

Penggunaan E- BOOK BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil) sebagai Media Digital untuk Mengajarkan Wudhu pada siswa SD

Reviani Fitri¹, Nadya Dwi Pramesti², Nur Shoviatul Zahro³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: revianifitri77@upi.edu¹, nadyadwip.08@upi.edu²,
nurshoviatulzahro@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi terkait penggunaan *E-book* sebagai media digital untuk mengajarkan wudhu pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode dengan kerangka Design and Development (D&D) dan teknik perhitungan data kuantitatif. Penelitian dirumuskan dalam bentuk poin sebagai berikut: (1) Bagaimana cara mengembangkan media *E-book* sebagai sarana mempelajari tata cara bersuci dari hadas kecil?, (2) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kesadaran siswa pada penggunaan media *E-book* BERHACIL dalam mata pelajaran PAI di SD?, (3) Bagaimana ke-efektivitasan media *E-book* untuk pembelajaran bersuci dari hadas kecil?. Data didapatkan melalui selembaran validasi yang diberikan kepada siswa, data menunjukkan bahwa *E-book* BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil) dapat menjadi salah satu jawaban bagi para pendidik, terkhusus dalam mata pelajaran PAI. Mengingat penggunaan TIK yang terus menerus digencarkan, juga dengan perkembangan siswa di era digital, tentu pembelajaran pun harus bisa menyeimbangkan, bahkan lebih kekinian, dengan berbagai fitur yang asyik, dan menyenangkan, dan juga memudahkan.

Kata kunci: *Media Digital, Wudhu, Sekolah Dasar*

Abstract

This research explores the use of *E-books* as digital media to teach wudhu to elementary school students. It uses methods with Design and Development (D&D) frameworks and quantitative data calculation techniques. The research is formulated in the following point form: (1) How do I develop *E-book* media as a means of learning the sacred manners of small Hadas?, (2) Is there a significant effect on students' awareness on the use of HACIL *E-book* media in PAI subjects in elementary school?, (3) How is the *E-book* media's effectiveness for the sacred learning of little Hadas? Data was obtained through a collection of validations given to students, the data showed that *E-books* of the Small Hadas could be one of the answers for educators, especially in PAI subjects. Considering the continuous use of ICT, as well as the development of students in the digital age, of course learning must also be able to balance, even more today, with various fun, fun features, and also make it easier..

Keywords : *Digital Media, Wudhu, Elementary School*

PENDAHULUAN

Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia (Aeni et al., 2022). Dalam UU No.11 tahun 2019 Pasal 15 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dimana Penyelenggaraan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi melalui Pendidikan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 14 ayat (1) huruf a dilaksanakan dengan:

1. Penyiapan sumber daya manusia untuk Penyelenggaraan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Peningkatan mutu dan kesesuaian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi; dan
3. Pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Serta dalam Pasal 16 menyebutkan bahwa Penyelenggaraan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi melalui Pendidikan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 15 dilaksanakan dalam rangka meningkatkan kapasitas bangsa dalam mengelola sumber daya dan diutamakan untuk memenuhi kebutuhan nasional agar dapat meningkatkan daya saing serta mewujudkan kemandirian bangsa.

Maka dari pada itu mengingat bahwa siswa SD yang memiliki karakter lemah, dan senantiasa haus akan pengetahuan akan lebih diindahkan dengan materi yang masuk dan familiar dengan sebuah media pembelajaran yang digunakan. Teknologi dalam sebuah pembelajaran telah merambat begitu pula pada siswa SD, terutama pada materi pembelajaran "aku suka berwudhu" Pembelajaran 4 Kelas 4 SD. Dengan itu kami membuat sebuah media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan sebuah aplikasi pengeditan dan pembuatan desain untuk melengkapi pembuatan media pembelajaran. Maka diharapkan siswa SD dapat mengetahui cara-cara bersuci dari hadas kecil dengan berwudhu secara benar, melalui tata cara sebagai berikut :

