

Pengembangan E-Book Interaktif Penyajur untuk Menumbuhkan Sikap Jujur bagi Kelas V SD

Afdila Ayu Fitriani¹, Leviana Purnamasari², Nu'man Hakim³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

e-mail: 21afdila@upi.edu¹, leviana.purnamasari@upi.edu², numanhakim@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran masih kurang, terutama pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar. Perkembangan teknologi yang semakin maju menimbulkan masalah yang berkaitan dengan moralitas atau akhlak terpuji yang semakin memudar. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan agama islam sangat penting, salah satunya melalui penggunaan e-book interaktif Penyajur untuk menumbuhkan sikap jujur bagi kelas 5 SD. E-book interaktif ini berisi materi tentang sifat-sifat jujur dalam kepemimpinan, yang disajikan dalam berbagai media seperti gambar, video, dan animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan e-book interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman anak-anak kelas 5 SD tentang sifat-sifat seorang pemimpin yang jujur. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Design and Development (D&D) dengan desain pengembangan menggunakan model ADDIE Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang sifat-sifat seorang pemimpin yang jujur. Selain itu, anak-anak juga memberikan *feedback* positif terhadap penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran.

Kata kunci: *E-book, Teknologi, Pemimpin Yang Jujur*

Abstract

The utilization of technology to support learning is still lacking, especially in Islamic education subjects in elementary schools. The advancing technology development has caused problems related to morality or noble character that are increasingly fading. Therefore, the use of technology in Islamic education is very important, one of which is through the use of interactive E-book "Penyajur" to foster honest attitudes for 5th grade students. This interactive e-book contains material on the characteristics of honesty in leadership, presented in various media such as pictures, videos, and animations. This study aims to develop and implement an interactive e-book that can improve the understanding of 5th grade students about the characteristics of an honest leader. The method used in this study is the Design and Development (D&D) model with the development design using the ADDIE model. The results of this study show that the use of interactive e-books can improve the understanding of children about the characteristics of an honest leader. In addition, children also gave positive feedback on the use of interactive E-books in learning.

Keywords : *E-book, Technology, Honest Leader*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk membentuk karakter siswa yang berkualitas, termasuk karakter kepemimpinan. Pendidikan karakter yang baik diharapkan mampu membentuk siswa menjadi pemimpin yang jujur, bertanggung jawab, dan berwawasan luas. Di kelas 5 SD, siswa diharapkan dapat memahami nilai-nilai kepemimpinan yang baik

dan mampu mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun pembelajaran mengenai karakter kepemimpinan terkadang masih bersifat abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah E-book Interaktif.

E-book adalah bentuk buku elektronik yang dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti tablet atau smartphone. E-book memiliki kelebihan seperti mudah diakses, dapat dikustomisasi, dan dapat diperkaya dengan gambar, suara, dan video. E-book merupakan singkatan dari *Electronic Book*, sedangkan dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai buku elektronik atau buku digital yang berbentuk versi elektronik buku. Dapat diartikan, E-book adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak, tetapi E-book dapat diakses tanpa diprint out.

Sejak kecil, kita semua sudah belajar tentang pentingnya jujur dan berbicara dengan benar. Namun, tidak semua orang dewasa selalu menerapkan nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kepemimpinan. Seorang pemimpin yang jujur sangat penting untuk menjamin kepercayaan, kestabilan, dan keberhasilan dalam sebuah organisasi atau komunitas. Dalam islam, kejujuran adalah nilai yang sangat penting dan merupakan bagian dari ajaran agama. Kejujuran adalah salah satu sifat terpuji yang harus dimiliki oleh setiap muslim. Kejujuran dalam islam berarti mengatakan kebenaran dan tidak berdusta atau menipu. Kejujuran juga mencakup menjaga amanah, yaitu mengemban tugas atau tanggung jawab dengan sebaik-sbaiknya. Untuk menumbuhkan sikap jujur pada anak terutama kelas 5, salah satu faktor penting adalah adanya contoh dari pemimpin yang jujur. Pemimpin yang jujur adalah seseorang yang dapat dipercaya dan selalu berkata jujur. Anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat dari orang dewasa, termasuk pemimpin mereka.

