



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 3931 - 3944

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas

Cahya Sukma Dirgantara^{1✉}, Rena Rohmawati², Ratna Nindya³, Ani Nur Aeni⁴

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

E-mail: cahyasukmadirgantara@upi.edu¹, renarohmawati14@upi.edu², ratnanindya10@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk melakukan pengembangan pendidikan di masa abad 21 dengan kecanggihan berbagai teknologi digital pada dunia pendidikan. Maka di samping itu, perlu adanya media untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan di abad 21. Dengan demikian kami memanfaatkan media *Ebook Learning* yang berjudul *Ebook APOI (Amazing Prophet Of Islam)* sebagai salah satu media yang dapat dikembangkan di abad 21 sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak-anak Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. *Ebook APOI* berisi mengenai kisah-kisah Nabi Ulul Azmi yang dikemas dengan berbagai picture yang menarik yang mudah dipahami oleh pembaca terutama siswa Sekolah Dasar kelas atas. Disamping ini, kami mengharapkan *Ebook learning* ini sebagai jembatan penghubung dalam peningkatan kualitas pendidikan di abad 21.

Kata Kunci: *Ebook Learning*, Pendidikan Karakter, Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas.

Abstract

This research was conducted to develop education in the 21st century with the sophistication of various digital technologies in the world of education. So in addition, there is a need for media that help to improve the quality of education in the 21st century. Thus we utilize the *Ebook Learning* media entitled *Ebook APOI (Amazing Prophet Of Islam)* as one of the media that can be developed in the 21st century as a learning medium that can be applied to elementary school children. The research was conducted using the *Design and Development (D&D)* method. The *APOI ebook* contains stories of the Prophet Ulul Azmi which are packaged with various interesting pictures that are easy to understand by readers, especially high school elementary school students. Besides this, we expect this *Ebook Learning* to be a bridge in improving the quality of education in the 21st century.

Keywords: *Ebook Learning*, Character Education, High School Elementary School Students.

Copyright (c) 2022 Cahya Sukma Dirgantara, Rena Rohmawati, Ratna Nindya, Ani Nur Aeni

✉ Corresponding author :

Email : cahyasukmadirgantara@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kemajuan peradaban suatu negara dipengaruhi oleh sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Indonesia juga saat ini sedang menghadapi tantangan yang cukup besar, yaitu desentralisasi dan era globalisasi secara keseluruhan. Kunci nya dalam menghadapi tantangan tersebut yaitu harus mampu mempersiapkan kualitas Sumber daya manusia yang paripurna, handal, dan berbudaya. Dalam hal ini hanya sumber daya manusia yang berkarakter saja yang akan membuat Indonesia menjadi bangsa yang besar, maju, jaya, dan bermartabat (Kamar et al., 2020). Pendidikan bisa mengembangkan dan meningkatkan kualitas SDM, pendidikan suatu negara perlu dipikirkan dengan baik dan diorganisir secara matang agar proses penyelenggaraan pendidikan itu sendiri dapat membina SDM yang berkualitas (Hidayat et al., 2018). Menurut beberapa pendapat para ahli mengatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih tertinggal dari banyak negara berkembang lainnya. Ada banyak faktor yang mempengaruhi rendah atau tidaknya kualitas pendidikan dalam suatu negara. Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan, seperti faktor kurikulum, kebijakan pendidikan, fasilitas pendidikan, pemanfaatan teknologi dan informasi, serta komunikasi dalam dunia pendidikan. Menurut Airlanda dalam (Azizah et al., 2018) upaya meningkatkan kualitas pendidikan menyatakan bahwa analisis mutu pendidikan diperlukan sebelum suatu lembaga menerima dana atau dukungan dari pemerintah, karena masalah pendidikan ini bukan hanya mengenai soal keuangan saja.

Kemajuan dari teknologi ini tidak diseimbangi dengan kemajuan sikap manusia itu sendiri. Kemajuan dari teknologi serta pengetahuan tak jarang membuat jurang yang menjebak setiap manusia, banyak dari mereka yang dijauhkan dari tujuan dan makna hidup itu sendiri, mereka dikikis dari keterikatan kepada sang Pencipta. Dengan dipengaruhi arus globalisasi ini, membuat problematika baru di kalangan masyarakat. Misalnya, kenakalan remaja, mengonsumsi minuman keras dan narkoba, pergaulan bebas yang mulai banyak terjadi, hamil diluar nikah yang menyebabkan perilaku buruk lainnya seperti aborsi, kekerasan yang dilakukan oleh pelajar, serta beberapa penyakit kejiwaan seperti stres, depresi, dan kecemasan. Akibatnya, negara Indonesia sedang mengalami krisis multidimensi, tidak hanya terkait dengan pendidikan, tetapi juga ekonomi, sosial budaya, hukum, dll. Dalam memecahkan permasalahan kualitas SDM, khususnya anak, maka kita perlu pendekatan secara holistic yang dapat menggabungkan system keluarga dan juga Pendidikan. Sodarsono menjelaskan mengenai sinergi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat belum terwujud baik dalam proses Pendidikan karakter, karena itu belum berdampak secara multidimensi.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang diangkat di atas, maka akan terjadi konflik antara pendidikan sebagai proses yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan peserta didik sebagai produk lembaga pendidikan masa kini. Kita tidak bisa menyalahkan siswa atas masalah pendidikan di Indonesia. Namun, kita harus bisa melihat bagaimana sistem pendidikan negara ini digunakan dan diterapkan. Sistem pendidikan yang tidak sesuai dengan kebutuhan akan menyebabkan ketidakseimbangan antara keinginan masyarakat untuk menghasilkan warga yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pada sekarang ini banyak masyarakat sekuler yang hanya mementingkan nilai materi belaka, tidak sedikitpun melihat kepada nilai spiritual, kemanusiaan, dan moral. Karenanya sekolah sebaiknya mampu menanamkan serta mengajarkan kepada peserta didik mengenai pendidikan karakter. Pembentukan karakter dapat menggunakan keteladanan. Keteladanan dalam sekolah dapat berupa sikap guru yang ditunjukkan kepada pendidik. Guru teladan dapat bermakna dengan guru yang baik dan profesional. Sikap baik guru dapat memberikan pengaruh pada proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran kondusif dan suasana sekolah yang baik dapat memberikan pengaruh terhadap perbuatan dan tingkah laku warga sekolah, khususnya siswa. Tingkah laku murid ini akan terbawa dalam kehidupan sehari-hari dan berpengaruh pada karakter siswa (Sutarna & Kuningan, n.d.)