1. Dianjurkan membasuh dua tangan hingga pergelangan tangan.
2. Dianjurkan berkumur-kumur dengan sempurna.
3. Dianjurkan membasuh rongga hidung dengan cara menghirup air.
4. Diwajibkan membasuh muka dengan sempurna. Batas muka/wajah adalah ujung dagu sebelah bawah dan tempat tumbuh rambut di atas kening sebelah atas. Batas sebelah kiri-kanan yaitu pangkal telinga.
5. Diwajibkan membasuh dua tangan, dari ujung jari tangan hingga siku. Lebihkan basuhan dari batasnya agar sempurna
6. Diwajibkan menyapu/mengusap kepala (sebagian/seluruh)
7. Dianjurkan mengusap dua daun telinga bagian luar dan dalam
8. Diwajibkan membasuh dua kaki, dari ujung/telapak kaki hingga mata kaki. Lebihkan basuhan dari batasnya agar sempurna.

Selanjutnya mengenai beberapa rumusan masalah yang ditemukan, seperti bagaimana cara mengembangkan media *E-book* sebagai sarana mempelajari tata cara bersuci dari hadas kecil, kemudian apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kesadaran siswa pada penggunaan media *E-book* BERHACIL dalam mata pelajaran PAI di SD?, lalu dengan bagaimana ke-efektivitasan media *E-book* untuk pembelajaran bersuci dari hadas kecil?.

Adapun dengan diadakannya penelitian ini pun, tak luput dari tujuan yang akan dicapai, antara lain, untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *E-book* sebagai sarana mempelajari tata cara bersuci dari hadas kecil, kemudian untuk mengetahui pengaruh penilaian para pengguna (siswa/guru) secara *real* dan langsung pada media *E-book* BERHACIL untuk pembelajaran PAI di SD, dan juga untuk mengetahui sejauh mana ke-efektivitasan penggunaan media *E-book* BERHACIL pada siswa SD dalam pembelajaran PAI.

Judul dari produk kami yakni Penggunaan *E-book* BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil) Sebagai Media Digital untuk Mengajarkan Wudhu Pada Siswa SD. Dari judul tersebut maka terdapat 3 bahasan yang mampu menjadi acuan dari landasan teori.

1. *E-book*

E-book Merupakan Sebuah Buku Pembelajaran yang disebar dengan cara online atau secara maya yang dapat diakses melalui alat komunikasi elektronik. Seperti Gawai mampu menjadi pendamping dalam berbagai kegiatan manusia di era digital ini (Aeni, Erlina, et al., 2022). *E-book* juga biasanya ditampilkan dengan bentuk PDF ataupun berupa link yang dapat disebar ke berbagai social media.

E-book merupakan singkatan dari elektronik book. Belakangan ini *E-book* sangat diminati lantaran kemudahan dalam pengaksesan dan juga penyimpanan apabila

dibandingkan dengan buku-buku lainnya. *E-book* awalnya hanya digunakan untuk khalayak terbatas saja, seperti dalam lingkup kampus saja, hingga pada tahun 1990 ditemukannya sebuah perkembangan elektronik yang memudahkan dalam pentransferan file termasuk *E-book*. Kemudian dari sinilah penggunaan *E-book* terus meningkat mulai dari beragam perusahaan yang meluncurkan sebuah program terkait guna mampu mengakses file *E-book*, hingga lahirnya beragam aplikasi yang mampu mendukung penggunaan *E-book*. Hingga akhirnya perpustakaan yang berada di Amerika mulai menawarkan *E-book* gratis pada tahun 1998 melalui situs web mereka. Kemudian ditahun 2003 perpustakaan mulai menawarkan sebuah *E-book* gratis yang mampu di download. Dan pada 2010, sebuah penelitian di Amerika dapat menyimpulkan bahwa 66% dari perpustakaan umum di Amerika menawarkan *E-book* yang merupakan suatu gerakan besar di industry perpustakaan yang mulai serius memeriksa hal-hal yang berkaitan dengan peminjaman *E-book* ini.

