

## **Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar**

**Ani Nur Aeni<sup>1</sup>, Pupun Patmawati<sup>2</sup>, Rifka Nur Rizqiana<sup>3</sup>, Siti Ratih Aulia<sup>4</sup>**

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

e-mail: [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>1</sup>, [pupunpatmawati@upi.edu](mailto:pupunpatmawati@upi.edu)<sup>2</sup>,  
[rifkanurritzqiana.04@upi.edu](mailto:rifkanurritzqiana.04@upi.edu)<sup>3</sup>, [sitiratihaulia@upi.edu](mailto:sitiratihaulia@upi.edu)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Dalam Pembelajaran Agama Islam materi zakat, masih banyak siswa yang kurang memahami materi tersebut. Di samping itu, siswa masih jarang tersentuh pembelajaran berbasis teknologi digital yang saat ini sudah berkembang. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan materi zakat kepada siswa sekolah dasar dengan mengaplikasikan penggunaan E-Book interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode D&D (*Design and Development*) berfokus pada proses desain, pengembangan, dan evaluasi dalam penciptaan sebuah produk. Berdasarkan hasil penelitian dan validasi guru Pendidikan Agama Islam di SDN Rancamulya, produk yang dibuat berupa E-Book sangat baik dan cocok diterapkan pada siswa SD, terutama siswa kelas VI di SDN Rancamulya, karena materi yang dikemas dengan animasi dan video pembelajaran lebih menarik minat siswa dalam belajar. Adapun dengan adanya inovasi buku digital tentang zakat ini, diharapkan dapat membuat siswa terbiasa dengan teknologi digital dan inovasi yang ada.

**Kata kunci:** Zakat, E-Book, PAI

### **Abstract**

In Islamic Religion Learning on zakat material, there are still many students who do not understand this material. In addition, students are still rarely touched by digital technology-based learning which is currently developing. Therefore, this study aims to introduce zakat materials to elementary school students by applying the use of interactive E-Book. The method used in this research is the D&D (Design and Development) method focusing on the process of design, development and evaluation in the creation of a product. Based on the results of research and validation of Islamic Religious Education teachers at SDN Rancamulya, the product made in the form of an E-Book is very good and suitable for elementary school students, especially grade VI students at SDN Rancamulya, because the material packaged with animation and learning videos is more attractive to students in learning. As for the existence of this digital book innovation about zakat, it is hoped that it can make students familiar with existing digital technology and innovation.

**Keywords :** Zakat, E-Book, Islamic Education

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari semakin mengalami kemajuan yang tentunya membawa suatu dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Saat ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia sudah semakin maju dan berkembang. Dapat kita lihat di berbagai jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi yang sudah mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran berbasis perangkat digital dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan perangkat digital, dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk mau belajar. Teknologi Pendidikan ini didesain agar dapat menjadi solusi dari permasalahan Pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran (Dirgantara et al., 2022). Selain itu, siswa juga mendapatkan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi dan materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja mereka mau hanya bermodalkan *gadget*. Melalui gadget tersebut siswa dapat mengakses materi yang tak terbatas, khususnya materi dari buku elektronik atau E - Book. E-Book adalah sebuah buku elektronik yang isinya berupa informasi dengan format penyajian yang penulisan, bahasa, ilmu dan pembahasan yang luas. Penggunaan E-Book, sangat efektif dan efisien karena memudahkan kegiatan dalam mencari informasi di dalam buku bacaan, menghemat bahan kertas dan dijadikan sebagai pengalihan teks. Maka dari itu, alangkah baiknya bagi guru untuk mulai membiasakan membuat media pembelajaran digital berupa E-Book dan menggunakannya sebagai bahan ajar alternatif.