Karakter ini diambil dari kata Yunani yaitu "Charassian" yang memiliki arti makna "to mark" atau menandai dan menitikberatkan pada penerapan nilai – nilai kebaikan yang berbentuk perilaku, agar manusia

dapat berperilaku sesuai dengan kode moral yang disebut kepribadian mulia (Ani, 2014). Bapak pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa kepribadian adalah watak atau budi pekerti sedangkan Koesoema mengemukakan jika kepribadian adalah unsur telepati yang dipunyai seseorang sejak lahir, maka watak juga dianggap mirip dengan kepribadian. Karakter ini mewakili dua makna, yang pertama menunjukkan bagaimana seseorang berperilaku, dimana perilaku mencerminkan kepribadian, jika seseorang berperilaku jujur dan bertanggung jawab tentulah ia mencerminkan karakter baik dan mulia, sedangkan jika dia tidak jujur, kejam, dan suka berkhianat maka itu cerminan dari karakter buruk. Yang kedua adalah karakter berkaitan dengan kepribadian, seseorang yang dikatakan berkarakter jika perilakunya sesuai dengan kaidah moral (Tinggi et al., n.d.). Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa konsep pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai moral kepada warga sekolah dan mengandung unsur pengetahuan, hati nurani, dan gagasan, kemauan dan perilaku untuk menerapkan nilai-nilai tersebut.

Karakter didefinisikan sebagai nilai-nilai dari perbuatan seseorang dalam hubungannya dengan Tuhan, dirinya, orang lain, lingkungan, dan negara, yang dinyatakan melalui sikap, pikiran, perasaan, perkataan, dan tindakan yang didasarkan pada norma agama, hukum, sopan santun, budaya, dan adat. Karakter ini harus dibentuk atas dasar sistem pendidikan yang terkandung dalam pengajaran pendidikan karakter. Harus ada keterkaitan antara sistem pendidikan dan pengembangan karakter. Kegagalan proses pendidikan dalam pendidikan karakter terjadi akibat lembaga pendidikan yang hanya menghasilkan manusia yang hafal pelajaran dan pandai menjawab soal dengan menyontek karena menganggap nilai lebih penting daripada akhlak itu sendiri (Farida, 2016).

Karakter ini dapat diartikan sebagai sebuah nilai yang membangun pribadi dari seseorang. Nilai ini dapat terbentuk karena pengaruh lingkungan, nilai ini juga mampu membedakan antara diri seseorang dengan yang lainnya serta diwujudkan dengan sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Lickona "*character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values*", dalam pengertian lain Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya secara sadar untuk membantu orang dalam memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. (Ani et al., n.d.) Secara sederhana Pendidikan karakter ini dapat diartikan sebagai perilaku positif yang dilakukan oleh guru dan memberikan pengaruh kepada karakter siswa yang diajarkannya.

Pendidikan karakter ini bertujuan agar dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang ideal, seperti berakhlak mulia, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, jujur, tanggung jawab, dan disiplin. Dalam menyelenggarakan pendidikan lapangan, hal ini harus menjadi titik tolak yang sejalan dengan tujuan dari pendidikan. Dengan pemikiran tersebut, pendidikan dapat digunakan untuk membentuk kepribadian seseorang, yang akan tercapai jika pendidikan itu sendiri memiliki kepribadian. Dalam praktiknya, setiap negara memiliki pendekatannya sendiri. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa konteks setiap negara adalah unik. Ada perbedaan antara negara mayoritas Muslim dan non-Muslim.

Kata media berasal dari Bahasa latin "*medius*" yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Eli (1971) menjelaskan bahwa media ini dapat diartikan sebagai manusia, materi, kejadian yang dapat membangun siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. AECT (*Association of Education and Communication Tecknology*, 1997) menerangkan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dan berfungsi agar dapat menyampaikan suatu pesan atau informasi. Selain itu salah satu pakar Pendidikan yaitu Gagne dan Briggs menjelaskan mengenai media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, dapat terdiri dari buku, kaset, video, fil, foto, gambar, computer, dll. Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan komponen belajar yang mengandung instruksional di lingkungan siswa agar dapat merangsang siswa untuk mau belajar (Al-Lubab & Hasanah, 2018). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Karena menghadirkan media sebagai mediator dapat membantu jika materi yang disampaikan sulit atau tidak jelas. Sekalipun tujuan pembelajaran itu baik, akan sulit dicapai tanpa dukungan media yang tepat. Media

pembelajaran akan mempengaruhi terpengaruh atau tidaknya informasi, begitu juga dengan hasil akhir proses pembelajaran (Muhammad Hasan Baidlawie, 2018). Bahan ajar dapat memuat pengetahuan, keterampilan, bahkan mencakup sikap yang harusnya dapat dipahami oleh murid dalam mencapai standar kompetensi yang sudah ditentukan.

