yang bersifat sistematis dengan dasaran empiris dalam menghasilkan suatu produk. Dapat disimpulkan bahwa menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi merupakan pokok utama dari metode D&D ini yang bertujuan pengembangan produk dapat bermanfaat kepada banyak individu (Maulid et al., 2022).

Kelebihan metode D&D ini adalah bukan hanya menghasilkan produk tetapi juga mengembangkan produk yang ada untuk dapat bermanfaat dari masalah yang ditemukan. Untuk pelaksanaan metode D&D dengan desain pengembangan ADDIE. Dengan analisis sebagai masukan untuk sistem, desain, pengembangan dan evaluasi sebagai proses dan implementasi merupakan hasilnya.

ADDIE adalah metode pengembangan kurikulum yang juga dapat diterapkan dalam penelitian metode D&D. Dalam konteks penelitian metode D&D, ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan dan menguji metode D&D, serta untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut.

2.1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti dapat menggunakan ADDIE untuk menganalisis kebutuhan pengembangan metode D&D. Peneliti dapat mempertimbangkan tujuan penelitian, sasaran, dan audience/target pengguna metode D&D. Selain itu, peneliti juga dapat melakukan analisis literatur untuk mengetahui model D&D yang sudah ada dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep dan teori yang terkait dengan pengembangan metode D&D.

2.2. Merancang (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti dapat menggunakan ADDIE untuk merancang struktur dan isi model D&D. Peneliti dapat membuat rencana desain metode D&D, termasuk perencanaan interaksi, struktur, dan isi yang akan terjadi dalam model tersebut.

2.3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti dapat menggunakan ADDIE untuk membangun model D&D sesuai dengan desain yang telah dibuat. Peneliti dapat mengembangkan metode D&D dan menguji validitas model tersebut melalui teknik yang sesuai, seperti uji coba terbatas atau uji coba simulasi.

2.4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti dapat menggunakan ADDIE untuk mengimplementasikan metode D&D pada target pengguna. Peneliti dapat memantau respons dari pengguna metode D&D dan mengambil tindakan yang sesuai untuk memperbaiki metode D&D jika terdapat kekurangan atau kesalahan.

2.5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, peneliti dapat menggunakan ADDIE untuk mengevaluasi efektivitas metode D&D. Peneliti dapat melakukan evaluasi terhadap efektivitas metode D&D, efisiensi, dan kelayakan. Peneliti juga dapat memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja metode D&D di masa depan..

Metode Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan wawancara dan analisis jurnal. Hal ini dilakukan dengan melaksanakan wawancara dan penyebaran angket kepada sekolah untuk mendapatkan informasi dan mengetahui masalah yang ada pada sekolah tersebut. Subjek penelitian peneliti merupakan peserta didik kelas IV SDN Kawungluwuk yang berada di Desa Conggeang Kulon, Kecamatan Conggeang, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Waktu pelaksanaan tanggal 20 Februari 2023 - 15 Maret 2023. Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara awal pada tanggal 22 Februari 2023 untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dari segi sikap peserta didik di sekolah. Lalu peneliti melakukan analisis mendalam setelah observasi dan wawancara tersebut. Selanjutnya pada tanggal 15 Maret 2023, peneliti menguji produk yang telah dibuat untuk dapat dinilai keefektifan produk dalam mengembangkan sikap peserta didik. Dengan adanya uji coba yang dilakukan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik yang dilihat dari daya ingat peserta didik terhadap materi

yang ada di dalam *E-Book* ketika peneliti melakukan evaluasi lisan secara langsung menggunakan tes lisan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif berdasarkan observasi dan angket yang diisi oleh subjek penelitian. Berikut merupakan deskripsi persentase penilaian untuk produk yang dibuat.