Penggunaan E-Book tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran agama islam dan budi pekerti di sekolah dasar. Pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk peserta didik dalam meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan-latihan (pembiasaan) (Musya'adah et al., 2018). Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD) secara keseluruhan berada pada lingkup al-Qur'an dan ai-Hadits, keimanan, akhlaq, fiqih, dan sejarah (Nursaadah, 2022). Penggunaan E-Book pada pembelajaran agama islam dapat membantu siswa dan guru dalam merealisasikan tujuan tersebut. Kemudian membahas pembelajaran agama islam di sekolah dasar, pada umumnya siswa harus mengetahui dan memahami dasar dari Islam yang disebut juga dengan rukun Islam. Rukun Islam terdiri dari 5 hal yang merupakan tindakan dasar dalam Islam dan sebagai pondasi wajib bagi orang-orang beriman serta menjadi dasar kehidupan umat muslim. Rukun Islam merupakan pilar dalam tatanan peribadatan pada ajaran Islam.

Salah satu kewajiban yang terkandung dalam rukun Islam adalah kewajiban membayar zakat yang tercantum dalam rukun islam yang ketiga. Kewajiban membayar zakat bagi umat Islam mengandung dua dimensi fundamental (utama), yaitu Pertama, sebagai dimensi ibadah (ritual) yang merupakan wujud penghambaan kepada Allah SWT (hablumminallah) dan juga sebagai media untuk membersihkan harta atau kekayaan dan jiwa manusia. Kedua, merupakan dimensi sosial sebagai wujud kepedulian terhadap sesama manusia dan lingkungan (habluminannas) (fadilah, 2012).

Begitu pentingnya kewajiban membayar zakat, sehingga Allah menyejajarkan kewajiban membayar zakat dengan kewajiban menunaikan Sholat (rukun Islam kedua). Hal tersebut sesuai dengan Firman Allah dalam Al Quran, surat Al-Baqarah

ayat 43 yaitu “Dan dirikanlah Shalat, tunaikan zakat dan rukulah beserta orang-orang yang ruku”.

Begitu pentingnya pembelajaran agama islam dan materi zakat harus diajarkan dan ditanamkan sejak dini dimulai dari jenjang sekolah dasar. Pembelajaran pendidikan Agama Islam harus mampu menumbuhkan kesadaran siswa betapa pentingnya membayar zakat bagi umat Islam. Segala bentuk pengetahuan dan pemahaman tentang zakat tersebut, akan berguna bagi siswa kelak ketika sudah menjadi bagian dari masyarakat walaupun saat ini kewajiban membayar zakat masih dilakukan oleh orang tua. Namun begitu, masih banyak siswa yang masih kurang memahami materi zakat secara keseluruhan. Berdasarkan informasi dari artikel dan mewawancarai beberapa siswa secara langsung, mereka beranggapan bahwa materi zakat terlalu banyak dan masih kebingungan mengenai berapa besarnya zakat yang harus dikeluarkan karena terdapat beberapa jenis zakat.

Hal tersebut yang mendorong peneliti guna mengembangkan E-Book yang memanfaatkan perkembangan teknologi digital saat ini. Sehingga, E-Book yang berjudul MARKIZA “Mari Kita Zakat” ini dapat mudah diakses oleh siswa dan guru di Sekolah Dasar. E-Book ini berisikan konten materi dan penghitungan zakat yang diringkas dengan tulisan yang dikolaborasikan dengan beraneka gambar serta video animasi yang disajikan dengan warna-warna yang menarik. Diharapkan dengan adanya E-Book ini dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan memperluas pengetahuannya mengenai zakat.

### **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan atau isi pelajaran, menarik pikiran, perasaan, perhatian dan Keterampilan anak-anak untuk mendorong proses tindakan yang di stimulus oleh Guru. (Maghfiroh & Suryana, n.d.). Dalam kegiatan pembelajaran, media sebagai sesuatu yang dapat membawa pengetahuan dan informasi ke dalam interaksi antara siswa dan guru. Media merupakan sarana penyampaian pesan yang sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas hasil belajar jika keterpaduan kita dengan gambar dapat menyampaikan informasi secara ringkas, padat dan jelas.

### **E-Book**

E-Book yaitu buku elektronik atau buku digital. E-Book merupakan hasil dari perkembangan teknologi dan pengetahuan yang maju. (Sukmana<sup>1</sup> et al., n.d.) E-Book dapat menjadi multimedia pendidikan sangat menarik, karena menawarkan ide, informasi dan materi pembelajarannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Beberapa dari informasi yang terkandung dalam E-Book berbasis Flash meliputi: video, audio, data, musik, gambar, animasi, grafik, film dan teks. (Kristianto et al., n.d.)