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. Media pembelajaran didesain lebih berwarna, mengikuti perkembangan zaman, dan lebih mudah diakses oleh siswa. Manusia dapat mengalami realitas alternative melalui imajinasi sebagai pikiran, fantasi, atau pikiran yang mengembara (Indarta et al., 2022). Sektor pendidikan sedang mengalami transformasi yang cepat sebagai akibat dari pandemi Covid-19. Pembelajaran online pada zaman sekarang memanfaatkan berbagai perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau android. (Ambarita et al., 2021). Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh James Kilik yang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat membantu meningkatkan rata-rata prestasi siswa 10% - 18% dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional. Dalam uji coba lapangan yang dilakukan oleh Sujito, 2008, media interaktif mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, selain itu juga diperkuat oleh pendapat dari kritiningrum pembuatan multimedia ini bermanfaat meningkatkan metode belajar siswa melalui pengembangan dan penciptaan sarana belajar, sumber belajar, dan kemajuan teknologi (Mahfudzah et al., 2018).

Canva for Education hadir dalam situasi seperti ini sebagai platform *online* yang dirancang bagi guru dan siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang produktif, interaktif, dan menyenangkan ketika Pembelajaran Jarak Jauh digunakan (Lovandri Dwanda Putra & Filianti, 2022). Guru dapat dengan mudah membuat berbagai media pembelajaran kreatif berbasis digital menggunakan Canva. Karena itu kami memanfaatkan nya untuk membuat *ebook learning* yang interaktif, karena didalamnya disediakan fitur gambar agar murid tidak mudah bosan dalam membaca buku, dan juga dilengkapi oleh video dan podcast yang dapat ditonton dan didengarkan jika murid sedang malas membaca buku. Hal ini juga dapat mengkolaborasikan tipe belajar murid yang visual, audio, dan audiovisual.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Dan juga Nurudin, 2017 mengatakan bahwa media interaktif ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan penelitian yang terdahulu media pembelajaran interaktif ini berperan dalam meningkatkan nilai karakter bagi murid. Sebab itu, dalam pengembangan bahan ajar ini menggunakan pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pendidikan. Menurut Wijayanti & Zulaeha bahan ajar yang interaktif ini dapat menarik dan dapat memberikan kemudahan bagi yang menggunakannya karena dilengkapi dengan petunjuk, materi, permainan, bahkan sampai evaluasi yang dikemas agar dapat menarik murid dalam proses pembelajaran (Ambarita et al., 2021). Melalui pembuatan ebook APOI, sebagai bahan ajar elektronik yang interaktif untuk murid-murid agar mereka dapat termotivasi untuk mengenal nabi-nabi islam didukung dengan fitur suara dan juga video yang langsung terhubung kepada social media lainnya berupa *youtube* dan juga *spotify*. Kami juga menyesuaikan dengan gaya belajar murid, yaitu visual (penglihatan), audio (suara), dan audiovisual (gabungan keduanya). Kami memperhatikan tipe belajar lalu terciptalah ebook dengan tambahan fitur video dan juga *spotify* yang bisa diset oleh pembaca jika malas membaca bisa mendengarkan audio di *spotify* atau menonton video dengan tambahan animasi-animasi yang memanjakan mata.

Sebelum menggunakan *ebook*, peserta didik terlebih dahulu harus mengenali *ebook* itu sendiri (Khikmawati et al., 2021). Kegiatan ini menuntut peserta didik untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang dasar-dasar penggunaan *ebook*, serta apakah mereka memiliki perangkat yang dapat mendukung penggunaan *ebook* ini. Untuk itu perlu diberikan penyuluhan tentang cara penggunaan *ebook* dalam pembelajaran tingkat dasar dengan memperhatikan tingkat yang akan menggunakannya. Selama ini khususnya

di masa pandemi sudah banyak penyebaran *ebook-ebook* terhadap materi-materi pembelajaran yang bertujuan sebagai media pembelajaran interaktif pada saat pembelajaran daring. Namun, meskipun perkembangan teknologi abad 21 sudah sangat berkembang, tetapi masyarakat khususnya masyarakat Indonesia masih belum sepenuhnya mampu menguasai teknologi dengan baik. Maka, pada abad 21 ini guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi dengan baik agar guru mampu membimbing siswa terhadap teknologi yang sedang berkembang. Dengan adanya pemahaman terhadap perkembangan teknologi, guru dan siswa mampu mengakses berbagai materi dari berbagai sumber contohnya yaitu *ebook learning*. Melihat beberapa permasalahan yang ada di lapangan berikut ini beberapa kendala yang ditemukan dalam penggunaan *ebook* pada tingkat SD, diantaranya yaitu a) untuk mengaksesnya membutuhkan perangkat elektronik yang mendukung; b) hampir sebagian siswa tidak memiliki gawai sendiri; c) ketidaknyamanan siswa yang harus menatap layar monitor terlalu lama; d) Pendidikan dan orang tua kurang menguasai teknologi; e) kesulitan siswa dalam mengoperasikan ebook karena terkadang membutuhkan software khusus untuk membukanya (Khikmawati et al., 2021). Jadi tidak hanya ada keuntungan nya saja dalam penggunaan ebook ini, tetapi ada beberapa kendala yang harusnya bisa ditemukan solusinya oleh penelitian cara penanggulangannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D), yang dalam bahasa Indonesia disebut *Design and Development*. Sederhananya, dalam model D&D ini peneliti merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk untuk membangun landasan empiris untuk pengembangan produk di masa depan. Penelitian D&D, seperti desain penelitian lainnya, memiliki prosedur atau langkah-langkah sistematis yang harus diikuti dari awal hingga akhir penelitian. Pada model D&D, para ahli memiliki berbagai pilihan atau variasi prosedur. Kami menggunakan prosedur dari Peffers, dkk dalam proses penelitian ini. Ada 6 prosedur dalam proses model D&D yaitu: 1) mengidentifikasi masalah, 2) deskripsi tujuan, 3) desain dan mengembangkan produk, 4) uji coba produk, 5) mengevaluasi hasil ujicoba, 6) mengkomunikasikan hasil ujicoba (Ellis & Levy, 2010). Ada lima tahapan model (D&D), yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) merancang (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*), (6) mengkomunikasikan hasil uji coba.