E-book atau buku digital ini menurut (Wahiddah et al., 2022) merupakan salah satu bentuk iktikar dari begitu banyaknya inovasi pendidikan dengan menggunakan teknologi sebagai wujud dari modernisasi manusia di Abad 21.

2. Bersuci dari Hadas Kecil (Wudhu)

Bersuci dari hadas kecil atau ber-wudhu merupakan salah satu hal yang wajib diketahui oleh umat islam, karena dengannya lah banyak ibadah yang diselenggarakan dan menjadi syarat bahkan salah satu tuntutan yang harus dilakukan oleh umat islam ketika hendak melakukan suatu ibadah tertentu. Oleh karena itu, adanya materi ini pada pembelajaran PAI di SD tentu sangat fundamental adanya.

Mengingat bahwa sedari anak-anak lah seharusnya mulai diberikan pendidikan terhadap agama, bahkan shalat. Namun, tak jarang ketika anak-anak melaksanakan wudhu mereka melakukannya hanya senatas basah muka, basah rambut dan usap telinga. Kebiasaan ini lah yang seharusnya diluruskan agar menjadi suatu kebiasaan yang disertai dengan kebenaran dalam implementasinya. Kemudian seperti yang disebutkan oleh (Agustin et al., 2022) bahwasannya ketika proses pembelajaran tengah berlangsung, tak jarang banyak dari siswa yang masih keliru dalam implementasinya. Seperti yang sudah di jelaskan diawal bahwa terdapat beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan wudhu seperti :

- a. Dianjurkan membasuh dua tangan hingga pergelangan tangan.
- b. Dianjurkan berkumur-kumur dengan sempurna.
- c. Dianjurkan membasuh rongga hidung dengan cara menghirup air.
- d. Diwajibkan membasuh muka dengan sempurna. Batas muka/wajah adalah ujung dagu sebelah bawah dan tempat tumbuh rambut di atas kening sebelah atas. Batas sebelah kiri-kanan yaitu pangkal telinga.
- e. Diwajibkan membasuh dua tangan, dari ujung jari tangan hingga siku. Lebihkan basuhan dari batasnya agar sempurna
- f. Diwajibkan menyapu/mengusap kepala (sebagian/seluruh)
- g. Dianjurkan mengusap dua daun telinga bagian luar dan dalam
- h. Diwajibkan membasuh dua kaki, dari ujung/telapak kaki hingga mata kaki. Lebihkan basuhan dari batasnya agar sempurna.

Dalam berwudhu, juga dirasa perlu adanya pengetahuan untuk anak SD bahwa ada beberapa hal yang mampu membatalkan wudhu seperti diantaranya :

- a. Keluarnya sesuatu dari qubul atau dubur, baik berupa padat, cair ataupun gas. (kentut, kencing, BAB)
- b. Menyentuh qubul atau dubur menggunakan telapak tangan.
- c. Bertemunya kulit antara laki-laki atau perempuan yang sudah dalam usia baligh tanpa ada kain sedikitpun
- d. Hilang akal (tidur, gila dll)

3. Mengajarkan

Menurut KBBi mengajarkan adalah memberikan pelajaran kepada seseorang atau sekelompok orang. Mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang disampaikan oleh

seorang pendidik untuk menyampaikan informasi berupa pelajaran pada pelajar, sehingga munculnya proses belajar atau transfer ilmu dari pendidik kepada pelajar.

Mengajar didefinisikan pula oleh beberapa ahli seperti Nana Sudjana (1989), yang menyebutkan bahwasannya pada hakikatnya mengajar merupakan suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar mengajar. Kemudian Muhammad Ali (1992) mengatakan bahwa mengajar ialah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Dan menurut George Picket dan John J. Hanion yang mendefinisikan bahwa mengajar ialah suatu profesi dan juga keterampilan. Tidak semua orang cocok mendapatkan tantangan seperti itu sebab harus didasarkan pada pelatihan, temperamen, maupun pengalamannya.