Tabel 1. Interpretasi Skor

Skor Rata-rata	Kategori
0 – 25%	Tidak Baik
26 – 50%	Kurang Baik
51 – 75%	Baik
76 – 100%	Sangat Baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan beberapa hal yang cukup signifikan terhadap objek yang diteliti, pada saat peneliti menguji coba produk yang telah dibuat, peserta didik menjadi lebih interaktif pada saat peneliti menyampaikan materi menggunakan produk yang telah dibuat, selain itu pembawaan dalam pembelajaran yang peneliti sampaikan telah dirancang untuk membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif serta peserta mendapatkan motivasi dalam belajarnya.

Dalam melakukan penelitian terdapat perancangan, pembuatan, dan pengembangan produk untuk dapat melihat hasil yang ada. Terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model *Design and Development (D&D)*, yaitu:

3.1.1. Analisis (*Analysis*)

Identifikasi masalah merupakan tahapan pertama yang dilakukan peneliti untuk melihat permasalahan apa saja yang dialami para peserta didik Sekolah Dasar kelas tinggi. Pendidik menghadapi banyak kendala dari segi keefektifan dan keefisienan ketika melakukan pembelajaran di dalam kelas, terdapat perbedaan sikap atau kepribadian, karakteristik, minat dan keterampilan yang mempengaruhi kemauan belajar peserta didik. Dengan begitu, adanya informasi yang disampaikan oleh salah satu kepala sekolah di sekolah dasar Sumedang, peneliti dapat menerima data secara langsung berdasarkan hasil wawancara. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pendidik di sekolah tersebut kurang memahami teknologi, sehingga metode mengajar yang digunakan oleh para pendidik masih berbasis konvensional dan tidak mengikuti perkembangan zaman. Hal ini juga membuat motivasi belajar dari peserta didik menjadi berkurang dan prestasi belajar peserta didik pun menurun. Melihat hasil wawancara tersebut peneliti berpikir untuk membuat sebuah produk yang mudah digunakan oleh para pendidik maupun peserta didik, namun tidak mengurangi semangat belajar.

Pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang efektif dan menarik ini merupakan pemaparan atas hasil dari keperluan peserta didik. Produk tersebut berupa buku berbasis digital atau sering disebut *E-Book*. Peneliti menyiapkan sebuah *E-Book* yang berjudul KITANA “*Kisah Keteladanan Nabi*” yang dijadikan sebagai objek penelitian.

Dari permasalahan diatas, tujuan peneliti membuat *E-Book* ini adalah untuk mengembangkan sikap teladan pada anak usia sekolah dasar dengan memperlihatkan desain yang menarik, sehingga peserta didik mau membaca kisah keteladanan para nabi yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari *E-Book* KITANA “*Kisah Keteladanan Nabi*” ini juga untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis digital agar mengikuti perkembangan zaman di era digital ini. Pemanfaatan digital sebagai teknologi ini mampu meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini sangat efektif untuk peserta didik agar mau belajar dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan literasi digital. Media pembelajaran digital ini juga membuat peserta didik merasakan pengalaman baru dalam belajar yang sebelumnya hanya dilakukan secara konvensional dan monoton.

3.1.2. Desain (*Design*)

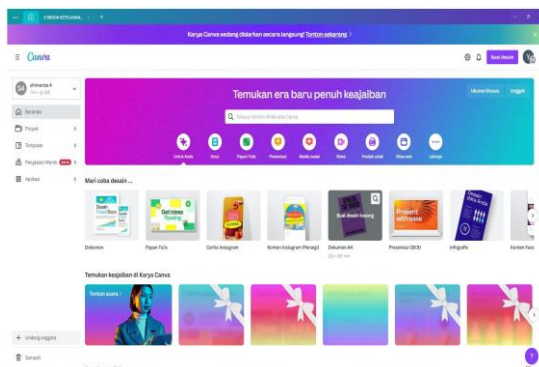
Pada tahapan kedua yaitu dengan melakukan perencanaan terlebih dahulu terhadap *E-Book* ini dengan menentukan judul, materi apa saja yang akan dibahas, aplikasi apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan *E-Book* ini, kemudian mencari referensi materi mengenai kisah keteladanan nabi yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Dalam penggunaan bahasa yang digunakan pun dirancang sesimpel mungkin dengan tidak menggunakan bahasa ilmiah yang belum dimengerti oleh peserta didik di sekolah dasar. Pokok bahasan dalam *E-Book* ini dikemas dengan cerita-cerita yang ringkas dan padat dengan mengutamakan pesan yang terkandung pada materi yang dibawakan yaitu kisah keteladanan Nabi dalam *E-Book* ini.