Bagi anak-anak SD kelas 5, memahami nilai jujur dan keterampilan kepemimpinan bisa menjadi hal yang penting dan bermanfaat dalam kehidupan mereka. Dalam artikel ini, kita akan membahas mengenai pentingnya seorang pemimpin yang jujur, serta bagaimana sifat-sifat tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui artikel ini, anak-anak akan belajar bahwa pemimpin yang jujur memegang peran yang sangat penting dalam membentuk karakter yang baik dan integritas di dalam sebuah kelompok atau organisasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-book sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan yang jujur bagi siswa kelas 5 SD. Dengan mengetahui pentingnya sifat jujur dalam kepemimpinan melalui E-book PENYAJUR ini, diharapkan anak-anak dapat memahami nilai ini dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam maupun di luar sekolah.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian model *Design and Development (D&D)* atau bisa disebut juga dengan model desain dan pengembangan. Metode penelitian yang digunakan ialah *Design and Development (D&D)* dengan desain pengembangan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)*. Penelitian *D&D (Design and Development)* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk atau program pendidikan, atau sistem pembelajaran. Model *D&D* ini memiliki tujuan utama untuk menyediakan informasi bahwa masalah yang ditemukan dalam pendidikan dapat diselesaikan melalui serangkaian penelitian pada proses desain maupun pengembangan, dan evaluasi secara empiris dan sistematis.

Penelitian *D&D* biasanya digunakan untuk mengembangkan produk atau program pendidikan yang inovatif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode ini sangat berguna bagi pengembang produk atau program pendidikan karena dapat membantu mereka dalam memahami kebutuhan dan tantangan dari kelompok sasaran, serta merancang produk atau program pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran. Metode ini juga dapat membantu dalam menguji coba dan menilai efektivitas dan keberhasilan produk atau program pendidikan tersebut. Penelitian *D&D* sangat penting karena dengan mengembangkan produk atau program pendidikan yang inovatif dan efektif, maka dapat

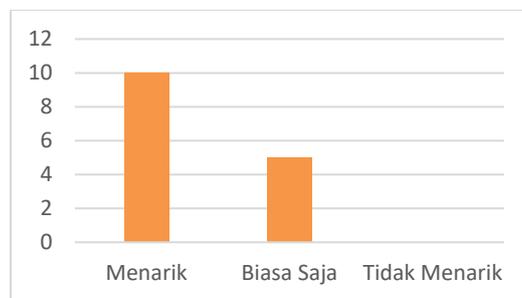
meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan generasi yang lebih cerdas dan berkualitas di masa depan.

Penelitian dalam model D&D menurut Peffers dkk (2007) menyebutkan bahwa setidaknya ada enam tahapan diantaranya adalah (1) *Identify the problem motivating the research* atau mengidentifikasi permasalahan, (2) *Describe the objectives* atau deskripsi tujuan, (3) *Design and develop the artifact* atau mendesain dan mengembangkan produk, (4) *Subject the artifact to testing* atau uji coba produk, (5) *Evaluate the results of testing* atau mengevaluasi hasil uji coba, dan (6) *Communicate those results* atau mengkomunikasikan hasil uji coba.

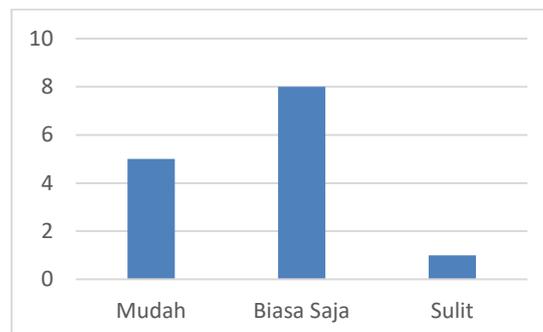
Penelitian ini dilakukan di salah satu SD di Sumedang, yaitu SD Negeri Sukaraja 1 yang bertempat di Jl. Empang No. 04, Regol Wetan, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat dengan waktu pelaksanaan pada hari Rabu, 15 Maret 2023. Penelitian ini dilakukan dengan satu kali pertemuan sebagai uji coba sekaligus evaluasi produk. Subjek dari penelitian yang telah dilakukan adalah siswa kelas V sekolah dasar SD Negeri Sukaraja 1 dengan jumlah 22 partisipan sebagai populasi penelitian.