Lokasi penelitian yaitu SDN Sukarasa di Kecamatan. Darma, Kabupaten. Kuningan, waktu pelaksanaan tanggal 9 Februari 2022 – 14 Maret 2022. Penelitian dilakukan selama satu kali pertemuan sebagai bahan implementasi dan evaluasi produk.

Populasi untuk melakukan penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sukarasa dengan jumlah 27 siswa. Hal ini sebagai data sampel penelitian kami.

Dalam penelitian ini kami melakukan pengumpulan data dan pemerolehan data berasal dari instrumen tes yang berupa tes lisan. Tes lisan ini dijadikan sebagai pertimbangan terhadap keberhasilan produk yang kami buat sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa Sekolah Dasar.

Teknik pengolahan dan analisis data yang kami gunakan adalah kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil wawancara melalui *form*, setelah melakukan pengimplementasian *ebook* pada siswa Sekolah Dasar dengan melakukan penayangan *ebook* sesuai dengan fitur yang ada di dalam *ebook*, hal ini membantu peneliti dalam mengetahui antusias siswa terhadap *ebook*. Selain itu, dengan adanya pengimplementasian *ebook* yang dilakukan motivasi siswa dalam belajar sangat baik dengan melihat pemahaman siswa dan daya ingat yang baik pada saat melakukan evaluasi secara langsung melalui keterampilan lisan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan sebuah perancangan data dan pembuatan suatu produk harus mempertimbangkan terlebih dahulu metode seperti apa yang akan digunakan dalam perancangan agar tahapan-tahapan pada saat melakukan proses pembuatan dapat terinci secara jelas sesuai dengan penjelasan diatas. Kami menggunakan metode atau model *Design and Development* (D&D). Sehingga dalam pembuatan produk yang akan kami rancang dan akan kami teliti terdapat beberapa tahapan penting yang harus dilakukan diantaranya sebagai berikut :

1) Mengidentifikasi Masalah

Sebelum kami melakukan pembuatan produk kami melakukan identifikasi masalah mengenai permasalahan apa saja yang dirasakan oleh siswa-siswa Sekolah Dasar kelas atas. Terdapat banyak sekali beberapa kendala yang dirasakan oleh para pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif di kelas, hal tersebut disebabkan oleh adanya kepribadian, karakteristik, minat dan bakat anak, serta keinginan belajar setiap anak yang berbeda-beda. Maka dari itu, kami melakukan observasi secara langsung melalui wawancara yang dilakukan pada siswa Sekolah Dasar kelas atas untuk mengetahui pembelajaran seperti apa yang diinginkan oleh mereka. Sehingga, kami para peneliti dapat mempersiapkan segala pemenuhan kebutuhan siswa dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Dari hasil wawancara tersebut kami mendapatkan hasil bahwa siswa tidak suka membaca sebuah buku yang hanya menampilkan sebuah tulisan karena hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan malas untuk membacanya. Melihat hasil wawancara tersebut menjadi tugas bagi kami untuk membuat sebuah produk yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam literasi membaca dan meningkatkan semangat dalam belajar.

Setelah melakukan pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan siswa ternyata siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berbasis digital dengan memiliki berbagai fitur pilihan belajar yang menarik. Dengan data tersebut akhirnya kami menyiapkan sebuah perancangan produk berupa buku berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan zaman di abad 21 ini atau sering disebut *ebook learning*. Agar mudah diingat akhirnya kami menyiapkan sebuah *ebook learning* yang berjudul APOI "*Amazing Prophet Of Islam*" untuk dijadikan sebagai objek penelitian kami. Pada fitur ebook APOI ini kami mengembangkan bukan hanya literasi membaca mereka saja, tetapi juga literasi digital.

Pada zaman sekarang ini, akibat pandemic covid-19, seluruh siswa mau tidak mau harus menyesuaikan keadaan. Mereka dituntut oleh sekolah untuk belajar menggunakan internet yang tersedia. Banyak orang tua yang harus menyediakan alat penunjang sekolah bagi anak mereka, seperti *handphone* maupun laptop yang memudahkan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Dengan kemudahan teknologi yang sudah ada pada zaman sekarang, karena itu kami membuat produk dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Hal ini juga bermanfaat untuk melindungi bumi dari penebangan pohon dalam proses pembuatan kertas. Dengan adanya internet, mereka bisa mengakses *ebook* ini dengan bantuan *handphone* lalu mempelajari nya mengenai kisah nabi. Selain itu juga anak belajar mengenai teknologi serta memanfaatkan nya bukan hanya menyalahgunakan penggunaan *handphone* untuk keperluan bermain dan menonton hal yang tidak perlu saja.