E-Book atau buku digital adalah soft file format buku cetak yang berkembang selama ini. Saat ini banyak buku sumber belajar yang semula berupa buku teks telah berkembang menjadi berguna dalam dunia pengajaran, penggunaan E-Book dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran. E-Book juga dimaksudkan sebagai media pembelajaran dengan aplikasi dan berisi database

multimedia bahan ajar, menyimpan presentasi multimedia tentang topik buku. (Shiratuddin & Landoni, 2003)

Dengan berkembangnya dunia digital saat ini, E-Book telah menjadi produk yang banyak disukai masyarakat. Bisa dibayangkan E-Book merupakan evolusi dari buku cetak yang biasa kita baca. E-book adalah buku elektronik yang dapat dengan mudah disimpan di perangkat elektronik. E-book memiliki banyak kelebihan yaitu ukuran fisiknya kecil, mudah dibawa, tahan cuaca, mudah ditangani, mudah didistribusikan.

### **Pendidikan Agama Islam**

Menurut Zakiyah Darajat dalam (Aziz et al., n.d.), pendidikan agama dalam Islam didasarkan pada pengajaran kepada peserta didik agar mereka selalu dapat memahami ajaran Islam secara utuh, mencapai cita-citanya, dan pada akhirnya mengamalkan Islam dan menjadikannya sebagai pedoman hidup. dan mendidik . Maka bila kita sebut pendidikan Islam, maka menyangkut dua hal, yaitu: Pertama, melatih siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau moral Islam. kedua, pelatihan siswa untuk mempelajari materi ajar Islam (mata pelajaran sesuai dengan pengetahuan ajaran Islam) (Utomo et al., 2018).

Pendidikan agama Islam direncanakan untuk meningkatkan potensi mental dan membentuk siswa agar menjadi manusia yang beriman dan takut akan Tuhan Maha Esa dan Mulia (Rizal, Ahmad Syamsu 2014) dalam (Aeni et al., 2022). Pendidikan agama Islam diberikan melalui petunjuk berikut bahwa agama diajarkan kepada orang-orang yang memiliki visi untuk menciptakan manusia bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia tujuannya adalah untuk dapat jujur, adil, berbudi luhur, beretika, saling menghargai, disiplin, harmonis dll produktif, baik secara pribadi maupun sosial (Aziz et al. 2021) dalam (Aeni et al., 2022).

### **Zakat**

Berdasarkan bahasanya, kata zakat memiliki beberapa arti, yaitu albarakatu “berkah” yang memberi pertumbuhan dan perkembangan, ath thaharatu (kemurnian) dan ashshalahu (kemurnian). Artinya zakat mensucikan orang yang memberi dan menambah pahala. Meskipun pengertian zakat menurut syara adalah penyerahan (transfer) hak milik tertentu kepada orang yang juga berhak menerimanya dengan syarat tertentu, namun berarti orang yang telah memiliki nisab zakat wajib memberikan sebagian tertentu dari hartanya. . untuk memberikan kekayaan kepada orang miskin dan mereka yang berhak menerima zakat, seperti yang kemudian dijelaskan oleh tamlik (memiliki). Zakat merupakan perintah Allah SWT yang diberikan oleh setiap muslim dan diberikan kepada yang berhak menerimanya dengan mengharapkan keberkahan, mensucikan jiwa dan mengembangkannya dengan berbagai keutamaan dan keberkahan Allah SWT.

Zakat adalah rukun Islam yang ketiga. Zakat adalah harta yang dikeluarkan oleh seorang muslim atau suatu perusahaan yang dimiliki oleh seorang muslim menurut aturan agama Islam dan dimaksudkan untuk diberikan kepada orang yang berhak menerima zakat. (Widiyanti et al., n.d.). Tujuan zakat adalah untuk membersihkan dan mensucikan jiwa dan harta pemberi zakat.

### **METODE**

Menurut Sugiyono dalam (Aeni et al., 2022). menyatakan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Sedangkan menurut

Arikunto (Aeni et al., 2022), metode penelitian merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.

