

Pengembangan *E-book* Berbasis *Canva* “CERIA” tentang Pentingnya Menabung dalam Ajaran Islam pada pembelajaran PAI Kelas 2 SD

Gracia Renata Veto Purwariyanto¹, Keysha Riwa Maharani², Siti Nurjanah³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: graciarenata@upi.edu¹, keyshariwa@upi.edu², Sitinurjanah13@upi.edu³,
aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan mengevaluasi media pembelajaran *e-book* tentang pentingnya menabung sejak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas dua Sekolah Dasar. Di SDN Gudangkopi 1, Jl.Pangeran Santri, Kec.Sumedang Selatan, Kab. Sumedang Prov. Jawa Barat, ada 16 siswa dan 1 guru PAI yang terlibat dalam penelitian dengan metode *Desain & Development (D&D)*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa studi wawancara dan studi dokumentasi yaitu peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi dan studi dokumentasi dilakukan sebagai data pelengkap sehingga informasi penelitian yang didapatkan lebih rinci. Dengan rata-rata nilai 81,5 dari siswa, media pembelajaran *e-book* ini dianggap sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, E-book CERIA, Pentingnya Menabung, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar*

Abstract

The purpose of this research is to create and evaluate e-book learning media about the importance of saving money from an early age, especially those related to Islamic Religious Education (PAI) learning in grade two elementary school. At SDN Gudangkopi 1, Jl.Pangeran Santri, Kec.Sumedang Selatan, Kab. Sumedang Prov. West Java, there were 16 students and 1 PAI teacher involved in the research with the Expert review (D&D) method. Data collection techniques in this study were in the form of interview studies and documentation studies, namely researchers conducted interviews with class teachers to obtain information related to the problems that occurred and documentation studies were conducted as complementary data so that the research information obtained was more detailed. With an average score of 81.5 from students, this e-book learning media is considered very good and suitable for use in the learning process in elementary schools.

Keywords: *Learning Media, CERIA E-book, Importance of Saving, Islamic Religious Education, Elementary School*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah untuk mempermudah penyampaian materi. Penggunaan media ini sangat mendukung guru dalam mengajar serta menjadi solusi efektif agar siswa lebih menikmati pembelajaran tanpa merasa bosan (Fitri Yeni dkk., 2023). Salah satu dampak teknologi, khususnya internet terhadap kehidupan manusia modern adalah munculnya media digital. Setiap jenis media elektronik yang dapat disimpan, diakses, dan diubah oleh komputer disebut media digital. Media digital juga dapat didefinisikan sebagai media komunikasi yang menggunakan berbagai format data yang dapat dibaca. Beberapa bentuk dan jenis media digital termasuk iklan online, media sosial, permainan video, dan situs (Nur E., 2021)

Pendidikan merupakan faktor fundamental yang harus diterapkan untuk mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam suatu negara, karena perkembangan suatu bangsa sering kali bergantung pada tingkat pendidikan yang dimiliki oleh penduduknya. Secara umum, pendidikan mengacu pada usaha yang terencana dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensinya, baik dari segi spiritual, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, maupun keterampilan yang diperlukan demi kesejahteraan individu, masyarakat, dan bangsa (Habe & Ahiruddin, 2017). Era digital yang semakin dekat dengan kemajuan manusia telah membawa perubahan besar. Teknologi membuat komunikasi dan mendapatkan informasi lebih mudah bahkan saat bepergian (Aeni, Handari, dkk., 2022). Peran media digital dalam pendidikan yaitu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik serta mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih inovatif (Aeni, Djuanda, dkk., 2022). Penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu pendukung dalam proses belajar mengajar. Ketika Indonesia menghadapi pandemi COVID-19 pada awal tahun 2020, berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan, terdampak secara signifikan. Salah satu perubahan utama dalam dunia pendidikan adalah peralihan dari pembelajaran tatap muka ke sistem pembelajaran daring.