2) Deskripsi Tujuan

Dengan melihat permasalahan diatas, tujuan kami membuat *ebook lerning* ini untuk meningkatkan literasi atau minat dan baca pada siswa Sekolah Dasar dengan menampilkan beberapa tampilan atau desain yang menarik dan memiliki beberapa fitur-fitur belajar yang dapat dipilih dengan bebas sesuai dengan keinginan siswa. Selain itu, *ebook learning* ini bertujuan untuk menjembatani penerapan dari teladan-teladan kisah para Nabi Ulul Azmi yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

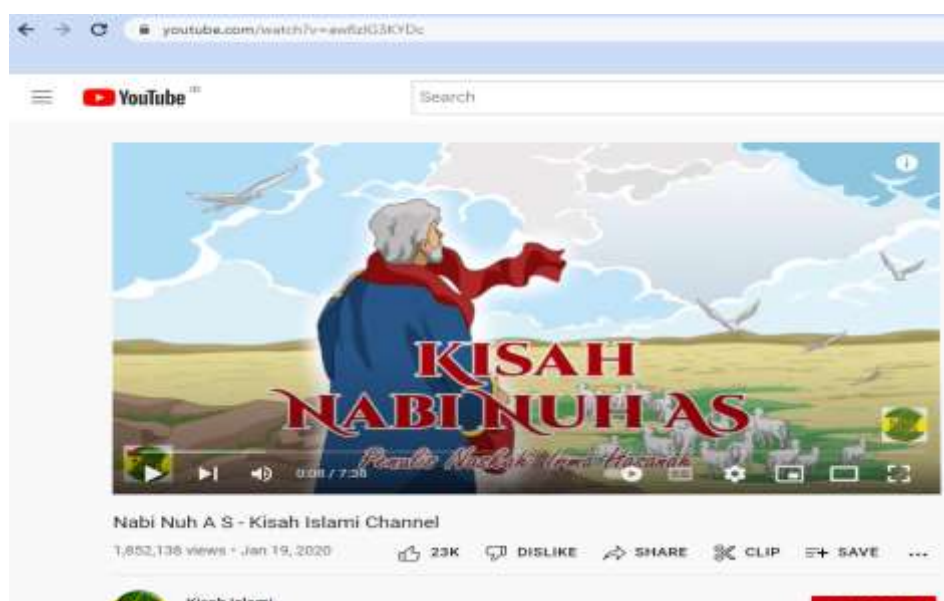
Tujuan dibuatnya *ebook learning* APOI "*Amazing Prophet Of Islam*" ini juga untuk menampilkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan adanya perkembangan zaman di abad 21 ini. Dengan adanya peningkatan teknologi di dalam dunia pendidikan, hal ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan

yang ada di Indonesia. Karena, media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keefektifan kegiatan belajar-mengajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan untuk murid Sekolah Dasar juga harus inovatif, agar membuat mereka tertarik untuk belajar dan tidak mudah bosan atau keganggu dengan gangguan yang ada di sekitarnya. Misalnya, ketika membaca, anak bosan hanya melihat tulisannya saja, mereka lebih memilih menonton televisi karena menyediakan tampilan film yang seru dan enak dilihat mata. Jadinya banyak anak Indonesia yang malas membaca yang menyebabkan negara Indonesia menduduki peringkat terbawah dalam literasi membacanya.

3) Desain Produk Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam"

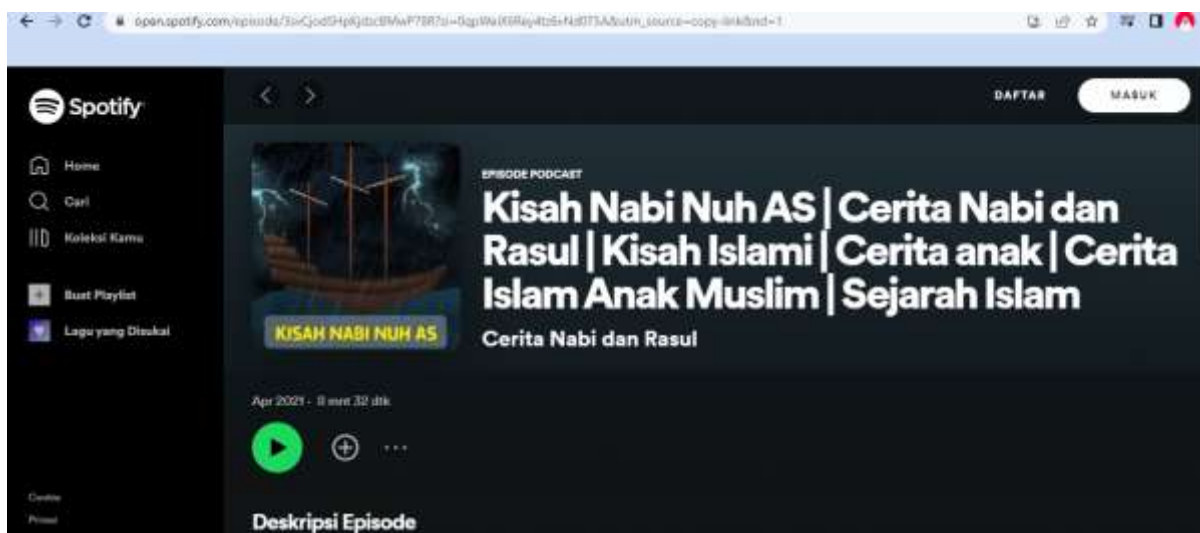
Pertama, langkah awal dalam melakukan perancangan atau pembuatan *ebook learning* dengan langkah menentukan terlebih dahulu judul dan materi apa yang akan dibahas dalam isi *ebook learning* yang akan dibuat dan dirancang. Kemudian, kami mencari terlebih dahulu beberapa sumber referensi materi mengenai bacaan kisah-kisah Nabi Ulul Azmi, sebagai sumber materi bacaan yang akan dicantumkan didalam *Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam"*. Dalam pemilihan materi kami harus memperhatikan beberapa bahasa yang digunakan dalam materi, agar materi dapat dipahami oleh siswa. Karena, siswa Sekolah Dasar masih berada di fase berkembang mereka belum mampu menguasai bahasa-bahasa ilmiah, mereka hanya memahami bahasa-bahasa yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kami juga mencari sumber rujukannya dengan memperhatikan kesahihan atau keaslian dari cerita nabi tersebut. Hal ini juga harus disesuaikan dengan pokok bahasan yang jauh lebih ringan untuk dibaca anak-anak SD Kelas tinggi.