Pada penelitian ini peneliti menerapkan model pendekatan *Design and Development* (D & D) atau desain dan pengembangan. Model penelitian D & D berfokus pada proses desain, pengembangan, dan evaluasi dalam penciptaan sebuah produk secara sistematis dengan tujuan menciptakan produk atau medium baik untuk kegiatan pembelajaran maupun nonpembelajaran. Menurut Richey dan Klein (2017) dalam (Francisca et al., 2022) mengatakan bahwa model penelitian *Design and Development* (D & D) merupakan suatu bentuk penelitian yang sistematis dalam hal desain pengembangan maupun evaluasi yang bertujuan untuk menetapkan landasan pengembangan yang bersifat empiris dalam pembuatan produk juga alat instruksional dan non instruksional dengan model baru yang disempurnakan. Berdasarkan pendapat tersebut, tentunya ada beberapa tahapan atau proses dalam melakukan penelitian model D & D.

Peneliti menggunakan tahapan penelitian yang dikemukakan oleh Ellis & Levy (Ellis & Levy, 2010) hasil adaptasi dari pendapat Peffers, dkk. yaitu terdapat enam tahapan penelitian model D&D, diantaranya: (1) identifikasi masalah (*identify the problem motivating the research*), (2) mendeskripsikan tujuan (*describe the objectives*), (3) desain dan pengembangan produk (*design and develop the artifact*), (4) ujicoba produk (*subject the artifact to testing*), (5) evaluasi hasil ujicoba (*evaluate the results of testing*), (6) mengkomunikasikan hasil ujicoba (*communicate those result*).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rancamulya yang berlokasi di Dusun Bojong, Rw 02, Desa Rancamulya, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan sebagai uji coba sekaligus evaluasi produk. Adapun subjek penelitian yang telah dilakukan adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar di SDN Rancamulya dengan total 26 partisipan sebagai populasi penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan, pembuatan dan pengembangan produk, ada beberapa tahapan penting yang harus ditempuh. Tahapan-tahapan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk dengan menggunakan model *Desain and Development* D & D, yaitu:

### **Mengidentifikasi Masalah**

Tahapan identifikasi masalah ini, merupakan tahapan awal dalam melakukan penelitian dengan model D&D. Tahap pertama ini merupakan sebuah pondasi awal dalam menentukan dan membuat suatu produk yang akan dikembangkan. Identifikasi masalah yang dilakukan ini guna mengetahui permasalahan yang dialami siswa dan guru Sekolah Dasar secara langsung di lapangan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama mengenai pembelajaran materi zakat. Sehingga pada tahap ini adalah tahap yang perlu dilalui agar peneliti mengetahui kondisi awal yang nantinya bisa memikirkan produk apa yang harus dikembangkan guna meringankan atau mengatasi masalah yang ada.

Dalam mengidentifikasi permasalahan terkait pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi zakat, kami melakukan studi pustaka dan survei secara langsung pada beberapa siswa Sekolah Dasar yang kami jadikan tempat uji coba produk. Kemudian setelah melalui proses pengumpulan data ini, akhirnya kami menyimpulkan beberapa permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut berkaitan dengan kurang

nya pemahaman siswa terhadap materi zakat yang diajarkan. Terlebih siswa merasa bahwa zakat hanya dilakukan oleh orang dewasa dalam hal ini orang tua, sehingga membuat siswa kurang tertarik mengenai pembelajaran zakat dan berakibat pada kurangnya pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai zakat. Bagaimanapun, seharusnya mereka paham bahwa zakat ini merupakan kewajiban yang harus ditunaikan. Entah itu, jika mereka tidak ikut secara langsung membayarkan zakat ke masjid. Kemudian materi yang dikata cukup banyak membuat mereka kurang tertarik dan masih kebingungan mengenai berapa besarnya zakat yang harus dikeluarkan karena terdapat beberapa jenis zakat.

Kemudian kami juga menemukan bahwa di sekolah yang kami tuju sebagai subjek uji coba produk, siswa masih belum begitu mengenal buku elektronik (E-Book). Maka dari itu, sebagai inovasi dan terobosan baru, kami memutuskan untuk membuat E-Book agar siswa dapat mengenal lebih dalam tentang E-Book dan materi zakat yang dimuat di dalamnya.