Hal yang selanjutnya dilakukan yaitu dengan mencari beberapa referensi untuk materi yang akan diringkas di *E-Book* ini yang bersumber dari youtube dan beberapa pencaharian dari website tentang pembawaan sebuah materi yang akan diterapkan di *E-Book* ini harus sesuai dengan situasi peserta didik Sekolah Dasar yang sudah mulai mengerti akan benar atau salah suatu hal, dan memberitahukan sikap-sikap keteladanan nabi yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Langkah ketiga yang dilakukan yaitu dengan menentukan aplikasi dan platform apa saja yang akan digunakan dalam mendukung pembuatan *E-Book* ini. Peneliti dalam membuat *E-Book* ini menggunakan dan memanfaatkan aplikasi canva dikarenakan canva adalah suatu aplikasi yang dapat diandalkan dalam pembuatan desain grafis secara praktis dan mudah dioperasikan.

Langkah keempat yaitu dengan tahap pembuatan, pada tahap pembuatan media yang dibuat di aplikasi canva ini pada mula mula yaitu dengan merancang tema yang akan diambil terlebih dahulu sesuai dengan materi yang akan dikemas di *E-Book* ini. Penentuan gambar animasi karakter yang disesuaikan dengan isi materi, selain itu penentuan warna yang harus disesuaikan dengan kesukaan

peserta didik di sekolah dasar yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajarnya. selain itu penentuan penggunaan *font* dan ukuran yang harus diperhatikan dalam pembuatan *E-Book* ini sangatlah penting, karena dapat mempengaruhi semangat belajar dan pemahaman materi peserta didik yang mengharuskan membaca materi yang ada di *E-Book*.



Gambar 1. Aplikasi Canva

Berikut ini merupakan gambar produk yang telah diselesaikan :



Gambar 2. Hasil Produk

3.1.3. Pengembangan (*Development*)

Setelah analisis dan desain selesai, maka tahap berikutnya adalah pengembangan produk media pembelajaran yang berupa *E-Book* menggunakan aplikasi Canva berdasarkan rancangan produk yang sudah dilakukan pada tahap desain. Setelah produk dibuat, dilakukan peninjauan dan validasi oleh dosen pembimbing sebelum diuji coba kan produk tersebut kepada sekolah. Proses ini dengan tujuan tingkat kelayakan suatu produk berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing untuk meningkatkan kualitas produk sebelum diuji coba kan kepada pendidik dan peserta didik.

3.1.4. Implementasi (*Implementation*)

Perancangan dan pembuatan produk sudah dilewati maka dihasilkanlah sebuah produk yang berjudul KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) yang dimana isi dari *E-Book* ini merupakan sebuah kisah

kisah nabi yang dikemas dan diringkas dengan tujuan menambah semangat belajar peserta didik. Nabi-nabi yang dimaksud adalah Nabi Musa, Harun, Zulkifli, dan Daud dimana mereka ini memiliki sifat keteladanan yang patut dicontoh dalam kehidupan sehari-hari. Ukuran dari *E-Book* berskala 21 cm x 29,7 cm serta memiliki 29 lembar halaman ditambah dengan cover halaman.