Kedua, kami mencari beberapa referensi *link* video melalui aplikasi *Youtube* dan *podcast* melalui aplikasi *Spotify* yang sesuai dengan tema materi yaitu kisah-kisah Nabi Ulul Azmi dan. Dalam hal ini peneliti harus mencari dan memperhatikan beberapa video dan podcast yang akan digunakan harus sesuai dengan perkembangan anak-anak Sekolah Dasar yang sudah mulai mengenal dan memahami mengenai baik-buruk, benar-salah, yang dilarang atau tidak. Serta, memiliki beberapa picture yang dapat menarik minat anak-anak. Hal ini lah yang menjadi salah satu faktor penting dalam pembuatan *ebook learning* agar sesuai dengan konsep dan tujuan. Durasi pada video dan podcast juga harus diperhatikan, apabila durasi terlalu lama, video dan podcast tersebut kurang memiliki kualitas yang baik dalam keefektifan belajar siswa.



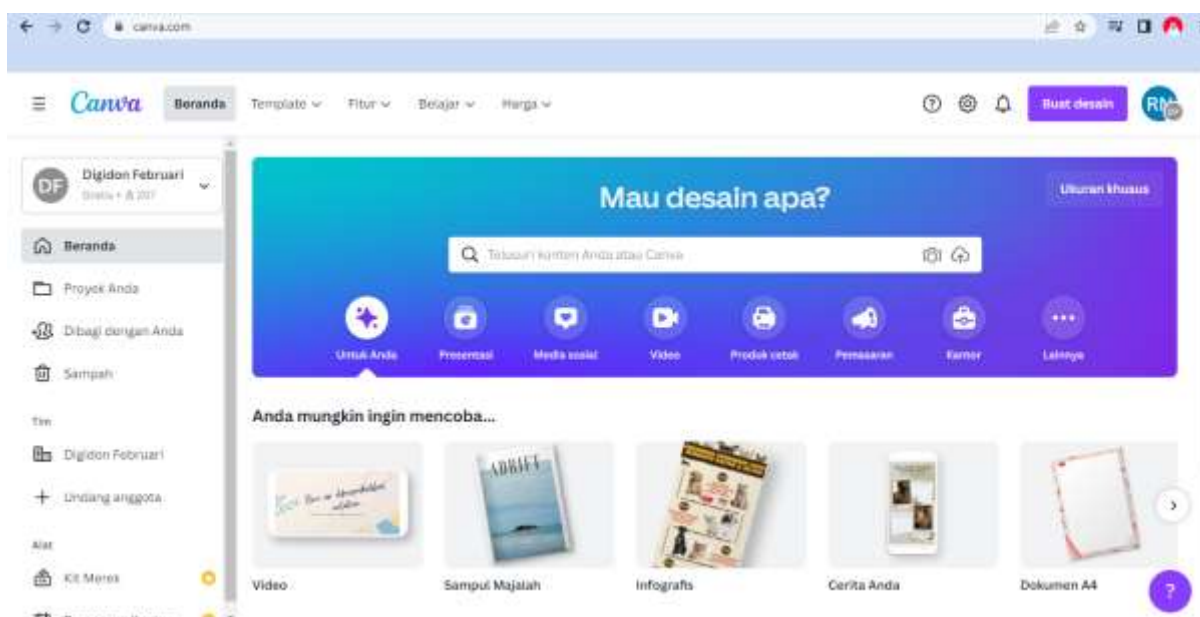
Gambar 1. Contoh video Nabi Nuh

- 3938 *Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas – Cahya Sukma Dirgantara, Rena Rohmawati, Ratna Nindya, Ani Nur Aeni*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>



Gambar 2. Contoh *podcast* Nabi Nuh

Ketiga, tahap ketiga yang harus kami perhatikan adalah dalam menentukan beberapa aplikasi yang dapat mendukung dalam perancangan dan pembuatan produk *ebook learning* APOI. Peneliti memilih beberapa aplikasi pendukung yang dapat digunakan diantaranya yaitu Canva sebagai aplikasi yang digunakan dalam membuat desain produk, hal ini dikarenakan aplikasi Canva memiliki beberapa pilihan *template* gratis yang mudah digunakan dalam membuat desain yang sesuai dengan keinginan dan sesuai dengan konsep yang dibutuhkan sesuai dengan yang direncanakan. Kemudian, aplikasi *YouTube* sebagai aplikasi pendukung dalam penayangan video hal ini disebabkan karena rata-rata masyarakat di Indonesia hampir banyak yang menggunakan aplikasi *Youtube*. *Youtube* memiliki banyak kemudahan, salah satunya sangat mudah diakses oleh siapa saja dari mulai kalangan anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia. Dan untuk aplikasi pendukung dalam media *podcast* yaitu *Spotify* adalah sebuah aplikasi yang memberikan fitur terhadap berbagai rekaman seperti musik, *podcast*, ceramah dan lain sebagainya. Aplikasi ini juga sangat mudah diakses oleh masyarakat.



