

## **Pengembangan *E-Book* Interaktif "Walson" Sebagai Media Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa Kelas 4 SD**

**Farah Fithriya Rachmaali<sup>1</sup>, Eva Nurfitri Apriyani<sup>2</sup>, Teddy Rusliana<sup>3</sup>,  
Ani Nur Aeni<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [fithriyaf@upi.edu](mailto:fithriyaf@upi.edu)<sup>1</sup>, [evanfa@upi.edu](mailto:evanfa@upi.edu)<sup>2</sup>, [teddyrusliana90@upi.edu](mailto:teddyrusliana90@upi.edu)<sup>3</sup>,  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang ditemukan oleh peneliti terkait media pembelajaran berbasis digital yang belum bisa terimplementasi dengan baik di SDN LemburSitu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Design and Development (D&D)*. Melalui hasil temuan yang dilakukan secara empiris dan sistematis, dengan serangkaian penelitian dari proses identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, mengevaluasi hasil uji coba dan mengkomunikasikan hasil uji coba. Data didapatkan melalui instrumen berupa survei lapangan, wawancara dan pengisian angket oleh guru PAI di SDN LemburSitu. Pengolahan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-book interaktif Walson cukup memudahkan guru dalam pembelajaran, terutama karena tema dan desainnya yang menarik, interaktif dan terdapat audio maupun video yang terhubung melalui link, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru terutama guru PAI dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.

**Kata kunci:** *Pendidikan Agama Islam, Buku Digital, Kebudayaan, dan Inovasi*

### **Abstract**

This study was conducted to solve problems found by researchers related to digital-based learning media that could not be implemented properly at SDN LemburSitu. The research method used is the Design and Development (D&D) research method. Through the findings carried out empirically and systematically, with a series of studies from the process of problem identification, describing objectives, product design and development, product trials, evaluating trial results and communicating trial results. Data were obtained through instruments in the form of field surveys, interviews and filling out questionnaires by PAI teachers at SDN LemburSitu. Data processing was done qualitatively and quantitatively. The results showed that Walson's interactive E-book is quite easy for teachers in learning, especially because the theme and design are interesting, interactive and there are audio and video connected through links, so that learning activities are more interesting for students. This research is expected to help teachers, especially PAI teachers, in developing learning media that are more varied and fun.

**Keywords:** Islamic Education, Electronic Book, Culture, and Innovation

### **PENDAHULUAN**

Kebudayaan merupakan ciptaan manusia yang berlangsung dalam kehidupan. Pendidikan dan kehidupan adalah suatu hubungan antara proses dengan isi, yaitu proses pengambilalihan kebudayaan dalam arti membudayakan manusia, aspek lain dari

fungsi pendidikan adalah mengolah kebudayaan itu menjadi sikap mental, tingkah laku, bahkan menjadi kepribadian anak didik, Sedangkan landasan pendidikan adalah filsafat. Jadi hubungan pendidikan dengan kebudayaan terdapat pada hubungan nilai demokrasi, dimana fungsi pendidikan sebagai kebudayaan mempunyai tujuan yang lebih utama yaitu untuk membina kepribadian manusia agar lebih kreatif dan produktif yakni mampu menciptakan kebudayaan.

Di zaman modern ini, kebudayaan tidak luput dari teknologi dalam pelestariannya. Salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan melalui perkembangan teknologi. Era digital ini telah memberikan banyak kemudahan kepada manusia (Julita, Purnasari 2022), hanya dengan duduk di depan komputer atau bermobilitas smartphone manusia bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan yang berbeda negara, demikian juga transaksi ekonomi dapat dilakukan dari rumah. Dunia pendidikan di era yang serba teknologi atau digital ini juga telah banyak mengalami perkembangan yang begitu pesat, salah satunya adalah *electronic book*. Bagi penerbit buku mengembangkan inovasi buku terbitannya dengan tidak mencetak buku seperti biasanya dalam bentuk fisik nyata, melainkan menerbitkan buku secara digital atau *electronic book (e-book)*. Menurut Landoni (2003), *e-book* adalah sebuah bentuk digital, sebuah media di mana informasi diorganisasikan dan terstruktur sehingga dapat dipresentasikan ke pembaca. *E-book* juga didefinisikan sebagai publikasi buku dalam bentuk digital, terdiri dari teks, gambar, atau keduanya, dan mudah dibaca pada komputer atau peralatan elektronik lainnya (Gardiner et al, 2010). Sementara itu, kamus besar Oxford memberikan pengertian yang lebih sederhana, yaitu versi elektronik dari sebuah buku cetak.