Peneliti melakukan uji coba Produk pada tanggal 15 maret 2023 yang bertepatan di SDN Kawungluwuk, Desa Conggeang Kulon, Kecamatan Conggeang, Kabupaten Sumedang. Subjeknya ialah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 15 orang peserta didik. Terlihat bahwa peserta didik berantusias untuk melaksanakan pembelajaran ketika peneliti melakukan uji coba produk. Dengan begitu terbukti bahwa media pembelajaran berbasis digital sangatlah berdampak besar dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Tidak hanya berfokus pada materi pembelajaran, peneliti pun membuat rangkaian acara berupa games yang dapat melatih fokus peserta didik.

Hasil uji coba menyatakan bahwa cukup baik. Respon dari pendidik dan peserta didik cukup memuaskan. Hal ini terlihat dari penerapan sikap yang peserta didik ekspresikan ketika pembelajaran dan ketika melakukan evaluasi belajar dengan menggunakan tes lisan secara langsung.

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk oleh Pendidik

Partisipan	Penilaian dari Nilai 1-4							%			
	Kelayakan Penyajian			Warna Produk	Gambar Produk	Materi	Bahasa		Jumlah		
Lina Herlina, S.Pd.I.	3	3	3	3	3	4	3	4	3	29	80,5
Tafsiran										Sangat Baik	

Dalam tabel 2 di atas, dipaparkan kepada penilaian produk oleh pendidik. Produk dinilai berdasarkan kelayakan penyajian, warna produk, gambar produk, materi dan bahasa. Untuk kelayakan penyajian dinilai dari antusias peserta didik yang terlihat, kesesuaian dengan Kompetensi Dasar, fleksibilitas, kesesuaian dengan masalah yang diambil dan kebutuhan peserta didik. Dapat dilihat bahwa uji produk dari segi warna produk dan materi sudah sangat baik yang mendapatkan nilai 4. Tetapi untuk kelayakan penyajian, gambar produk, dan bahasa masih terdapat kekurangan walaupun sudah baik yakni mendapatkan nilai masing-masing 3. Hal tersebut membuat penilaian dari guru mendapatkan nilai keseluruhan 29 dari nilai maksimal 36. Maka dari itu, berdasarkan tabel di atas, penggunaan *E-Book* KITANA ini cukup bermanfaat dalam melihat sikap yang ditunjukkan pada saat pembelajaran. Sikap yang terlihat dari peserta didik sedikit berubah ketika penggunaan *E-Book* KITANA ini digunakan. Hal ini membuat hasil penilaian pendidik mata pelajaran PAI yang sangatlah positif yaitu di angka 80,5%, karena peserta didik mulai aktif kembali ketika penggunaan *E-Book* KITANA ini digunakan dan penerapan sikap yang diajarkan mulai terlihat pada saat pembelajaran. Respon kepala sekolah dan pendidik mata pelajaran PAI juga mengatakan penggunaan *E-Book* KITANA ini sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk peserta didik, karena dalam *E-Book* KITANA ini peserta didik

secara langsung bisa melihat ilustrasi kejadian yang sedang berlangsung dan mendapatkan motivasi yang cukup baik dalam mengembangkan sikap teladan para Nabi dan Rasul.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk oleh Peserta Didik