Gambar 3. Aplikasi Canva

Keempat, setelah mendapatkan aplikasi pendukung. Tahap selanjutnya adalah membuat desain *template* untuk isi *Ebook APOI (Amazing Prophet Of Islam)*. Dalam pendesainan ini kami memilih beberapa gambar animasi yang disukai oleh kalangan siswa Sekolah Dasar seperti animasi anak-anak, animasi manusia yang beragam, dan animasi benda-benda yang unik, kemudian pemilihan warna untuk latar paper kami menggunakan warna-warna cerah karena pada usia anak Sekolah Dasar lebih menyukai warna-warna terang. Selain pemilihan warna yang terang kami juga memilih bentuk serta ukuran pada tulisan yang jelas tanpa adanya desain yang terlalu abstrak atau rumit karena menyesuaikan dengan kebutuhan siswa Sekolah dasar. Pada tahap ini kami harus memperhatikan karakteristik siswa Sekolah Dasar, hal ini disebabkan karena pada usia anak Sekolah Dasar masih memiliki rasa penasaran yang tinggi, dan menyukai hal-hal yang baru terutama hal-hal yang menarik.

Kelima, tahap terakhir dalam pendesainan adalah dengan memasukan bacaan kisah-kisah Nabi Ulul Azmi. Kemudian, dengan mencantumkan beberapa link-link video yang sudah disesuaikan dengan materi, dan mencantumkan link-link podcast kedalam *ebook learning APOI (Amazing Prophet Of Islam)* dalam pemasukan *link* desain harus sangat hati-hati karena *link-link* yang akan dicantumkan harus sesuai dengan sub bab materi mengenai kisah-kisah Nabi Ulul Azmi. Pada pemasukan kisah-kisah nabi juga disesuaikan kata-kata nya agar tidak menumpuk pada satu tempat serta menggunakan *font* yang tidak terlalu rumit agar anak-anak mudah untuk membacanya.

4) Uji Coba Produk

Setelah melakukan perancangan produk akhirnya kami menghasilkan sebuah produk *ebook learning* yang berjudul *APOI (Amazing Prophet Of Islam)* yang berukuran 37,3 cm x 59,5 cm dengan file berbentuk PDF. Alasan kami membuat produk dengan ukuran tersebut dan menggunakan file PDF bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengakses *ebook learning APOI (Amazing Prophet Of Islam)*. Produk *ebook learning APOI (Amazing Prophet Of Islam)* ini memiliki fitur yang telah dirancang untuk memudahkan pembaca dalam mengakses berbagai layanan tayangan dengan menggunakan link-link yang telah tersedia di dalam *ebook lerning* sesuai dengan bacaan materi mengenai kisah-kisah Nabi Ulul Azmi. Produk *ebook learning APOI* ini terdiri atas 58 halaman dengan isi muatan *Ebook* 51 halaman ditambah cover, identitas kepemilikan, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar materi dan petunjuk penggunaan *ebook learning APOI*. Sub bab judul pada *Ebook APOI* ini terdiri atas 5 sub bab judul.

Sebelum melakukan penerapan kepada siswa, kami melakukan uji coba produk dengan mempertimbangkan kompetensi dasar dari kurikulum yang berlaku yang ada di Sekolah Dasar agar *ebook learning* ini dapat digunakan juga oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, kami menguji kelayakan produk dengan memperhatikan beberapa tampilan yang tersedia di dalam *ebook learning APOI* khususnya pada tampilan desain, tayangan video dan podcast. Selain itu, kami juga memperhatikan kemudahan dalam mengakses *ebook lerning* dan mengakses semua fitur layanan yang tersedia di dalam *ebook learning APOI (Amazing Prophet Of Islam)*.

Peneliti mengujicobakan produk *APOI* ini di SDN Sukarasa, Kecamatan Darma, Kabupaten Kuningan, dengan waktu pelaksanaan 9 Februari 2022 hingga 14 maret 2022. Kami menelitinya dengan jumlah populasi seluruh siswa kelas IV SDN Sukarasa dengan jumlah total 27 siswa. Dalam proses penelitian ini anak-anak diajarkan cara menggunakan *ebook* tersebut, dengan ditampilkan pada layar proyektor yang disediakan oleh sekolah. Banyak anak yang menyukai produk kami, karena berbeda dengan buku-buku yang mereka punya. Kami juga memberitahukan bagaimana menggunakan *fitur link* pada *ebook* tersebut agar langsung terarah kepada youtube dan anak-anak bisa menonton video atau bahkan mendengarkan podcast mengenai kisah-kisah Nabi ulul azmi.

5) Mengevaluasi Hasil Uji coba

Pada tahap melakukan evaluasi hasil uji coba produk merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh perancang atau peneliti untuk melihat keefektifan dan kelulusan atau kesiapan produk untuk diimplementasikan atau diterapkan secara langsung kepada subjek yang akan diteliti yaitu siswa-siswa Sekolah Dasar kelas tinggi khususnya siswa Sekolah Dasar SDN Sukarasa. Setelah melakukan pengamatan dan ujicoba pada produk ternyata terdapat beberapa yang harus peneliti di revisi diantaranya yaitu:

Pertama, kami mengatur dan mendesain kembali warna pada latar *paper* desain yang sesuai, selain pada warna kami juga menambahkan beberapa desain tambahan agar *ebook learning* lebih menarik bagi siswa-siswi Sekolah Dasar. Karena permainan warna harus tampak menarik bagi anak-anak usia Sekolah Dasar, biasanya anak pada usia tersebut mudah bosan terhadap sesuatu yang tidak dia sukai atau senang.



Gambar 4. Paper yang digunakan pada *ebook* APOI

Kedua, pada bagian materi terdapat beberapa bahasa yang akan sulit dipahami oleh siswa Sekolah dasar sehingga kami harus melakukan revisi materi dengan mengganti bahasa menjadi bahasa yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, kami merangkum beberapa materi menjadi lebih singkat, padat dan jelas sesuai dengan inti dan topik mengenai kisah-kisah Nabi Ulul Azmi. Dengan melakukan perangkuman ini materi akan lebih ringkas dan anak-anak akan lebih mudah memahami materi dan akan mudah juga dalam mengingat materi bacaan yang telah dibaca. Karena apabila bacaan terlalu panjang dikhawatirkan minat pada literasi membaca anak akan semakin menurun dan mereka jadi tidak tertarik pada *ebook* ini.