Merujuk pada pengertian-pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa e-book merupakan sebuah buku digital yang didalamnya terdapat teks, gambar, suara, video dan animasi yang menarik bagi pembaca. Diterbitkannya sebuah e-book agar memudahkan pembaca dalam segi waktu, tempat, dan keadaan. E-book juga bisa diakses kapan saja oleh pembacanya, diakses dimana saja dan dalam keadaan apapun. Pembaca hanyalah membutuhkan smartphone dan jaringan internet.

Hal tersebut yang mendorong peneliti guna mengembangkan e-book interaktif dalam rangka sebagai media dalam mempelajari kebudayaan melalui kisah keteladanan wali songo. E-book ini ialah persembahan yang ditunjukkan kepada siswa kelas IV sekolah dasar. E-book ini diharapkan dapat menjadi media yang berguna untuk mempelajari tentang kebudayaan yang diambil dari Kisah Keteladanan Wali Songo sambil bermain.

Keberadaan suatu media dalam pembelajaran merupakan hal yang penting karena berguna sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam penyampaian pesan-pesan materi pelajaran kepada siswa. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media pembelajaran siswa akan sulit untuk memahami materi pelajaran terutama materi pelajaran yang sangat kompleks dan rumit. Sejalan dengan hal tersebut media pembelajaran bertujuan untuk meminimalisir penyampaian materi pembelajaran, membantu siswa memahami materi pembelajaran, sehingga menjadi lebih mudah dan efisien serta tercapainya pembelajaran yang efektif.

Kurangnya pengaplikasian media pembelajaran yang interaktif juga menjadi salah satu alasan peneliti untuk melakukan penelitian ini. Proses pendidikan yang terjadi di sekolah di Indonesia pada umumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu guru memegang posisi sentral sebagai sumber belajar yang memberikan pengetahuan dan keterampilan pada siswa. Guru sebagai subjek pembawa nilai dan norma budaya menduduki posisi sentral dalam proses pendidikan (Bernadib dalam Murtiningsih, 2004:3). Akan tetapi dalam kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka ini lebih mengutamakan pembelajaran dalam bentuk pendekatan *student centered learning* atau pendekatan yang berpusat pada siswa. Natawijaya dalam Depdiknas (2005:31) menyebutkan bahwa belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Guru hanya sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran yang dilakukan. Maka dari itu pentingnya sebuah media pembelajaran yang interaktif guna mengefektifkan sebuah pembelajaran terutama dalam mempelajari kisah keteladanan wali songo.

Walisongo terdiri atas 9 wali, sesuai dengan namanya yaitu wali yang bisa diartikan sebagai orang yang dekat dengan Allah SWT (Waliyullah). Sedangkan kata Songo dalam bahasa Jawa berarti sembilan. Secara harfiah Walisongo memiliki arti sembilan Wali yang dekat dengan Allah SWT. Wali Songo juga dikenal dengan sembilan tokoh yang menyebarkan agama Islam di Indonesia terutama di pulau Jawa. Kesembilan Wali tersebut adalah Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kudus, Sunan Giri, Sunan Kalijaga, Sunan Muria, dan Sunan Gunung Jati.

Pertama, Sunan Gresik. Maulana Malik Ibrahim disebut juga Sunan Gresik atau Sunan Tandhes. Ia lahir di Samarkand, Asia Tengah dan wafat di Desa Gapura, Gresik, Jawa Timur. Kisah keteladanannya adalah semangatnya mendakwahkan Islam. Sunan Gresik banyak membela rakyat (Jawa) yang tertindas oleh Majapahit. Ia juga mengajarkan cara-cara baru bercocok tanam.