Penilaian dari Nilai 1- 4									
Partisipan	Warna	Gambar	Tata Letak	Bahasa	Tulisan	Materi	Jumlah	%	
Siswa A	4	3	4	3	4	4	20	83,3	
Siswa B	4	3	4	3	3	3	20	83,3	
Siswa C	4	3	4	3	3	4	21	87,5	
Siswa D	4	3	4	3	4	4	20	83,3	
Siswa E	4	3	4	3	4	4	20	83,3	
Siswa F	4	2	4	3	4	4	21	87,5	
Siswa G	3	3	3	3	3	4	19	79,2	
Siswa H	3	2	3	3	4	3	21	87,5	
Siswa I	3	3	3	3	3	4	19	79,2	
Siswa J	4	2	4	3	3	4	20	83,3	
Siswa K	4	3	4	4	4	4	23	95,8	
Siswa L	3	3	4	3	4	4	21	87,5	
Siswa M	4	3	4	4	4	4	23	95,8	
Siswa N	3	2	4	4	3	3	19	79,2	
Siswa O	3	2	3	3	4	4	19	79,2	
Jumlah yang Diperoleh							287		
Rata – rata							19,1	85,2	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, penilaian produk oleh peserta didik yang cukup merata. Terdapat 6 aspek yang dinilai yaitu warna, gambar, tata letak, bahasa, tulisan dan materi. Dari segi warna kebanyakan menilai dengan angka 4, dari segi gambar variasi nilainya adalah 2 dan 3 dengan dominan nilai 3, untuk tata letak sendiri dominan peserta didik menilai dengan angka 4, segi bahasa sendiri kebanyakan memilih nilai 3 dan segi tulisan berdominan nilai 4, terakhir segi materi memiliki nilai 4 yang dominan. Dari hal tersebut jumlah keseluruhan nilai dari 15 orang itu 287. Penilaian tersebut menunjukkan adanya kekurangan produk dari segi gambar yang menilai dengan angka 2 dan bahasa dengan angka 3. Namun, hal ini juga menunjukkan bahwa peserta didik meningkat dari segi aktif dalam pembelajaran apabila menggunakan fasilitas teknologi. Rata-rata penilaian peserta didik sebesar 85,2% penggunaan *E-Book* ini efektif dalam pembelajaran. Peserta didik bisa belajar dengan efektif dan menyenangkan apabila teknologi mulai digunakan dalam pembelajaran. Terlihat juga bahwa penerapan sikap yang baik dalam pembelajaran meningkat juga. Dengan adanya *E-Book* KITANA yang menggunakan teknologi, peserta didik menunjukkan keaktifannya pada saat pembelajaran. Hal ini juga mempengaruhi kepada sikap yang peserta didik tunjukkan pada saat keaktifan pembelajaran.



Gambar 3. Dokumentasi Penerapan Produk

3.1.5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan setelah tahap hasil uji coba produk, hal ini menjadi penting karena pada tahap ini untuk mengulas dan memperbaiki produk yang disesuaikan dengan hasil uji coba untuk selanjutnya dapat digunakan oleh pendidik kepada peserta didik kelas IV SDN Kawungluwuk.

Pertama, peneliti melakukan penambahan gambar ilustrasi untuk menambah kemenarikan *E-Book* KITANA yang dapat dirasakan oleh peserta didik. Selain itu, peneliti juga mendesain kembali warna latar belakang untuk dapat diselaraskan dengan gambar ilustrasi. Permainan warna juga harus ditentukan secara mendetail, karena biasanya peserta didik akan mudah bosan terhadap sesuatu yang tidak disukai atau disenangnya. Kedua, beberapa bahasa yang cukup sulit dimengerti bagi peserta didik di bagian materi sehingga peneliti melakukan revisi terhadap penggunaan bahasa yang digunakan. Selain itu juga, melakukan penambahan kisah Nabi dan Rasul setelah berdiskusi dengan pihak sekolah. Peneliti juga menambahkan fitur games untuk menambah daya tarik *E-Book* KITANA sebagai media pembelajaran peserta didik. Ketiga, peneliti mengevaluasi dari segi penyampaian materi dan merencanakan lebih lanjut terkait penggunaan *E-Book* KITANA sebagai media pembelajaran dengan mengubahnya dalam bentuk *podcast* dan video pembelajaran. Hal ini dilakukan agar dapat digunakan lebih fleksibel saat pembelajaran di kelas berlangsung.

3.2. Pembahasan

Hasil dan temuan yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai *E-Book* KITANA mendapatkan respon yang cukup baik. Hasil penilaian pendidik yaitu sebesar 80,5% dan untuk peserta didik sebesar 85,2%, hal ini sudah cukup untuk dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Wahidah et al. (2022) yang menyatakan bahwa penguanaa *E-Book* dinilai efektif dalam membantu pendidik untuk menyampaikan materi. Selain itu, *E-Book* bisa menjadi salah satu penunjang peserta didik dalam kehidupan di era digitalisasi sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian yang juga menggunakan model ADDIE, yaitu Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilakukan dengan mneyebarkan ke guru

sekolah dasar yang ada di daerah Bandung dan Bekasi, Jawa Barat . Dengan hasil uji coba dinyatakan layak dengan persentase nilai 1-5 yang didominasi nilai 4 sebesar 43,5%.