HASIL

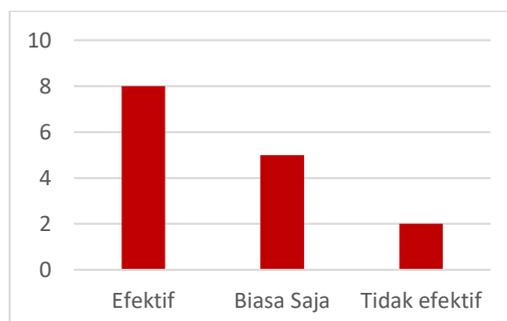
Penilaian terhadap *e-book* ini dilakukan dengan cara menggunakan angket. Adapun hasil dari angket terhadap guru kelas sebagai berikut



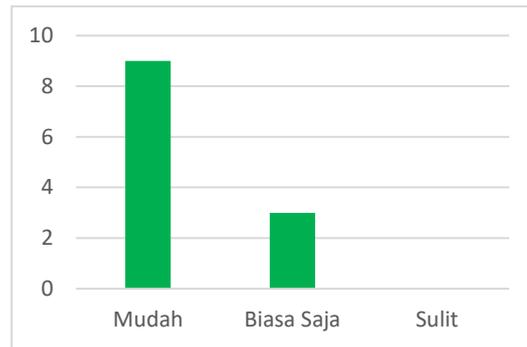
Grafik 1. Kemenarikan Tampilan dan Isi E-book “PENYAJUR” bagi siswa



Grafik 2. Kemudahan Penggunaan E-book “PENYAJUR” bagi siswa



Grafik 3. Keefektifan E-book Interaktif “PENYAJUR” bagi siswa



Grafik 4. Kemudahan Games E-book Interaktif “PENYAJUR” bagi siswa

Penerapan media *e-book* sebagai penunjang dalam pembelajaran menunjukkan kesesuaian dengan peneliti sebelumnya yang juga meneliti terkait penggunaan *e-book* untuk pembelajaran. Kesesuaian tersebut antara lain (1) penggunaan *e-book* yang praktis, (2) penggunaan *e-book* menjadi bukti bahwa pembelajaran juga harus mengalami inovasi, (3) pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dengan *e-book*, (4) *e-book* menjadi salah satu media yang menunjang kreatifitas anak, (5) penggunaan *e-book* dapat mengefektifkan pembelajaran.

Adapun beberapa keterbatasan yang dialami peneliti dalam melakukan uji coba produk, diantaranya (1) terdapat beberapa siswa yang tidak membawa *handphone* dan sehingga peneliti menyediakan laptok untuk siswa yang tidak membawa *handphone*, (2) tidak adanya fasilitas berupa wifi dari sekolah, sehingga peneliti menggunakan kuota pribadi untuk melakukan uji coba dan (4) keadaan sekolah kurang kondusif.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti lain, yang juga akan menjadi sumber literatur guru dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah. Siswa mulai mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, penggunaan teknologi ini juga harus diawasi secara ketat oleh orang tua dan guru. Hal ini dilakukan agar siswa menggunakan teknologi untuk hal-hal positif yang berkaitan dengan pembelajaran. Penting juga untuk menyesuaikan lingkungan belajar dengan materi dan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar puas dengan penggunaan gambar dan penggunaan warna yang berbeda. Penciptaan lingkungan belajar juga harus diadaptasi dan dimasukkan dalam KD kurikulum. Muatan atau isi lingkungan belajar tidak hanya harus menarik, tetapi juga harus sesuai dengan materi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

PEMBAHASAN

Perancangan, pembuatan dan pengembangan produk tentu memiliki beberapa tahap yang harus ditempuh. Tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produk dengan menggunakan model *Design and Development D&D*, yaitu :