Kedua, Sunan Ampel. Sunan Ampel atau Raden Rahmat dianggap sebagai sesepuh oleh para wali lainnya. Makam Sunan Ampel terletak di dekat Masjid Ampel, Surabaya. Kisah keteladanan yang menarik adalah ketika Sunan Ampel berdakwah kepada Prabu Brawijaya. Meskipun akhirnya tidak memeluk agama Islam, Prabu Brawijaya terkesan dengan ajaran agama Islam sebagai ajaran budi pekerti yang mulia. Sunan Ampel mengajarkan falsafah Moh Limo (5M). Yang dimaksud dengan Moh Limo adalah tidak mau melakukan lima perbuatan tercela, yaitu: main (berjudi), ngombe (mabuk-mabukan), maling (mencuri), madat (menghisap candu atau ganja) dan madon (berzina).

Ketiga, Sunan Bonang. Sunan Bonang adalah putra Sunan Ampel dan sekaligus muridnya. Ia wafat pada tahun 1525. Kisah keteladanannya adalah cara berdakwahnya yang bijak. Sunan Bonang sering menggunakan kesenian rakyat untuk menarik simpati mereka. Ia memasukkan alat musik bonang pada seperangkat alat musik gamelan. Oleh karena itu, ia dikenal dengan sebutan Sunan Bonang. Sunan Bonang juga penggubah Suluk Wijil dan Tembang Tombo Ati

Keempat, Sunan Drajat. Sunan Drajat juga putra Sunan Ampel. Ia diperkirakan wafat pada 1522. Pesantren Sunan Drajat dijalankan di Desa Drajat, Kecamatan Paciran, Lamongan, Jawa Timur. Kisah keteladanannya adalah cara dakwahnya yang menekankan keteladanan dalam hal perilaku yang terpuji, kedermawanan, kerja keras, dan peningkatan kemakmuran masyarakat sebagai pengamalan agama Islam. Sunan Drajat juga berdakwah melalui kesenian. Tembang Macapat Pangkur disebut sebagai ciptaannya.

Kelima, Sunan Kudus. Sunan Kudus adalah putra Sunan Ngudung atau Raden Usman Haji. Ia memiliki peran yang besar dalam pemerintahan Kesultanan Demak. Ia menduduki posisi sebagai panglima perang, penasehat Sultan Demak, dan hakim peradilan negara. Sunan Kudus banyak berdakwah di kalangan kaum penguasa dan priyayi Jawa. Di antara yang pernah menjadi muridnya adalah Sunan Prawata penguasa Demak dan Arya Penangsang adipati Jipang Panolan. Salah satu peninggalannya yang terkenal adalah Masjid Menara Kudus. Sunan Kudus wafat pada tahun 1550.

Keenam, Sunan Giri. Sunan Giri adalah putra Maulana Ishaq. Ia termasuk murid Sunan Ampel dan seperguruan dengan Sunan Bonang. Salah satu keturunannya adalah Sunan Giri Prapen yang menyebarkan agama Islam ke wilayah Lombok dan Bima. Sunan Giri sangat berjasa mendakwahkan Islam di Jawa bahkan sampai ke wilayah timur Indonesia. Ia pernah menjadi hakim dalam perkara Syekh Siti Jenar. Ia pun juga berdakwah melalui kesenian. Tembang Islami untuk dolanan anak-anak diciptakannya, seperti Jamuran, Jithungan dan Delikan

Ketujuh, Sunan Kalijaga. Sunan Kalijaga adalah putra Adipati Tuban yang bernama Tumenggung Wilatikta atau Raden Sahur atau Sayyid Ahmad bin Mansur (SyekhSunan Bonang. Sunan Bonang juga penggubah Suluk Wijil dan Tembang Tombo Ati

Kedelapan, Sunan Muria. Sunan Muria atau Raden Umar Said adalah putra Sunan Kalijaga. Ia adalah adik ipar Sunan Kudus. Tempat tinggalnya di Gunung Muria yang letaknya di sebelah utara kota Kudus, Jawa Tengah. Seperti ayahnya, Sunan Kalijaga, ia berdakwah dengan cara lembut. Kesenian gamelan dan wayang tetap digunakannya sebagai alat

berdakwah. Sunan Muria menciptakan tembang Sinom dan Kinanti. Sasaran dakwahnya, para pedagang, nelayan, pelaut, dan rakyat jelata.