Media pembelajaran digital dirancang untuk meningkatkan efektivitas serta menyederhanakan metode pembelajaran konvensional, sejalan dengan gaya belajar peserta didik masa kini yang selalu beradaptasi dengan perkembangan zaman di era Revolusi Industri 4.0. Berbagai platform teknologi digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital, salah satunya adalah *e-book*. Sebagai fasilitator, pengajar atau dosen profesional dituntut untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di kelas. *E-book* menjadi salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif bagi mahasiswa (Budiman, H., 2017). Dahulu, buku hanya tersedia dalam bentuk lembaran kertas yang disusun sedemikian rupa agar dapat dibaca oleh masyarakat. Namun, seiring perkembangan zaman, buku kini tidak hanya hadir dalam bentuk fisik, tetapi juga dalam format digital yang dapat disimpan dan diakses melalui ponsel.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pemanfaatan media pembelajaran. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih ada beberapa guru yang belum mampu menggunakannya dalam proses mengajar. Terdapat beberapa kendala yang menyebabkan guru tidak mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran, di antaranya: (1) kurangnya pemahaman tentang cara penggunaan media pembelajaran, (2) keterbatasan biaya dalam pembuatan media, dan (3) kompleksitas materi yang menyulitkan guru dalam merancang serta membuat media pembelajaran yang sesuai. Hambatan-hambatan ini umumnya terjadi karena guru belum sepenuhnya memahami cara mengembangkan media pembelajaran. Padahal, peran guru dalam mengajar dengan memanfaatkan media sangat berpengaruh positif, baik bagi peserta didik maupun bagi strategi pembelajaran itu sendiri. Dengan penggunaan media yang tepat, guru dapat mempermudah pemahaman siswa, mengembangkan strategi mengajar yang lebih efektif, serta menerapkan berbagai model pembelajaran agar tujuan dan indikator pencapaian pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Mukarromah & Andriana, 2022). Kesulitan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran serta ketidakmampuan siswa dalam menerima materi secara optimal dapat berdampak pada menurunnya motivasi dan konsentrasi belajar. Situasi ini semakin diperburuk apabila terdapat keterbatasan fasilitas pendukung serta akses jaringan internet yang kurang memadai (Wahyuningsih dkk., 2021).

Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi merupakan salah satu metode pengajaran inovatif dan kreatif yang diterapkan oleh guru dalam proses belajarmengajar. Namun, sering kali perancangan pembelajaran belum dilakukan secara optimal, sehingga pemanfaatan media berbasis komputer masih kurang efektif. Akibatnya, hasil yang diharapkan belum dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi dan kinerja guru menjadi hal yang sangat penting agar perannya yang strategis dan berpengaruh dalam dunia pendidikan dapat benar-benar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran (Pauji dkk., 2021).

Sebaiknya, pendidik atau guru mulai membiasakan diri dalam membuat media pembelajaran berbentuk digital. Hal ini penting untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman serta memperhatikan karakteristik anak yang lebih tertarik belajar melalui media audio dan visual. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru. Namun, tidak semua guru mampu melakukannya, terutama para guru senior yang masih menerapkan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan penggunaan media konvensional. Padahal, saat ini telah tersedia berbagai aplikasi dan platform yang mendukung pembuatan media pembelajaran digital *e-book*. Proses pengeditan pun tidak harus dilakukan melalui laptop atau komputer, karena *e-book* juga dapat dibuat dan diedit menggunakan ponsel. Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah kami baca, mengatakan bahwa di beberapa sekolah dasar menemukan fakta bahwa *e-book* adalah media pembelajaran yang sangat banyak digunakan. Media pembelajaran *e-book* merupakan solusi inovatif dan efektif dalam proses belajar. Aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembuatan *e-book* adalah *canva* dan *hyzine*.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book* yang mengangkat tema tentang pentingnya menabung dalam ajaran Islam pada pembelajaran PAI Kelas 2 SD. Media pembelajaran *e-book* ini dinilai lebih efisien untuk digunakan oleh guru dalam proses mengajar, karena dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan *e-book* juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, sehingga mereka tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru yang terkadang terasa monoton (Aeni dkk., 2022)

METODE

Metode penelitian adalah suatu prosedur ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data yang akurat sesuai dengan tujuan dan manfaat tertentu. Dalam hal ini, terdapat empat aspek utama yang perlu diperhatikan, yaitu pendekatan ilmiah, data, tujuan, dan manfaat. Sejalan dengan pendapat Sugiyono, Darmadi berpendapat bahwa metode penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk memperoleh data guna keperluan tertentu. Sementara itu, Arikunto mendefinisikan metode penelitian sebagai teknik yang digunakan peneliti dalam proses pengumpulan data.