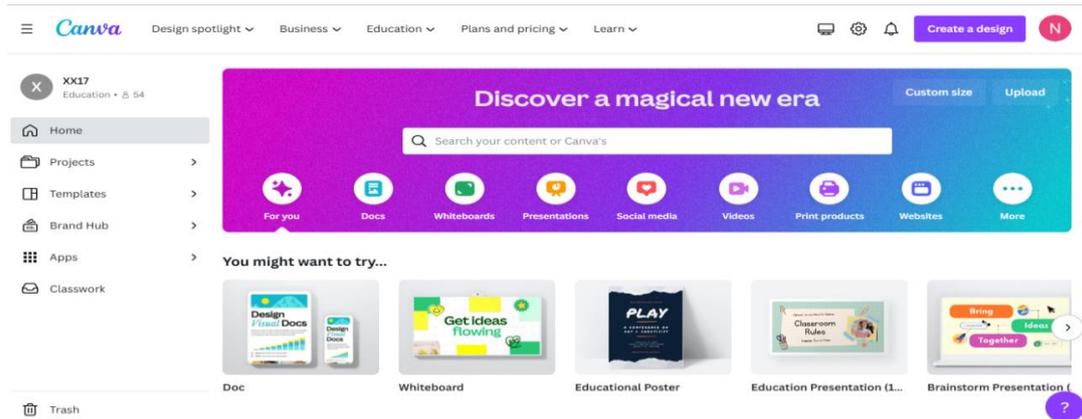
Pertama, mengidentifikasi masalah yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Peneliti menganalisis dari berbagai sumber. Lalu, didapat kesimpulan bahwa permasalahan yang sering muncul yakni kurangnya motivasi belajar karena kegiatan pembelajaran membosankan, rendahnya minat baca pada siswa, kurangnya pengetahuan siswa dan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi serta pembelajaran kurang efektif.

Kedua, merumuskan tujuan sebagai hasil dari identifikasi masalah. Dari hasil analisis permasalahan yang terkait dalam pembelajaran siswa sekolah dasar, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam meningkatkan minat baca serta dapat menjadi alternatif dalam mengefektifkan pembelajaran. Selain itu, pengembangan dari media pembelajaran ini adalah sebagai wujud bentuk inovasi dari proses pembelajaran.

Nama produk media pembelajaran yang di kembangkan peneliti yaitu *e-book* interaktif PENYAJUR. Materi yang di muat dalam *e-book* interaktif PENYAJUR adalah materi

Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas V sekolah dasar. Dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran tentunya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran juga kualitas siswa.

Ketiga, mendesain produk media pembelajaran. Tahap awal yang dilakukan dalam perancangan adalah penentuan isi yang akan dimuat dalam *e-book* seperti materi, gambar-gambar, video penunjang materi, dan Latihan soal. Setelah itu peneliti mencari materi dari berbagai sumber dan referensi. Peneliti juga menyesuaikan materi dengan kurikulum yang ada di kelas V sekolah dasar. Tahap selanjutnya yaitu proses menyesuaikan mendesain *e-book*. Peneliti menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembuatan dan pengeditan *e-book*. Aplikasi ini dipilih sebab memiliki *template* yang beragam dan mudah di gunakan. Peneliti menekankan dalam pembuatan *e-book* adalah penggunaan warna-warna yang kontras dan banyak animasi yang membuat siswa tertarik melihatnya.



Gambar 1. Aplikasi Canva

Keempat, uji coba produk. Peneliti melakukan pengujian *e-book* interaktif PENYAJUR kepada siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri Sukaraja 1, Kabupaten Sumedang pada hari Rabu, tanggal 15 Maret 2023. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba *e-book* ini sebanyak 22 siswa. Pada uji coba ini peneliti memberitahu cara penggunaan dari *e-book* tersebut serta menjelaskan fitur-fitur apa saja yang terdapat di *e-book* tersebut seperti fitur link youtube, dan fitur link latihan soal. tanggapan siswa setelah melakukan pengujicobaan yaitu *e-book* dinilai menarik karena terdapat animasi serta warnanya yang menarik.



Gambar 2. Fitur link youtube



Gambar 3. Fitur link soal

Kelima, evaluasi hasil uji coba. Setelah melaksanakan uji coba di SD Negeri Sukaraja 1, peneliti merevisi beberapa hal, seperti memperbaiki link youtube yang tidak dapat di akses oleh beberapa siswa.