Jadi, dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu kegiatan yang akhirnya menghasilkan suatu kegiatan proses belajar yang berkelanjutan dan dilakukan oleh guru atau pendidik yang memberitahukan mengenai semua ilmu pengetahuan terhadap siswa, atau pelajar. Jadi disini pula guru harus mampu memahami tentang perkembangan pembelajaran siswa, agar guru mampu merancang pembelajaran dengan memperhatikan karakteristi setiap siswanya(Hayati et al., 2021).

METODE

Desain Penelitian

Penelitian kami dengan berjudul Penggunaan *E-book* BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil) Sebagai Media Digital Untuk Mengajarkan Wudhu pada siswa di SD menggunakan sebuah model penelitian *Design and Development* (D & D). kemudian adapun dalam tahapannya menurut Ellis & Levy dalam (Kijubi, 2022) mengungkapkan, setidaknya memiliki 6 tahapannya.

Dengan tahapanantaratlain, (1). Identifikasi masalah, Pada tahapan ini ialah merupakan pengetahuan terhadap suatu masalah yang sedang terjadi, yang kemudian dihubungkan kedalam produk yang akan dibuat, dan disesuaikan dengan perkembangan zaman sekarang. Sehingga dalam tahapan ini akan biasanya senantiasa membentuk suatu inovasi baru, karena dilahirkan dari suatu permasalahan baru pula. (2). Mendeskripsikan tujuan, Tahapan ini digunakan guna memperoleh informasi sejauh mana keefektivitasan suatu media yang kita buat dengan proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar. Dan menciptakan produk dari permasalahan yang ada. (3). Desain dan pengembangan produk, Dalam tahapan ini di rancanganya sebuah media baik itu sebuah inovasi (pengembangan dari sesuatu yang sudah ada), maupun sebuah invention atau sesuatu yang baru, dan benar-benar belum ada sebelumnya. (4). Ujicoba Produk, Pada saat uji coba produk tentu dilakukan saat produk itu telah berhasil dibuat. Biasanya pada tahapan ini diberikan pada para pengguna siswa/guru yang nantinya diberikan sebuah evaluasi atau penilaian apakah mampu digunakan dalam proses pembelajaran, atau sebaliknya. (5). Evaluasi hasil ujicoba, Evaluasi ini memiliki tujuan untuk pengembangan terhadap suatu media atau produk yang kita buat kedepannya. Dalam tahap ini pun biasanya disebut dengan revisi, yang diberikan oleh para ahli, atau pengguna tadi seperti siswa dan guru. (6). Mengkomunikasikan hasil ujicoba Dalam tahap ini diharuskan adanya kerangka penelitian secara visualisasi, seperti sasaran yang ditentukan, teknik pengumpulan data yang akan digunakan, dan lainnya. (Aeni, Handari, et al., 2022)

Dalam penelitian ini objek lokasi yaitu SDN Panyingkian 3 di Kecamatan. Sumedang Utara, Kabupaten. SUmedang , waktu pelaksanaan tanggal 07 Maret 2023 pukul 10.00 WIB. Penelitian dilakukan selama satu pertemuan sebagai bahan penerapan atau pengimplementasia dan evaluasi produk

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Panyingkiran 3 dengan jumlah total siswa yaitu 39 orang siswa. Hal ini merupakan data sampel dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode dengan kerangka D&D dan teknik perhitungan data kuantitatif, data berasal dari angket yang berupa selebaran dan disebar kepada siswa kelas IV yang akan dijadikan sebagai pertimbangan terhadap keberhasilan produk yang peneliti buat sebagai media digital berbasis android yang dapat digunakan oleh siswa kelas IV.