### **Deskripsi tujuan**

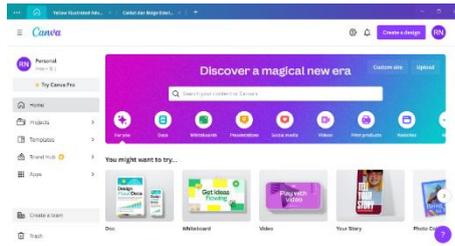
Dari hasil analisis masalah Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran siswa sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk membantu siswa meningkatkan minat bacanya dan dapat menjadi salah satu alternatif dalam membaca agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, pengembangan media pembelajaran tersebut merupakan bentuk-bentuk pembelajaran yang inovatif.

Nama produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah E-Book MARKIZA "Mari Kita Zakat". Materi yang terdapat dalam E-Book MARKIZA "Mari Kita Zakat" ini yaitu materi Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas 6 SD. Tentunya dengan inovasi media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas siswa dan pembelajaran.

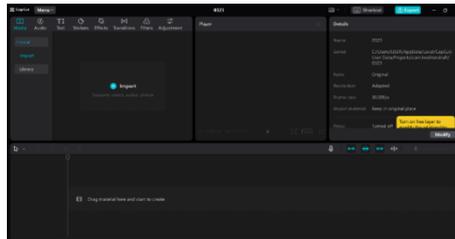
### **Desain Produk E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat)**

**Langkah pertama** dalam merancang atau membuat E-book pembelajaran yaitu tentukan topik dan materi apa yang akan dibahas dalam konten pembelajaran E-Book yang diciptakan dan dirancang. Kemudian mencari beberapa sumber bahan referensi materi mengenai zakat sebagai sumber bahan bacaan untuk dimasukkan ke dalam E-Book MARKIZA "Mari Kita Zakat". Saat memilih materi, penting untuk memperhatikan beberapa bahasa yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi. Karena siswa Sekolah Dasar masih dalam tahap pengembangan, mereka belum mengetahui bahasa ilmiah, yang dipahami yaitu bahasa yang digunakan sehari-harinya. Kemudian dalam mencari sumbernya memverifikasi, validitas atau mengecek keaslian terlebih dahulu mengenai materi zakat.

**Langkah kedua** yang harus diperhatikan adalah menentukan aplikasinya yang dapat mendukung desain produk E-Book MARKIZA "Mari Kita Zakat" untuk pembelajaran. Peneliti memilih Aplikasi Canva dalam merancang dan mendesain produk, karena Canva menawarkan berbagai template gratis dan memfasilitasi pembuatan model sesuai keinginan, ide dan rencana. Selanjutnya aplikasi capcut yang digunakan untuk mengedit video mengenai niat zakat, menggunakan aplikasi capcut untuk mengedit video karena peneliti sudah memahami dan dalam fitur-fiturnya mudah untuk digunakan. Terakhir aplikasi YouTube yaitu sebagai aplikasi pendukung pada saat menayangkan video karena aplikasi YouTube ini bisa diakses oleh anak-anak, remaja, dewasa, maupun lansia.



Gambar 1. Aplikasi Canva



Gambar 2. Aplikasi Capcut

**Langkah Keempat**, setelah adanya aplikasi yang mendukung, selanjutnya adalah memilih dan membuat template konten E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat). Dalam tahap ini yaitu memilih berbagai gambar animasi yang tentunya disukai dan bisa menarik perhatian siswa sekolah dasar, seperti animasi benda-benda yang menggambarkan materi, animasi manusia yang berbeda dan unik, kemudian pilihan warna untuk background dengan menggunakan warna yang cerah. Selain itu animasi-animasi yang digunakan juga harus sesuai dengan materi yang diberikan.



Gambar 3. Tampilan Isi E-Book MARKIZA “Mari Kita Zakat”

**Langkah Kelima**, yaitu memasukan materi mengenai zakat. Kemudian menambahkan dua link video Youtube, pertama link video youtube niat membayar zakat fitrah dan kedua link video youtube niat membayar zakat mal. Pada saat materi zakat dimasukan kalimat-kalimatnya harus disesuaikan agar tidak menumpuk di satu halaman, font yang digunakan juga harus yang mudah dipahami dan mudah untuk dibacanya.

### Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) kepada siswa kelas VI Sekolah dasar di SDN Rancamulya, Kecamatan sumedang utara, Kabupaten Sumedang yang dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2023. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba E-Book ini sebanyak 26 siswa. Pada penelitian ini peneliti mengajarkan cara penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat), dengan ditampilkan di laptop masing-masing kelompok yang disediakan oleh tim peneliti. Banyak siswa yang tertarik dengan E-Book ini karena berbeda dengan buku yang mereka pelajari selama pembelajaran di kelas. Kami juga memberitahukan fitur link pada E-Book tersebut yang langsung terarah kepada youtube dan siswa dapat melihat video yang berisi niat zakat fitrah dn zakat mal.



Gambar 4. Niat Zakat Fitrah



Gambar 5. Niat Zakat Mal

### Evaluasi Hasil Uji Coba

Pada tahap evaluasi hasil uji coba produk merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti untuk melihat keefektifan dan kelayakan produk untuk diterapkan secara langsung pada subjek penelitian. Dalam hal ini subjek penelitian adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar di SDN Rancamulya. Peneliti merevisi beberapa hal, seperti memperbaiki akses link karena saat uji coba ada beberapa siswa yang tidak bisa mengakses link.



Gambar 6. Fitur link Youtube

## Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Suatu produk yang dibuat harus di uji coba dan diteliti secara nyata oleh para peneliti. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari sebuah produk dan untuk mengetahui hal apa saja yang harus di evaluasi atas kekurangan dalam produk yang kami buat Oberupa buku berbasis digital atau sering disebut dengan E-Book learning yang berjudul “MARKIZA”. Pada tahapan mengkomunikasikan hasil uji coba produk ini, kami menyusun dan menyimpulkan hasil dari uji coba untuk dilaporkan sebagai laporan hasil penelitian dalam bentuk artikel.

Setelah melewati beberapa tahapan dalam pembuatan E-Book “MARKIZA” ini, produk ini akhirnya dapat diuji coba secara langsung kepada siswa kelas VI di SDN Rancamulya yang berada di kabupaten Sumedang. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, kami dapat melihat secara langsung respon dan tanggapan siswa terhadap produk E-Book yang telah kami buat.

Dalam pelaksanaan uji coba, kami menampilkan semua fitur yang ada dalam E-Book tersebut mulai dari berbagai tampilan materi yang dilengkapi animasi dan warna yang menarik minat siswa dan menampilkan video niat zakat fitrah dan zakat mal yang dapat diakses langsung dari link nya hanya dengan sekali klik. Kemudian kami juga memberikan soal teka teki silang sebagai alat evaluasi tertulis kepada siswa untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah dilaksanakannya uji coba. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat keefektifan dan keberhasilan produk ebook learning “MARKIZA” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa untuk lebih cepat dalam memahami materi.

Adapun hasil yang peneliti dapatkan setelah melakukan uji coba yaitu siswa menyukai tampilan dan juga isi yang ada dalam E-Book. Hal itu dikarenakan materi zakat yang terdapat didalamnya, banyak memuat gambar animasi seperti gambar animasi keluarga Bilal yang disertai dengan dialog – dialog singkat. Tidak hanya itu, siswa juga menyukai tema E-Book yang berwarna warni. Berbeda dengan buku pegangan yang sebelumnya digunakan dalam Pembelajaran Agama Islam yang cenderung monoton dalam segi tampilan. Kemudian selama proses pembelajaran, siswa cenderung penasaran terhadap produk yang kami buat karena jarang bagi mereka menggunakan E-Book dalam pembelajaran di kelas. Kemudian, materi yang disampaikan dalam E-Book mudah dimengerti oleh siswa. Hal itu dibuktikan dengan hasil evaluasi yang baik. Namun di sisi lain, siswa cukup kesulitan dalam mengakses link video pembelajaran karena belum terbiasa menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.