Gambar 4. Cover e-book Interaktif PENYAJUR



Gambar 5. Materi dari e-book Interaktif PENYAJUR



Gambar 6. Latihan Soal e-book Interaktif PENYAJUKeenam, mengkomunikasikan hasil uji coba, peneliti mengkomunikasikan hasil uji coba *e-book* dalam bentuk jurnal penelitian supaya dapat dibaca dan menjadi sarana penambah ilmu serta dapat dievaluasi oleh pembaca serta *reviewer* mengenai penelitian yang telah dilakukan. Produk yang peneliti hasilkan dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran oleh para guru terutama guru PAI.

Peneliti melakukan uji coba *e-book* interaktif PENYAJUR di SD Negeri Sukaraja 1 yang berada di Kabupaten Sumedang. Tujuan dari uji coba *e-book* ini yakni untuk mengetahui keberhasilan dari produk sebagai media untuk meningkatkan minat baca siswa, membantu siswa memahammi materi secara lebih jelas, membantu siswa agar terbiasa dengan inovasi pembelajaran, dan mengukur keefektifan dalam proses pembelajaran Adapun hasil yang peneliti dapatkan setelah uji coba, yaitu siswa menyukai tampilan dan juga isi yang ada dalam *e-book* .Itu karena materi ada dalam *e-book* banyak memuat gambar serta *template* yang menarik serta wana dari *e-book* yang kontras. Namun di sisi lain, ada beberapa siswa yang kesulitan dlam mengakses fitur seperti fitur link *youtube*. Hal ini karena para siswa belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran adapun yang di karenakan *device* yang siswa gunakan. Namun setelah mendapatkan penjelasan terkait penggunaan dan bantuan dari peneliti siswa baru memahami tentang cara penggunaan fitur tersebut.

Setelah melakukan uji coba *e-book*, peneliti meminta penilaian terkait *e-book* yang telah dibuat kepada guru kelas, kelas V sekolah dasar di SD Sukaraja 1.

SIMPULAN

Salah satu tujuan dalam Pendidikan adalah untuk membentuk karakter siswa yang berkualitas termasuk kepemimpinan. E-book interaktif merupakan salah satu bentuk program atau produk yang menyenangkan bagi siswa dalam suatu pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data bahwa 1.) produk dalam pengembangan e-book interaktif dalam Pendidikan yang inovatif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. 2.) meningkatkan kerjasama yang baik bersama teman. 3.) siswa mampu mengikuti kegiatan dengan semangat dan antusias. Dengan adanya e-book interaktif ini siswa merasa senang dan tertantang dengan adanya game kuis yang harus dikerjakan secara berkelompok.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang sangat luar biasa kepada Ibu Hj. Eni Rokayah, S.Pd. Selaku guru Sekolah Dasar Negeri Sukaraja 1 yang telah memberi kami waktunya yang sangat berharga untuk menguji coba produk yang kami buat serta telah memberikan respon dan tanggapan yang sangat baik. Tidak juga kami berterimakasih kepada para siswa yang telah bekerjasama dalam percobaan produk ini. Semoga ilmu yang kami sampaikan dapat bermanfaat bagi insan yang menerima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah N, Ahmad II, Susilawati A, ... *Pemanfaatan E-Book Interaktif" Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. ULIL ALBAB J2022;1(5):1249-1272.*
<http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/260%0Ahttps://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/260/223>
- dkk, K., Kepemimpinan Dalam Islam, K., Nof Putra, D., Zikri, A., & Mukhtar, N. A. (2020). *PRODU: Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam270XJ*****Volume 2, Nomor 1, Special Issue, Desember 2020***** [E. 2, 1–10.*
- Francisca F, Zahra JOV, Anggraeni SH, Aeni AN. Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *J Basicedu. 2022;6(3):5268-5277. doi:10.31004/basicedu.v6i3.3043*
- Oktaladi, F. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic Bot Interactive) dalam Meningkatkan Pengetahuan Dasar Islam pada Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan, 2(2), 216–225.* <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Yusuf TFM, Nurhidayah R, Monika TS, Lestari W, Aeni AN. Pengembangan EMODI (E-Modul Interaktif) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD. *Al-Madrasah J Pendidik Madrasah Ibtidaiyah*. 2022;6(3):739. doi:10.35931/am.v6i3.1065