Dan sunan yang kesembilan atau terakhir adalah Sunan Gunung Jati. Sunan Gunung Jati atau Syarif Hidayatullah adalah putra Syarif Abdullah Umdatuddin. Ia berjasa mengembangkan Cirebon sebagai pusat dakwah dan pemerintahannya yang kemudian menjadi Kesultanan Cirebon. Anaknya yang bernama Maulana Hasanuddin juga berhasil mengembangkan kekuasaan dan menyebarkan agama Islam di Banten sehingga kemudian menjadi Kesultanan Banten. Sunan Gunung Jati memberikan keteladanan yang baik dalam bekerja. Ia sering ikut bermusyawarah dengan para wali lainnya di Masjid Demak. Pada pembangunan Masjid Agung Sang Ciptarasa (1480), Sunan Gunung Jati melibatkan banyak pihak, termasuk para wali lainnya dan sejumlah tenaga ahli yang dikirim oleh Raden Patah.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development (D&D)*, yang dalam bahasa Indonesia berarti riset desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein dalam Ihsan, *D&D (Design and Development)* atau riset desain dan pengembangan merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Model ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, melainkan perlu diperhatikan pula hasil temuan dari penelitian terhadap produk yang telah dikembangkan. Sederhananya, dalam model D&D ini peneliti merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk untuk membangun landasan empiris untuk pengembangan produk di masa depan. Dalam model D&D (*Design and Development*) memiliki beberapa tahapan yang beragam, salah satunya yang peneliti ambil yaitu tahapan menurut peffers dkk, sebagai berikut; (1) Mengidentifikasi masalah, (2) Deskripsi tujuan, (3) desain dan pengembangan produk, (4) uji coba produk, (5) mengevaluasi hasil uji coba, dan (6) mengkomunikasikan hasil uji coba.

Lokasi penelitian yaitu di SDN LemburSitu yang berlokasi di Jl. Prabu Gajah Agung, Situ. Kec. Sumedang Utara Kab. Sumedang. Waktu pelaksanaan pada tanggal 15 Maret 2023. Penelitian ini dilakukan pada tiga kali pertemuan sebagai bahan implementasi dan evaluasi produk.

Subjek untuk penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas IV SDN LemburSitu dengan jumlah 29 siswa dan guru PAI di SDN LemburSitu. Hal ini sebagai data sampel penelitian kami.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data dan pemerolehan data berasal dari instrumen tes lisan dan tertulis yang berupa wawancara dan pengisian angket. Tes lisan dan tertulis ini dilakukan sebagai bahan pertimbangan terhadap produk yang telah peneliti buat sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar.

Teknik pengolahan dan analisis data yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif. penelitian kualitatif akan mengacu pada: konsep dari makna, definisi, karakteristik, metafora, simbol dan hal lain berkaitan dengan deskripsi. Sebaliknya, penelitian kuantitatif mengacu pada jumlah dan ukuran. Dalam memaknai hasil, penelitian kuantitatif mencoba mengurai keluasan hasil studi dan menggeneralisasi sebagai kebenaran atau fakta empiris secara umum, sedangkan penelitian kualitatif mengkaji kedalaman fakta atau kejadian, sehingga bersifat lokal dan tidak dalam rangka generalisasi temuan empiris sebagai kejadian umum. Data kualitatif didapatkan dengan melakukan wawancara secara langsung kepada siswa kelas IV SDN LemburSitu dan guru PAI di SDN LemburSitu. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dengan melakukan wawancara melalui angket yang diberikan kepada guru PAI di SDN LemburSitu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi Pemanfaatan *E-book "Keteladanan Wali Songo"* untuk Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa Kelas IV SD melalui wawancara langsung dengan guru PAI SDN LemburSitu sebagai ahli media sebanyak 9 butir pertanyaan. Validasi oleh ahli media dilakukan melalui wawancara secara langsung dengan guru PAI SDN LemburSitu. Beliau

sudah mengajar PAI di SDN LemburSitu selama tahun. Berikut hasil wawancara mengenai *E-book* Interaktif keteladanan Wali Songo, maka didapatkan data sebagai berikut:

Aspek	Pertanyaan	Jawaban
Kualitas Media	<i>E-book</i> yang digunakan dapat berfungsi dengan baik?	Iya, <i>e-book</i> interaktif ini berfungsi dengan baik, karena saya lihat ada gambar-gambarnya yang beragam dan penuh warna dan pasti siswa menyukainya, sehingga anak dapat mudah memahami materi yang disampaikan.
	<i>E-book</i> tersebut mudah diakses?	Mudah.
	Elemen antar media cocok dan saling mendukung satu sama lain?	Iya, elemen yang terdapat pada media saling mendukung satu sama lain.
	<i>E-book</i> ini menarik untuk siswa SD?	Menarik dengan tampilan yang warna warni interaktif dan anak merasakan belajar semakin menyenangkan.
Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam <i>e-book</i> ini sesuai untuk siswa SD?	Sesuai, Dalam media ini menggunakan bahasa yang sesuai dengan anak SD sehingga materi yang disampaikan mudah dimengerti.
	Bahasa dalam <i>e-book</i> ini mudah dipahami?	Mudah.
Konten	Kesesuaian materi dengan KD yang dipilih?	Sudah sesuai dengan KD Kurikulum PAI Kelas IV SD.
	Sistematika penyajian materi memudahkan siswa dalam memahami materi tentang kisah keteladanan wali songo?	Penyajian materinya mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut, karena tampilannya disajikan dengan menarik sehingga anak tidak mudah bosan ketika belajar.
	Kesesuaian ilustrasi yang ada dengan materi yang disampaikan?	Sudah.

Tabel 1. Hasil Wawancara Produk kepada Guru PAI di SDN LemburSitu

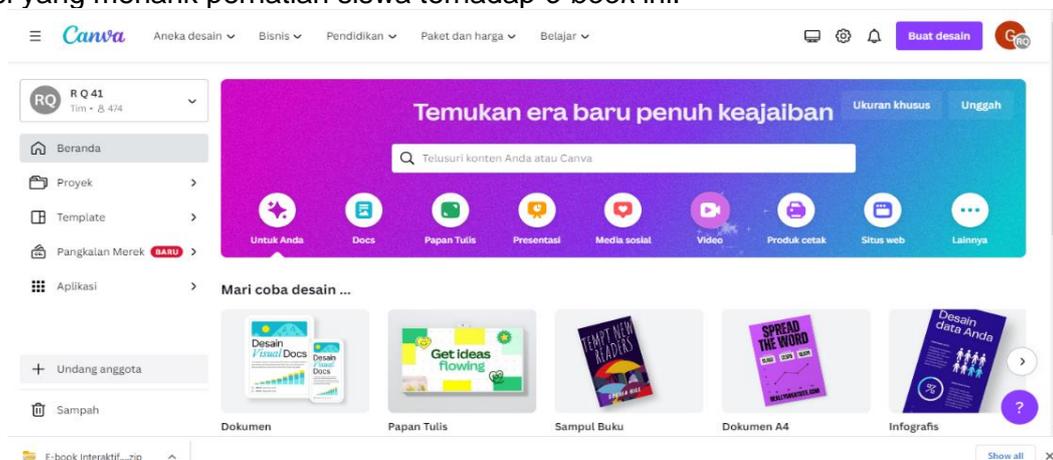
Seperti yang telah dipaparkan dalam hasil atau temuan yang telah peneliti lakukan diatas mengenai hasil wawancara dari guru PAI SDN LemburSitu, kurang lebihnya mendapat respon yang cukup baik meskipun *e-book* ini masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Atas dasar hal tersebut tahapan demi tahapan akan peneliti bahas dengan lebih terperinci. Tahapan-tahapan tersebut seperti yang sudah disinggung dalam metode penelitian, peneliti mengambil metode penelitian D&D (*Design and Development*) dengan model pengembangan menurut peffers, dkk., yaitu;