Dalam melakukan sebuah penelitian, tentu harus menggunakan metode yang tepat agar penelitian tersebut berjalan dengan baik. Metode penelitian sendiri diartikan sebagai sebuah cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data yang valid (Aeni dkk., 2022). Penelitian ini menerapkan model Design and Development (D&D), Metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta uji coba produk. Adapun tahapan yang harus ditempuh dalam desain penelitian kami menggunakan tahapan penelitian peffers, dkk prosedur penelitiannya meliputi beberapa tahapan diantaranya adalah mengidentifikasi produk, mendeskripsikan tujuan, desain dan mengembangkan produk, evaluasi hasil uji coba produk (Aeni dkk., 2022).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Aeni, Handari, dkk., 2022). Tahap *analysis* dilakukan dengan melakukan tinjauan pustaka mengenai tujuan penelitian, kemudian menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran siswa kelas 2 SD. Pada tahap *design*, peneliti mulai menentukan tema media pembelajaran dan melakukan desain media di aplikasi *Canva*. Tahap *development*, pada tahap ini setelah dilakukan desain di aplikasi *Canva*, media kemudian dikembangkan lagi dengan menggunakan aplikasi *Capcut* untuk menambahkan efek suara, setelah itu dilakukan uji validitas kepada ahli materi dan ahli media. Tahap *implement*, setelah media mendapat validasi bahwa layak digunakan, maka media langsung diimplementasikan pada siswa SD kelas 2 dan dilengkapi juga dengan pemberian angket kepada guru untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan, yaitu *e-book* berbasis *Canva*. Terakhir adalah tahap *evaluate*, pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah terdapat kepuasan atau tidak dari penggunaan media yang dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Gudangkopi 1, Jl.Pangeran Santri, Kec.Sumedang Selatan, Kab. Sumedang Prov. Jawa Barat. Dengan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 16

siswa kelas 2 dan 1 orang guru PAI. Teknik pengumpulan yang digunakan dengan cara wawancara dan penyebaran angket yang diberikan kepada guru.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif yang didasarkan pada *expert review* atau tinjauan para ahli. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan permasalahan yang sedang terjadi. Sementara itu, *expert review* berperan dalam menilai validitas serta mengevaluasi produk *e-book* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini. Diharapkan, penelitian ini dapat menghasilkan produk yang relevan dan mampu mengatasi kendala dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya menabung dalam Ajaran Islam pada pembelajaran PAI Kelas 2 SD.

Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan dari kurangnya pemahaman siswa tentang pentingnya menabung sejak dini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta metode pengajaran yang kurang efektif dalam menyampaikan konsep menabung sejak dini. Selain itu, minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman mereka mengenai manfaat dan prinsip menabung dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk sebagai solusi atas permasalahan yang ada, yaitu keterbatasan sumber belajar yang menarik dan dapat digunakan baik secara online maupun offline. Oleh karena itu, peneliti merancang serta mengembangkan *e-book* interaktif berbasis flipbook dengan judul “CERIA (Celengan Rajin Islami Anak)” sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Uji coba produk dilakukan setelah sumber belajar ini selesai dikembangkan dan siap untuk dievaluasi oleh audiens yang relevan. Jika kualitas sumber belajar yang dibuat masih belum optimal, maka akan dilakukan revisi dan pengembangan lebih lanjut berdasarkan masukan yang diterima dari audiens. Proses evaluasi ini didasarkan pada data yang diperoleh dari audiens, yang kemudian dikumpulkan secara sistematis dan dianalisis secara menyeluruh untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan telah mencapai tujuan yang diharapkan atau masih memerlukan perbaikan signifikan. Hasil analisis data selanjutnya disusun dan disimpulkan dalam bentuk laporan penelitian yang komprehensif atau artikel jurnal yang ilmiah, yang kemudian disampaikan dalam presentasi perkuliahan SPAI. Dengan demikian, proses evaluasi dan revisi ini memastikan bahwa produk akhir yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar kualitas yang diharapkan, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Partisipan pada penelitian ini peneliti memberdayakan ahli media pembelajaran, ahli materi dan siswa sekolah dasar kelas 2 sebagai pengguna. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan khususnya untuk memahami metode pengajaran yang digunakan oleh guru serta kendala yang dihadapi siswa dalam memahami pentingnya menabung sejak dini, yang kemudian dijadikan sebagai data awal dalam studi pendahuluan. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara pada guru kelas 2 sekolah dasar. Selanjutnya, dilakukan analisis dokumen sumber belajar untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Produk hasil penelitian ini diuji kelayakan dan kualitasnya serta disempurnakan berdasarkan masukan dari para ahli dan siswa terkait sumber belajar interaktif. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teknik dokumentasi sebagai pelengkap dalam pengumpulan data, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih mendetail dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN Gudangkopi 1, 15 Maret 2025, dengan membuat media pembelajaran CERIA berbasis *Canva* yang dirancang sedemikian rupa dan memiliki tahapan tahapan yang harus ditempuh dalam pembuatannya. Peneliti menggunakan model Design and Development atau yang biasa kita kenal D&D yang di dalamnya memuat identifikasi masalah, merumuskan tujuan, mendesain produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba agar dapat membuat kesimpulan yang valid (Nuraeni & Kurniasih, 2021)