Menurut Dirgantara et al. (2022) berpendapat bahwa *E-Book* sebagai media pembelajaran abad 21 dapat menjadi sumber untuk mengembangkan karakter peserta didik. Penelitiannya yang juga membahas terkait keefektifan penggunaan *E-Book* yang dilakukan di SDN Sukarasa, Kec. Darma, Kabupaten Kuningan. Hasilnya sudah sangat baik dengan persentase 90% disukai oleh para peserta didik. Para peserta didik juga merasakan kebermanfaatannya yaitu lebih mudah mengingat materi dengan adanya *E-Book* tersebut.

Peneliti memiliki beberapa nilai kepuasan tersendiri dengan hasil yang ada. Adanya respon unik dan menarik menjadi pikiran terbuka bagi peneliti. Hal ini membuat adanya berpikir kritis dari peneliti dalam hal menganalisis kebermanfaatan produk untuk dapat ditingkatkan lebih lanjut. Adanya anggapan bahwa pembelajaran berbasis teknologi cukup rumit dikembangkan dengan alasan belum terbiasa, maka adanya *E-Book* ini yang bisa dibuat dengan mudah dan tidaklah rumit untuk digunakan menjadi salah satu jawaban atas adanya anggapan tersebut (Wahiddah et al., 2022).

Sesuai validitas yang diberikan oleh dosen PGSD Universitas Pendidikan Indonesia dan guru mata pelajaran agama kelas IV SDN Kawungluwuk menyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital.

Selain itu, pemanfaatan *E-Book* ini bisa mengefisiensikan pendidik dalam hal menyiapkan materi dan penggunaannya. Karena sesuai dengan hasil penelitian, menurut peserta didik kebermanfaatan adanya *E-Book* ini sebesar 85,2% yang memang dapat dikatakan sudah cukup membantu. Hal ini sejalan dengan Aeni et al. (2022), bahwa penggunaan *E-Book* sebagai bahan ajar memiliki pengaruh yang cukup baik terhadap nilai peserta didik, terlihat dari penelitiannya yang dimana hasil tes setelah menggunakan *E-Book* ini rata-rata 80,5%.

Efektifitas dari suatu produk pun harus dapat dinilai dengan apa adanya. Keefektifan ini dinilai berdasarkan hasil penelitian yang sudah dinyatakan layak. Hal ini juga sejalan dengan penelitian lain, yaitu Francisca et al. (2022), yakni dengan adanya bahan ajar secara digital yang sesuai dengan kemajuan zaman dapat meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitiannya yang dinilai oleh peserta didik bahwa 14 dari 20 peserta didik merasakan efektifitas dari pemanfaatan *E-Book* tersebut.

Peneliti memiliki harapan besar agar para pendidik di masa yang akan mendatang lebih kreatif dan kritis untuk memajukan pendidikan. Karena pendidik merupakan peran penting dalam meningkatkan dan memajukan pendidikan itu sendiri. Harapan peneliti adanya penelitian lainnya yang bersifat membangun dan memotivasi untuk memajukan kualitas mutu pendidikan.