**Pertama**, mengidentifikasi masalah yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Peneliti menganalisis dari berbagai sumber dan literasi tentang masalah yang sedang terjadi pada anak sekolah dasar terutama di era digital ini. Peneliti juga melakukan wawancara dengan tenaga pendidik di SDN LemburSitu terutama guru pendidikan agama islam. Lalu didapat kesimpulan bahwa permasalahan yang sering muncul yakni terkait siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, media pembelajaran yang membosankan, serta kurangnya pengetahuan guru untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis digital dengan baik agar pembelajaran bisa berjalan efektif.

**Kedua**, merumuskan tujuan sebagai hasil dari identifikasi masalah. Dari hasil analisis permasalahan yang terkait pembelajaran siswa di SDN LemburSitu, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan membantu siswa agar dapat memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru serta dapat menjadi alternatif yang dapat mengefektifkan pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai bentuk inovasi dari proses pembelajaran yang ada.

Nama produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu *e-book* interaktif "Walson". Materi yang dibuat dalam *e-book* interaktif "Walson" ini adalah kisah keteladanan wali songo untuk siswa kelas IV sekolah dasar semester 2. Dengan pengembangan media pembelajaran ini tentunya akan meningkatkan kualitas pembelajaran serta juga kualitas siswanya.

**Ketiga**, mendesain produk media pembelajaran. Tahap awal dalam perancangan adalah penentuan isi yang akan dimuat dalam *e-book* seperti materi-materi, gambar-gambar, audio penunjang materi, dan aplikasi yang akan digunakan untuk mendesain. Setelah itu peneliti mencari materi dengan berbagai sumber dan referensi yang tentunya sesuai dengan buku siswa. Peneliti juga menyesuaikan materi dengan dengan kurikulum yang ada di kelas IV SDN LemburSitu. Tahap selanjutnya yaitu mendesain *e-book*. Aplikasi yang digunakan peneliti untuk mendesain *e-book* interaktif ini adalah aplikasi canva. Aplikasi ini dapat diunduh di google *play store*. Aplikasi ini juga menyediakan banyak template, gambar serta animasi secara gratis. Hal yang ditekankan peneliti dalam pembuatan *e-book* adalah penggunaan warna yang kontras dan banyak menambahkan elemen-elemen atau gambar-gambar serta animasi yang menarik perhatian siswa terhadap *e-book* ini.



Gambar 1. Aplikasi Canva



Gambar 2. Desain Produk

**Keempat**, uji coba produk. Peneliti melakukan pengujian *e-book* interaktif “Walson” kepada siswa kelas IV SDN LemburSitu, Kabupaten Sumedang pada 15 Maret 2023. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba *e-book* interaktif ini sebanyak 29 siswa. Pada uji coba ini peneliti memberitahu cara penggunaan dari *e-book* interaktif tersebut serta menjelaskan fitur-fitur yang ada dalam *e-book* seperti link video perkenalan yang akan tersambung ke youtube dan audio yang akan terhubung dengan google drive. Tanggapan siswa setelah peneliti melakukan pengujicobaan produk ini dinilai menarik karena terdapat berbagai gambar dan animasi yang menarik serta materi yang diringkas sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.

**Kelima**, evaluasi hasil uji coba produk. Setelah melaksanakan uji coba di SDN LemburSitu, peneliti melakukan pembaruan beberapa hal, seperti menambahkan soal latihan untuk membantu mengevaluasi pemahaman materi siswa, dan menambahkan beberapa elemen atau gambar yang sesuai dengan tema warna produk.