Selain melakukan validasi produk kepada siswa, kami melakukan validasi produk kepada ahli yaitu guru Pembelajaran Agama Islam di SDN Rancamulya. Berikut merupakan instrumen validasi yang kami berikan :

**Tabel 1. Lembar Validasi Guru**

No.	Indikator	Poin Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Desain E-Book “MARKIZA” menarik untuk anak SD kelas 6.				✓
2.	E-book “MARKIZA” dapat berfungsi dengan baik.				✓
3.	E-book “MARKIZA” dapat diakses dengan mudah.				✓

4. Komponen antar media dan E-Book sudah sesuai dengan bacaan.	✓
5. E-book "MARKIZA" dapat meningkatkan pemahaman siswa.	✓
6. Materi dari E-Book "MARKIZA" sesuai dengan KD dan KI dari pelajaran PAI.	✓
7. Penyajian materi dalam E-Book "MARKIZA" mempermudah murid dalam memahami materi.	✓
8. Ilustrasi yang ada di dalam E-Book "MARKIZA" sesuai dengan materi yang disampaikan.	✓
9. Bahasa dalam E-Book ini simpel dan mudah dipahami.	✓
10. Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan anak kelas 6 SD.	✓

Berdasarkan hasil validasi dari guru Pendidikan Agama Islam di SDN Rancamulya, produk yang dibuat berupa E-Book sangat baik dan cocok diterapkan pada siswa SD, terutama siswa kelas VI di SDN Rancamulya.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh kelompok kami, dapat ditarik kesimpulan bahwa E-Book MARKIZA dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran siswa yang mempermudah dalam memahami materi yang dikemas dalam sebuah buku berbasis digital dengan sajian desain yang menarik dan animasi yang mudah diakses. E-Book MARKIZA ini berisi bacaan mengenai pengertian zakat, ketentuan zakat, macam-macam zakat, dan hikmah zakat dengan penyampaian yang menarik dan mudah dipahami oleh pembaca khususnya oleh anak-anak Sekolah Dasar. Respon para ahli dan para pemakai media ini dilakukan dengan validasi yaitu kepada guru PAI di SDN Rancamulya. Validasi mengenai E-book Interaktif yang terkategori "Sangat Baik". Adanya media pembelajaran berupa E-book Interaktif ini, diharapkan siswa dapat lebih bersemangat lagi dalam belajar untuk menambah pengetahuan mengenai ruang lingkup pelajaran PAI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, R. N. M., Dewi, T. C., Dewantari, W., Rosyidah, S. F., & Prastowo, A. (2021). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa terhadap Materi Zakat melalui Pembelajaran Fikih Madrasah Ibtidaiyah Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 51-60.
- Aeni, A. N., Adireza, R., Putri, D. E. N., & Utari, R. (2022). Pemanfaatan E-Book Jenis WOW (World Of Wedding) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pernikahan Dalam Islam di Kalangan Mahasiswa. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1721-1730.
- 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., 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.
- 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.
- Anhar, A. (2021). Pengembangan Media Wheelsmatik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perhitungan Zakat di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 935-956.
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Budiyaniti, N., & Ruswandi, U. (n.d.). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan Agama Islam* (Vol. 18, Issue 2).
- 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.
- Fadilah, S.(2012). Penerapan Good Governance pada Lembaga Amil Zakat (LAZ). Unpad Press
- 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.
- Kristianto, D., Sri Rahayu, T., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (n.d.). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*
- Musya’adah, U., Tinggi, S., Islam, A., & Surabaya, T. (2018). *Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar: Vol. I* (Issue 2). <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>
- Nursaadah SDN, N. (n.d.). *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar*. 2(1), 2022. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Shiratuddin, N., & Landoni, M. (2003). Children’s E-Book Technology: Devices, Books, and Book Builder. In *Information Technology in Childhood Education Annual*.
- Sukmana<sup>1</sup>, I., Supriatna<sup>2</sup>, A. R., & Wardhani<sup>3</sup>, P. A. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*
- Utomo, K. B., Tinggi, S., Islam, A., & Surabaya, T. (2018). Strategi Dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Mi. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 5(2).
- Widiyanti, I., Tarmini, R., Permata, V. N., & Aeni, A. N. (n.d.). Pemanfaatan Pogam Ceria Terhadap Pemahaman Zakat Fitrah Mahasiswa UPI Sumedang Angkatan 2020 : *Jurnal Pendidikan Tambusai*.