Data kuantitatif merupakan sebuah data yang memuat penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka baik kumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut dan penyajian hasil, baik dalam bentuk gambar tabel grafik atau tampilan yang resesitatif lainnya, yang mampu mempermudah serapan dan penyampaian in formasi pada pembaca. Metode ini pun disebut-sebut sebagai metode ilmiah (*scientific*) dikarenakan mampu memenuhi kaidah-kaidah ilmiah seperti konkret empiris, objektif, sistematis, terukur dan rasional. Tujuan penelitian kuantitatif ialah mempergunakan model matematis, teori bahkan hipotesis yang berkaitan dalam fenomena alam. Penelitian dengan menggunakan penelitian ini pun biasanya diterapkan dengan jumlah sampel yang ditentukan berdasarkan dengan populasi yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembuatan sebuah produk dirasa harus senantiasa diadakan sebuah rancangan terlebih dahulu agar mampu memudahkan dalam proses pembuatannya, begitupun dengan hipotesis yang nantinya akan terealisasikan. Dengan begitu kami menggunakan metode D&D dengan langkah-langkah yang harus dilakukan diantaranya :

1. Identifikasi Masalah

Ketika kami akan merancang dan membuat sebuah produk, kami melakukan sebuah observasi terlebih dahulu melalui beberapa hasil observasi yang pernah kami lakukan berdasarkan tugas dari mata kuliah lainnya yang mengharuskan datang ke SD. Dan kami pun melakukan observasi kembali ke SDN Panyingkiran III mengenai apa yang kurang, dalam bidang pembelajaran media digital.

Dari beberapa kasus dan observasi yang kami lakukan, maka dapat diketahui bahwasannya ternyata masih banyak sekolah-sekolah yang masih kurang maksimal dalam menggunakan media digital. Bahkan di SDN Panyingkiran III ini, dikatakan oleh guru yang bersangkutan belum pernah menggunakan *E-book* untuk pembelajarannya, terkhusus dalam mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Mendeskripsikan Tujuan

Meninjau dari beberapa permasalahan yang termuat di atas, kami memiliki tujuan dalam pembuatan *E-book* sebagai media digital ini untuk meningkatkan tingkat literasi ICT atau minat dan baca elektronik buku berbasis android atau PC, pada siswa SD dengan menampilkan desain dan tampilan yang menarik yang mampu kami sediakan.

Selain itu *E-book* sebagai media digital ini memiliki tujuan untuk memfasilitasi siswa guna mengetahui tatacara wudhu atau bersuci dari hadas kecil, dengan baik dan benar, sesuai dengan syari'at islam. Kemudian juga dibuatnya *E-book* BERHACIL ini untuk menampilkan media digital berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan jaman abad 21.

3. Desain dan Pengembangan Produk

Tahap ke-1,

pada tahap ini kami melakukan perencanaan mengenai pembuatan *E-book*, pada materi apa, KD berapa, dan KI serta judul yang akan dibahas dalam *E-book* ini.

Tahap ke-2,

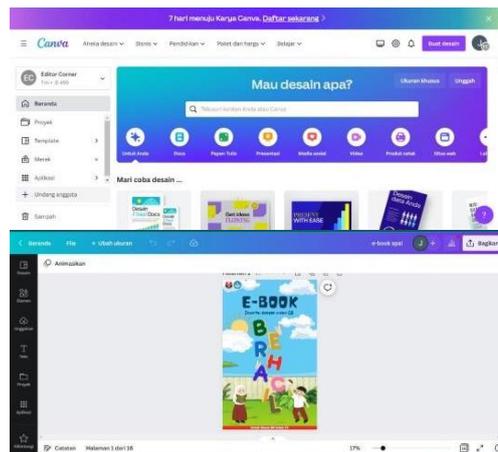
kami mencari beberapa sumber materi yang relevan guna diterapkan pada produk nantinya. Baik itu berupa buku paket siswa, buku paket guru, serta di beberapa platform online lainnya.