**Keenam**, mengkomunikasikan hasil uji coba. Peneliti mengkomunikasikan hasil uji coba produk *e-book* interaktif ini dalam bentuk artikel agar dapat dibaca sebagai sarana penambah ilmu serta agar dapat dievaluasi oleh pembaca serta reviewer mengenai penelitian yang telah dilakukan. Produk yang telah peneliti buat dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran oleh guru terutama guru PAI di sekolah dasar. selain itu, peneliti juga mengkomunikasikan hasil uji coba ini dalam bentuk seminar kecil-kecilan atau presentasi yang akan dihadiri oleh mahasiswa kelas 4B dan dosen pengampu pada mata kuliah seminar pendidikan agama islam UPI kampus Sumedang.

Peneliti melakukan uji coba produk *E-Book* Interaktif “WalSon” di SDN LemburSitu yang berada di Kabupaten Sumedang. Menurut Ruth Lautfer, media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas siswa, serta meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan memudahkan penerimaan pesan atau informasi dengan jelas oleh penerima pesan atau informasi tersebut. Mengikuti perkembangan zaman serta melihat karakteristik anak yang lebih suka belajar secara audio dan visual. Media pembelajaran berbentuk *e-book* menjadi alternatif dalam membantu siswa belajar, terutama *e-book* interaktif yang banyak menampilkan animasi, gambar maupun audio. Perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang beragam untuk membantu siswa membangun minat dan bakatnya dalam belajar. Tujuan dari uji coba produk *e-book* interaktif ini untuk mengetahui keberhasilan dari produk sebagai media yang membantu siswa dalam memahami materi, membantu guru PAI dalam pembelajaran, membantu siswa maupun guru agar terbiasa dengan inovasi pembelajaran di era digital, dan mengukur keefektifannya dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun hasil yang peneliti dapat yaitu siswa menyukai tampilan serta isi dari produk *e-book* interaktif yang telah peneliti buat. Itu karena materi yang disajikan lebih ringkas dan diiringi dengan gambar

sehingga siswa tidak merasa jenuh. Disisi lain juga siswa merasa kesulitan saat pengaplikasian fitur-fitur yang ada di dalam e-book seperti link yang terhubung ke youtube ataupun ke google drive. Namun setelah peneliti melakukan penjelasan lebih lanjut para siswa sedikit paham tentang cara penggunaannya.

## SIMPULAN

Pembelajaran PAI di SDN LemburSitu umumnya menggunakan metode ceramah dan metode diskusi dan disertai dengan media pembelajaran visual yaitu berupa gambar. Adanya media pembelajaran berupa *E-book* Interaktif ini adalah untuk memotivasi belajar siswa untuk menambah pengetahuan mengenai pelajaran PAI. *E-book* ini mudah diakses tidak tercakup ruang dan waktu. Respon para ahli dan pemakai media ini dilakukan dengan validasi kepada guru PAI dan siswa kelas IV SDN LemburSitu. Validasi mengenai *E-book* Interaktif mencapai 91% yang terkategori "Sangat Baik". Setelah memahami isi dari *E-book* Interaktif ini siswa diharapkan dapat mengimplementasikan hal-hal positif yang terdapat pada kisah Wali Songo dalam kehidupan sehari-harinya

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Mahasiswa PGSD. UPi Press.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835-1852.
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721-730.
- 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), 1214-1222.
- Aeni, A. N., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979-990.
- Antika, R. R. (2014). Proses pembelajaran berbasis student centered learning (Studi deskriptif di sekolah menengah pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk). *BioKultur*, 3(1), 251-263.
- Alamsyah, N., Ahmad, I. I., Susilawati, A., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 1249-1272.
- 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.
- Firmansyah, M., & Masrun, M. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas-Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156-159.
- 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.
- Ghozaly F. 2017. Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19-26.
- Prasetya, D. D. (2016). Kesiapan pembelajaran berbasis buku digital. *Tekno*, 24(2).
- Teng, H. M. B. A. (2017). Filsafat kebudayaan dan sastra (dalam perspektif sejarah). *Jurnal ilmu budaya*.

- Tifani, S., Holilah, A., Aprillia, G., & Aeni, A. N. (2022). Poster Interaktif'Wali Songo dan Budaya Islam Nusantara'Sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*, 4(2), 113-122.
- 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.