Melalui Media Pembelajaran CERIA berbasis *canva* merupakan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan. Media Pembelajaran CERIA ini dapat mengedukasi tentang pentingnya menabung sejak usia dini untuk siswa sekolah dasar. Desain

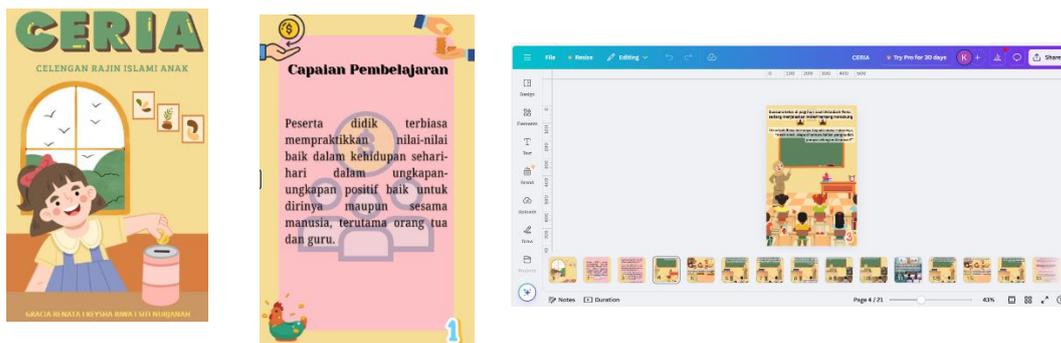
produk dalam media pembelajaran CERIA ini memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta materi tentang pentingnya menabung sejak dini pada pembelajaran PAI di SD kelas 2 (dua).

1. Identifikasi produk: Pada tahap ini, peneliti mulai merancang dan menentukan jenis produk yang akan dikembangkan. Setelah melakukan penelitian di beberapa sekolah, diputuskan bahwa produk yang akan dibuat berupa media pembelajaran.
2. Perumusan tujuan: Tahap ini bertujuan untuk menentukan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dari produk yang dikembangkan. Peneliti juga menetapkan harapan agar siswa dapat mencapai serta memahami konsep yang disampaikan melalui media pembelajaran *e-book* CERIA.



Gambar 1. CP & ATP Fase A Pendidikan Agama Islam Dan Budi Perkerti

3. Desain dan mengembangkan produk: Tahapan ini adalah saat peneliti memulai proses mencari elemen-elemen pendukung dalam sebuah media pembelajaran
- 4.



Gambar 2. Proses Editing E-book CERIA

5. Uji coba produk: Uji coba produk dilakukan untuk mengukur dan mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang telah dirancang dan dibuat dalam mendukung proses belajar mengajar. Proses ini melibatkan pengujian langsung oleh siswa dan guru guna menilai sejauh mana produk dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa. Selain itu, uji coba juga bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau penyempurnaan sebelum diterapkan secara luas dalam pembelajaran.



Gambar 3. Dokumentasi Uji Coba

6. Evaluasi hasil uji coba produk: Setelah uji coba dilakukan dan media pembelajaran ditampilkan, peneliti melakukan evaluasi secara menyeluruh untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki agar produk lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Evaluasi ini mencakup analisis terhadap efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta sejauh mana *e-book* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Dari hasil evaluasi ini, peneliti dapat menentukan langkah-langkah perbaikan dan pengembangan lebih lanjut agar media pembelajaran yang dibuat semakin berkualitas dan memberikan manfaat maksimal dalam proses belajar mengajar.
7. Komunikasi hasil uji coba produk: Peneliti menyusun laporan secara sistematis serta melakukan wawancara mendalam dengan guru terkait untuk mendapatkan penilaian dan masukan mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam proses ini, guru diminta untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian materi serta meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, evaluasi ini juga bertujuan untuk menilai apakah setiap elemen dalam media pembelajaran, seperti desain, konten, serta fitur interaktif yang disediakan, sudah sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dan cukup menarik untuk meningkatkan minat serta motivasi mereka dalam belajar.