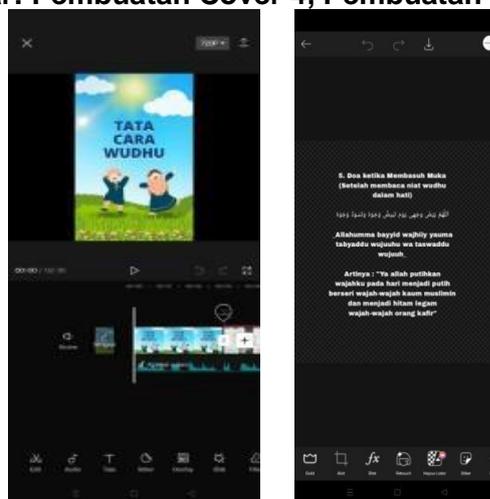
Gambar: Sumber Rujukan 1, Sumber Rujukan 2, Gambar Sumber Rujukan 3.

Tahap ke-3,

kemudian kami menambahkan beberapa aplikasi yang mampu mendukung pembuatan produk yang telah kami rancang, untuk dapat digunakan dalam android, melalui pertimbangan yang kami lakukan seharusnya. Kami memilih menggunakan aplikasi desain yaitu canva dan aplikasi pengeditan video yaitu capcut canva adalah platform online yang menyediakan desain desain yang menunjang dalam pembuatan *E-book*, kemudian capcut yang kami gunakan untuk pembuatan video animasi berkode QR.



Gambar: Pembuatan Cover 4, Pembuatan Cover 5.



Gambar: Pembuatan Video Animasi 6, Pembuatan Video Animasi 7

Tahap ke-4,

pada tahap ini kami menampilkan pemilihan elemen untuk isi *E-book*, kami memilih elemen-elemen yang memiliki warna cerah yang dapat menarik perhatian dan minat siswa, juga dengan tokoh animasi yang kami sesuaikan dengan kegemaran para siswa sesuai usianya. Kita pun di tuntut untuk mampu berinovasi terus menerus seperti menurut (Asiah 2016) dalam (Aeni, Djuanda, et al., 2022) bahwa dengan terbentuknya inovasi, proses pembelajaran nantinya mampu dikembangkan dan ditingkatkan mutu kualitasnya dengan teknologi.

Tahap ke-5,

kemudian pada tahapan ini, merupakan proses memasukkan materi kedalam produk atau desain *E-book* yang telah dirancang, dengan memperhatikan beberapa aspek agar tidak ada sesuatu yang terlalu rumit untuk siswa membacanya. Diiringi dengan penempatan kode QR dan link video animasi yang dapat di akses secara langsung.

4. Ujicoba Produk

Setelah kami merampungkan rancangan produk, kami pun melanjutkan pada tahap berikutnya untuk di uji coba. Pada saat uji coba akan dilaksanakan di dalam kelas, kami mengajak siswa kelas IV ini untuk memahami terlebih dahulu mengenai pengetahuan dasar berwudhu, agar mampu lebih mudah pada saat penjelasan materi yang akan disampaikan pada *E-book* BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil), dengan berupa "Tepuk Wudhu" .

Dalam ujicoba produk kali ini, kami melakukan sebuah penelitian yang bertempat di SDN Panyingkiran III. Pada Selasa, 7 maret 2023 di kelas IV SD dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang. Tentunya ketika kami mengujicobakan produk *E-book* Berhacil (Bersuci dari Hadas Kecil) disertai video animasi melalui QR, ialah menggunakan proyektor di depan kelas, dengan menampilkan *E-book* BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil) berbentuk PDF yang di dalamnya terdapat kode QR dan juga terdapat video animasi. Video animasi adalah sebuah gambar yang mampu bergerak dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun dengan beraturan. Menurut (Utami,2011) dalam (Rahayu et al., 2022), video animasi dikatakan pula sebagai gambar gerak, karena menyajikan beberapa gambar yang berguna sebagai simulasi karena terdiri dari objek yang nantinya mampu menggambarkan simulasi.

Didalamnya terdapat pembahasan wudhu berupa pengertian, rukun, sunnah, hal-hal yang membatalkan wudhu, niat wudhu, tatacara berwudhu, dan video animasi yang di dalamnya terdapat tatacara berwudhu, disertai dengan suara doa-doa ketika membasuh bagian-bagian tubuh.