4. SIMPULAN

Perkembangan sikap peserta didik menjadi salah satu faktor dalam penilaian pendidik. Dengan adanya perkembangan teknologi pasti akan ada pengaruh terhadap sikap peserta didik itu sendiri. Pendidik sebagai fasilitator harus melek teknologi agar teknologi juga bisa menjadi jawaban atas permasalahan yang dihadapi. *E-Book* KITANA merupakan media pembelajaran digital berbasis teknologi yang bisa didapat oleh pendidik dan peserta didik melalui perangkat *smartphone* maupun laptop. Penggunaan *E-Book* ini dapat dilakukan dengan presentasi yang dilakukan oleh pendidik menggunakan media proyektor pada saat pembelajaran di kelas. Tujuan dari peneliti membuat media ini bertujuan agar dapat meningkatkan aspek afektif peserta didik yang mengacu pada sikap keteladanan para nabi untuk dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari peserta didik, tujuan lainnya adalah agar peserta didik memiliki moral dan etika untuk dapat bermanfaat bagi orang lain dengan menjunjung tinggi norma di lingkungan. Hal lainnya adalah adanya penerapan media pembelajaran digital berbasis teknologi ini dapat meningkatkan motivasi guru atau pendidik agar dapat menerapkan media pembelajaran berbasis digital dengan dapat terus mengembangkan dan menerapkan bahan ajarnya yang digunakan untuk semua mata pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Negeri Kawungluwuk yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan observasi ke sekolah sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik. Tentunya tak lupa peneliti ucapkan juga terima kasih kepada pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba produk terhadap siswa kelas IV SD Negeri Kawungluwuk. Terima kasih untuk seluruh pendidik SD Negeri Kawungluwuk untuk sambutan yang sangat hangat dan ramah kepada peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. 11*, 1835–1852.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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>

- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112274>
- Aswat, H., Onde, M. K. L. O., B, F., Sari, E. R., & Muliati, M. (2021). Analisis Pelaksanaan Penguatan Karakter Religius Selama Masa Distance Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4301–4308. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1446>
- Billah, A. (2016). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam dan Implementasinya dalam Materi Sains. *ATTARBIYAH: Journal of Islamic Culture and Education*, 1(2), 243–272. <https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v1i2>.
- Damara, A. D., Junaidi, I. A., & Rachmawati, P. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Plant Flash Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 160. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114585>
- Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931–3944. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS "Buku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Harto, K., & Tastin, T. (2019). Pengembangan Pembelajaran Pai Berwawasan Islam Wasatiyah : Upaya Membangun Sikap Moderasi Beragama Peserta Didik. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 89. <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1280>
- Larasati, Citra. (2021). *Survei ?ideas Beberkan Fakta Penurunan Kualitas pendidikan selama PJJ*. medcom.id. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/ybJOvLWk-survei-ideas-beberkan-fakta-penurunan-kualitas-pendidikan-selama-pjj>
- Latifa, U. (2017). Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185–196. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/download/1052/297>
- Maulid, T. A., Sastabila, N., Puspita, E. D., & ... (2022). Pengembangan Animasi Kids (ANIKIDS) Ngalaksa dalam Perspektif Islam sebagai Media Pembelajaran Digital Siswa Sekolah Dasar. ... *Kajian Konseling Dan ...*, 9, 19–25. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/consilium/article/view/11398>
- Mustaghfiroh, H., & Az Zafi, A. (2021). Membina Sikap Keagamaan pada Peserta Didik Melalui Pendidikan Agama Islam. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v17i2.1646>
- Musya'Adah, U. (2018). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan ...*, 1(2), 9–27.
- Putri, R. A. C., Karochmah, D. N., Nurrohmah, S., & Aeni, A. N. (2022). Video "The Muharram Celebration" sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Islam pada Siswa SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1256. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i4.1067>

Setiawan, D. (2017). Pendekatan Saintifik Dan Penilaian Autentik Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 1(2), 34–46. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v1i2.683>

Supriyatno, T. (2017). Keberagaman Elemen Budaya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Di Malang. *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, 17(2), 218. <https://doi.org/10.18860/ua.v17i2.3830>

Susandi, A. (2020). Pendidikan Life Skills dalam Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam di Sekolah Dasar: educational life skills; Islamic religion values; primary school. *Al-Insiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 95–111. <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/alinsyiroh/article/view/3867>

Sutarto. (2018). *Pengembangan Sikap Keberagaman Peserta Didik*. 2(1).

Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & 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/10.31004/basicedu.v6i3.2778>