Hasil tes yang dilakukan menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap konsep pentingnya menabung sejak dini setelah mereka membaca *e-book* Ceria. Berdasarkan hasil evaluasi, nilai tertinggi yang berhasil diraih oleh siswa adalah 100, sementara nilai terendah yang diperoleh adalah 55. Dengan demikian, rentang nilai antara skor tertinggi dan terendah yang diperoleh siswa adalah 81. Dari total 16 siswa yang mengikuti tes ini, sebanyak tujuh siswa berhasil mencapai skor sempurna, yaitu 100, lima siswa memperoleh nilai 77, sedangkan empat siswa lainnya mendapatkan nilai 55. Jika dihitung secara keseluruhan, rata-rata nilai yang diperoleh oleh seluruh siswa dalam tes ini adalah 81,5, yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai kebiasaan menabung sejak dini.

1. Kebiasaan menabung

Pemahaman siswa mengenai konsep menabung sebagai kebiasaan yang baik menunjukkan hasil yang positif. Mayoritas siswa telah memahami bahwa menabung adalah perilaku bermanfaat yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 90% dari total peserta didik mengetahui bahwa menabung memiliki manfaat dalam mengelola keuangan sejak dini. Dari 16 siswa yang mengikuti penelitian, 14 siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar mengenai pentingnya kebiasaan menabung. Tingginya persentase ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kesadaran untuk menyisihkan sebagian uang mereka secara rutin untuk ditabung.

2. Tempat yang aman untuk menabung
Siswa memahami bahwa menabung harus dilakukan di tempat yang aman untuk menjaga uang tetap terjaga. Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas siswa mengetahui bahwa celengan dan bank adalah pilihan yang tepat untuk menyimpan tabungan. Dari 16 siswa yang mengikuti penelitian, sebanyak 15 siswa, atau sekitar 95%, mampu menjawab dengan benar mengenai tempat yang aman untuk menabung. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kesadaran akan pentingnya memilih tempat penyimpanan yang aman agar uang yang ditabung dapat digunakan dengan baik di kemudian hari.
3. Ketika ingin membeli suatu kebutuhan
Siswa telah memahami pentingnya menyisihkan sebagian uang mereka secara rutin untuk mencapai tujuan tertentu di masa depan. Mereka menyadari bahwa menabung adalah langkah yang tepat untuk mewujudkan keinginan tanpa harus bergantung pada orang lain. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 75% dari total peserta didik, atau sekitar 10 siswa, mampu menjawab pertanyaan dengan benar mengenai cara menyisihkan uang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah memiliki kesadaran akan pentingnya pengelolaan keuangan sejak dini, sehingga dapat lebih disiplin dalam menabung untuk keperluan di masa depan.
4. Manfaat menabung
Sebanyak 90% dari total peserta, yaitu 14 siswa, telah memilih jawaban yang benar mengenai manfaat menabung. Mereka memahami bahwa menabung memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama sebagai cadangan keuangan yang dapat digunakan dalam situasi darurat atau kebutuhan mendesak yang memerlukan biaya tambahan. Selain itu, siswa juga menyadari bahwa menabung membantu mereka merencanakan keuangan dengan lebih baik, menghindari pengeluaran yang tidak perlu, serta membangun kebiasaan hidup hemat dan bertanggung jawab sejak dini. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang baik tentang pentingnya menabung untuk masa depan.
5. Cara menabung
Menabung dapat dilakukan dengan cara menyisihkan sebagian uang secara rutin setiap hari, baik dari uang saku maupun pendapatan lainnya. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 80% dari total peserta didik, atau sekitar 12 siswa, mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan benar, menunjukkan bahwa mereka telah memahami konsep menabung dengan baik. Sementara itu, sisanya, yaitu 4 siswa, masih belum sepenuhnya memahami cara menabung dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa telah memiliki kesadaran akan pentingnya menabung, masih diperlukan edukasi lebih lanjut agar semua siswa dapat menerapkan kebiasaan ini dengan baik.
6. Akibat tidak menabung
Jika seseorang tidak memiliki kebiasaan menabung, maka di masa depan mereka mungkin akan mengalami kesulitan keuangan, terutama saat menghadapi keadaan darurat atau kebutuhan mendesak yang memerlukan biaya tak terduga. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 80% dari total peserta didik, atau sekitar 12 siswa, telah mampu menjawab pertanyaan ini dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memahami pentingnya menabung sebagai langkah antisipatif untuk menjaga stabilitas keuangan dan memastikan kesiapan dalam menghadapi berbagai situasi yang mungkin terjadi di masa depan.
7. Sifat suka menabung
Sebanyak 90% dari total peserta, atau sekitar 14 siswa, berhasil menjawab pertanyaan dengan benar mengenai sifat seseorang yang gemar menabung, yaitu bersikap hemat. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memahami bahwa kebiasaan menabung berkaitan erat dengan sikap bijaksana dalam mengelola keuangan, menghindari pemborosan, serta mempersiapkan kebutuhan di masa depan. Dengan memiliki sifat hemat, seseorang dapat lebih cermat dalam menggunakan uang dan lebih siap menghadapi berbagai situasi yang memerlukan pengeluaran tak terduga.