Seperti yang dikatakan di Atas, bahwasannya pada saat kami menguji cobakan *E-book* BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil) pada siswa kelas IV di SDN Panyingkiran III, yang bertempat di Jl. Panyingkiran No. 59, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang Prov. Jawa Barat dengan jumlah populasi 39. Disini anak-anak dibimbing bagaimana cara menggunakan *E-book* yang disertai dengan kode QR, pada proyektor yang telah digunakan dari awal pembelajaran. selain itu juga kami memberikan contoh bagaimana scan kode QR yang telah tersedia di dalam *E-book* BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil).

Pada saat memberitahukan, siswa kelas IV disini sudah sebagian besar membawa alat elektronik masing-masing, dan kode QR pada Proyektor bisa di scan dengan baik, yang kemudian langsung menampilkan video animasi bagaimana tata cara berwudhu dengan baik dan benar menurut syariat islam.

5. Evaluasi hasil ujicoba

Kemudian, pada tahap ini merupakan sebuah evaluasi dimana untuk pengimplementasian *E-book* ini diharuskan merevisi beberapa unsur diantaranya, kami memperbaiki akses sistem dimana mulanya hanya terdapat kode QR saja, demi memudahkan akses kami menambahkan link yang dapat langsung diklik menuju video pembelajaran. Serta penggunaan kata-kata yang lebih sedrhana untuk dapat mudah

dipahami oleh siswa terutama siswa SD kelas IV sebagai subjek pengimplemetasian produk *E-book* nantinya.

6. Mengkomunikasikan hasil ujicoba

Setelah evaluasi produk selesai, akhirnya kami melakukan ujicoba kepada siswa Sekolah Dasar kelas IV. Kami melakukan uji coba produk dengan mencoba menampilkan semua *fitur* bagian yang telah dirancang didalam *E-book* BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil). Kemudahan dalam mengaksesnya tidak hanya dirasakan oleh kami sebagai perancang atau peneliti, melainkan dirasakan juga oleh guru dan siswa-siswa yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini.

Kami memberikan selebaran validasi kepada siswa dengan menyertakan beberapa pertanyaan yang kemudian menghasilkan presentase pada tabel 1. Dibawah ini, dengan uraian antara lain, dengan hasil presentase 100% siswa tertarik dan merasa senang ketika belajar dengan *E-book* BERHACIL, ini dapat ditunjukkan pula dengan antusiasme para siswa yang dikeluarkan ketika pembelajaran berlangsung. Kemudian untuk proses kemudahan dalam pengaksesan dikatakan oleh para siswa yang membawa alat elektronik berupa hp, bisa dengan mudah mendownload pdf nya, dan merekapun mampu secara langsung me scan kode QR yang telah tersedia pada PDF yang telah kami sebar sehingga presentasenya pun menyentuh angka 100%. Selanjutnya pada bagian sangat penting, yaitu muatan dan materi yang dimasukkan pada *E-book* BERHACIL ini mampu dipahami dengan mudah oleh siswa, yang dengan presentase 100% membuktikan bahwasannya muatan yang diberikan mudah dipahami, selaras dengan yang terdapat pada (Rahmaniyah et al., 2022) bahwasannya, siswa SD sesuai dengan usianya tengah berada pada fase yang sudah mampu menilai mana yang benar dan salah, mana yang lebih baik atau kurang baik, oleh karena itu pun, jangan sampai muatan yang terdapat dalam *E-book* kurang tepat ataupun bahkan salah. Begitupun pada saat penilaian dan atau games. Kemudian dengan meraih presentase 100% kembali, siswa merasa bahwa *E-book* BERHACIL ini menarik, dan membuat ketagihan ingin belajar lagi. Dapat dikatakan siswa ingin terus membuka *E-book* BERHACIL ini salah satu faktornya, karena desain yang kami rancang disertai dengan warna-warna yang di sesuaikan dengan perkembangan siswa SD. Membuat mereka tertarik dan antusias dalam menggunakan *E-book* BERHACIL. Dan terakhir pada bagian paling penting mengenai bahasa yang kami masukkan pada muatan materi di dalamnya, meraih presentase sebesar 100%, dengan kepuasan yakni siswa merasa mampu memahami bahasa yang kami gunakan pada *E-book* BERHACIL ini. Sesuai dengan yang dikutip dari (Dasar Negeri Supat, 2020) bahwasannya, penggunaan bahasa yang baik, lemah lembut, sopan dan santun, sistematis dan teratur serta jelas, akan mencerminkan pribadi atau karakter penuturnya. Begitu pula dengan dengan siswa SD ynag harus mudah dipahami, dan jelas serta tidak mengandung unsur SARA, terlebih untuk pembentukkan karakter siswa. Oleh karena itu, kami menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah di pahami oleh siswa kelas IV.

Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa terhadap *E-book* “BERHACIL”

No	Aspek	Presentase (%)
1.	Siswa tertarik dan senang ketika belajar dengan <i>E-book</i> BERHACIL	100%
2.	Siswa mampu dengan mudah mengakses <i>E-book</i> BERHACIL dan video	100%
3.	Siswa memahami muatan materi yang terdapat dalam <i>E-book</i> BERHACIL dan video	100%
4.	Siswa merasa ketagihan ingin belajar kembali	100%
5.	Siswa memahami bahasa yang digunakan	100%

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan sebuah pembelajaran ditentukan dengan bagaimana ketergapaian sebuah tujuan pendidikan yang mampu tercapai. Tentunya sebuah pembelajaran yang berhasil pun tak luput dengan dari apa media yang digunakannya. Selain itu menurut (Kusumasari, 2022) guru sudah seharusnya memberikan pengajaran yang terbaik, agar para siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah kelompok kami lakukan, dapat disimpulkan bahwa *E-book* BERHACIL (Bersuci dari Hadas Kecil) dapat menjadi salah satu jawaban bagi para pendidik, terkhusus dalam mata pelajaran PAI. Mengingat penggunaan TIK yang terus menerus digencarkan. Dengan *E-book* BERHACIL ini, yang dikemas dalam sebuah buku berbasis digital dengan sajian desain yang menarik dan *link* QR yang mudah diakses, berisi bacaan mengenai tata cara wudhu, hal-hal yang membatalkan wudhu, rukun wudhu dan materi-materi lainnya mengenai wudhu, disertai video animasi berwudhu dengan bacaan latin dan arab serta artinya yang dikemas dengan penyampaian menarik dan mudah dipahami oleh pembaca khususnya anak-anak SD.

DAFTAR PUSTAKA

- 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., 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. <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>
- Agustin, A. D., Husnianingtyas, A., Jatnika, W. T., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Yuk Wudu Untuk Meningkatkan Antusiasme Pembelajaran Pai Bab Wudu Di Sd. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 3(1), 44–52. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v3i1.358>
- Dasar Negeri Supat, S. I. (2020). PERAN PEMBELAJARAN BAHASA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR Harlina 1) Ratu Wardarita 2) 1). *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
- Kijubi, E. (2022). MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SD KELAS V TERHADAP KETELADANAN NABI MUHAMMAD SAW Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Juni Artha Juneli Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Erlinda Indriani Universitas Pendidikan Indones. 6(4), 1214–1222. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Kusumasari, I. R. (2022). Pengaruh Motivasi Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *Majalah Ilmiah Dian Ilmu*, 21(2), 186. <https://doi.org/10.37849/midi.v21i2.287>
- Rahayu, P. N., Fauziyah, S., Sari, A. R., Herdian, E. V. A., & Aeni, A. N. (2022).

- Pengembangan Video Animasi Powtoon Mengenai Hukum Islam Dalam Menganalisis Akad Jual Beli Online Menggunakan Shopee Paylater Untuk Mahasiswa. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1641. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1137>
- Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., Aeni, A. N., & Zaman, A. (2022). Pengembangan *E-book* Cerita Bergambar “Kino Dan Kiya Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 828–837. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>
- 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>