8. Ajaran menabung

Menabung mengajarkan kita untuk hidup hemat dengan membiasakan diri menyisihkan sebagian uang secara rutin, serta melatih kedisiplinan dalam mengelola keuangan dengan bijak. Kebiasaan ini membantu seseorang untuk lebih bertanggung jawab dalam mengatur pengeluaran dan mempersiapkan kebutuhan di masa depan. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 90% dari total peserta didik, atau sekitar 14 siswa, telah menjawab pertanyaan ini dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami bahwa menabung bukan hanya sekadar menyimpan uang, tetapi juga membentuk kebiasaan positif yang bermanfaat bagi kehidupan mereka di masa mendatang.

9. Contoh sikap dalam menabung

Salah satu contoh sikap yang baik dalam menabung adalah dengan menyisihkan uang jajan sedikit demi sedikit secara rutin, sehingga lama-kelamaan jumlah tabungan dapat bertambah dan digunakan untuk keperluan yang lebih besar di masa depan. Sikap ini mencerminkan kedisiplinan serta kebiasaan mengelola keuangan dengan bijak sejak usia dini. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 14 siswa atau 90% dari keseluruhan peserta didik mampu menjawab pertanyaan ini dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memahami pentingnya menabung dan bagaimana cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

10. Menabung sejak dini

Menabung merupakan kebiasaan positif yang dapat diterapkan sejak usia dini agar anak-anak terbiasa mengelola keuangan dan memahami pentingnya menyisihkan sebagian uang untuk keperluan di masa depan. Dengan menabung sejak kecil, seseorang dapat membangun disiplin finansial dan belajar mengatur pengeluaran dengan bijak. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 60% dari total peserta didik, atau sekitar 11 siswa, mampu menjawab pertanyaan ini dengan benar. Sementara itu, 40% siswa masih belum memahami konsep ini dengan baik, sehingga diperlukan edukasi lebih lanjut agar kebiasaan menabung dapat diterapkan secara lebih luas.

SIMPULAN

Media pembelajaran *e-book* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat diterapkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dengan pemanfaatan teknologi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendukung pendidikan abad ke-21 berbasis teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik siswa maupun guru memiliki tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan *e-book* ini, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 81,5. Selain itu, *e-book* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Oleh karena itu, *e-book* ini dinilai sangat sesuai dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022a). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022b). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- 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>
- Aeni, A. N., Khulqi, R., 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. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Fitri Yeni, D., Rahmatika, D., Armi Eka Putri, D., & Mahaputra Muhammad Yamin, U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in learning and education*, 01. <https://doi.org/10.55352/edu>
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>
- Nuraeni, H. A., & Kurniasih, N. (2021). The Role of Social Media Da’wah in Improving Individual Piety during the Covid 19 Pandemic. *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*, 15(2), 343–364. <https://doi.org/10.15575/idajhs.v15i2.15734>
- Pauji, R., Trisna, B. N., & Fajaruddin Atsnan, D. M. (t.t.). PEMANFAATAN HASIL EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMA DI KOTA BANJARMASIN. Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 2, Nomor 3).
- Wahyuningsih, K. S., Bagus, G., & Denpasar, S. (t.t.). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SMA DHARMA PRAJA DENPASAR* (Vol. 24, Nomor 1)