Ketiga, evaluasi selanjutnya yang kami lakukan adalah memperbaiki akses sistem, pada mulanya kami merencanakan produk dengan menyediakan barcode video dan podcast. Tetapi setelah mempertimbangkan secara matang apabila menggunakan barcode dikhawatirkan siswa akan mengalami kesulitan dalam mengaksesnya. Maka dari itu, kami mengambil alternatif hanya menyediakan link-link Youtube dan Spotify agar lebih mudah diakses oleh siswa melalui berbagai teknologi digital seperti *handphone*. Dengan adanya perancangan yang memudahkan ini diharapkan *ebook learning* APOI (*Amazing Prophet Of Islam*) ini menjadi salah satu media pembelajaran yang diminati oleh anak-anak dan dapat membantu guru dalam memudahkan menyampaikan materi atau bahan ajar yang berkaitan dengan teladan-teladan nabi atau kisa-kisah Nabi Ulul Azmi.



Gambar 5 Link youtube dan spotify

6) Mengkomunikasikan Hasil Ujicoba

Setelah evaluasi produk selesai kami buat akhirnya kami melakukan ujicoba kepada siswa Sekolah Dasar kelas atas. Kami melakukan uji coba produk dengan mencoba menampilkan semua *fitur* yang telah dirancang didalam *ebook learning* APOI (*Amazing Prophet Of Islam*). Kemudahan dalam mengaksesnya tidak hanya dirasakan oleh kami para perancang atau peneliti, melainkan dirasakan oleh guru dan siswa-siswa yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini.

Dari hasil uji coba tersebut kami menemukan hasil yang sangat baik, dengan adanya respon yang sangat baik, baik itu dari guru maupun dari target yaitu siswa Sekolah Dasar kelas atas. Dengan adanya beberapa tahapan-tahapan dalam proses pembuatan produk *ebook learning* APOI "*Amazing Prophet Of Islam*" membuat produk *ebook learning* ini dapat diterapkan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya hasil evaluasi belajar siswa yang dilakukan dengan melakukan penilaian yaitu dilakukan dengan cara melakukan tes lisan. Suatu produk dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa atau evaluasi dapat berjalan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Kami juga mengevaluasi hasil uji coba kami dalam bentuk membuat jurnal penelitian agar dapat dibaca dan bermanfaat serta dievaluasi oleh para reviewer mengenai penelitian yang kami lakukan. Penelitian ini dapat digunakan dan juga menjadi wadah bagi guru-guru lain menggunakan produk kami untuk proses pembelajaran, khususnya dalam mengajarkan kisah-kisah nabi. Selain dalam bentuk jurnal, kami juga mengkomunikasikan penelitian kami dalam bentuk webinar yang diselenggarakan secara online dan dihadiri oleh mahasiswa dan dosen UPI Kampus Sumedang. Kami juga mempresentasikan hasil produk kami kepada mereka serta power point yang berisikan hasil jurnal kami, serta metode yang kami lakukan. Dosen kami juga memberikan penilaian yang baik terhadap produk kami yaitu ebook APOI "*Amazing Prophet Of Islam*" dengan penilaian yang sangat baik dan menyukai hasil karya kami. Webinar yang diselenggarakan pun berjalan dengan lancar tanpa hambatan apapun.

Suatu produk yang dibuat harus di uji coba dan diteliti secara nyata oleh para peneliti hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari sebuah produk dan keberhasilan terhadap penerapan atau penggunaan produk yaitu khususnya pada produk yang telah kami buat yaitu berupa buku berbasis digital atau sering disebut dengan *ebook learning* yang berjudul APOI (*Amazing Prophet Of Islam*) ini kami melakukan penelitian di sebuah sekolah dasar yang berada di daerah Kabupaten Kuningan yaitu SDN Sukarasa yang

berada di Kecamatan. Darma, Kabupaten. Kuningan, Provinsi. Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat keefektifan dan keberhasilan produk *ebook learning* APOI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa untuk lebih cepat dalam memahami materi, dan membantu siswa dalam kegiatan belajar sesuai dengan kebebasan dan keinginan siswa sesuai dengan karakteristik, minat, dan bakat siswa. Dari data hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penerapan produk *ebook learning* yang telah dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti pada siswa-siswi kelas atas di SDN Sukarasa memperoleh hasil bahwa 59,3% siswa lebih menyukai tampilan video yang disajikan di dalam *Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam"*, hal ini disebabkan oleh adanya tampilan desain dari video animasi yang ditampilkan cukup menarik sehingga tidak membuat siswa merasa bosan pada saat menonton tayangan video mengenai kisah-kisah para Nabi Ulul Azmi. Fitur *video youtube* juga sangat mudah diakses oleh semuanya serta penggunaannya sangat mudah diakses oleh kalangan anak-anak. Banyak anak-anak yang sangat mengerti penggunaan youtube, karena itu kami memilihnya karena tidak akan memberikan keberatan kepada mereka untuk mempelajari ulang cara penggunaannya. Kemudian, dari hasil penelitian kami, penelitian mendapatkan hasil 25,9% siswa menyukai podcast, hal ini disebabkan karena sebagian siswa lebih senang belajar dengan mendengarkan rekaman audio atau siswa tersebut memiliki karakteristik belajar audio. Tampilan audio yang disediakan dalam *podcast* memiliki tempo yang pas sehingga sangat cocok didengarkan oleh anak-anak khususnya pada siswa Sekolah Dasar kelas atas, dan penggunaan bahasa yang digunakan dalam penjelasan materi pada *podcast* juga sangat jelas agar siswa dapat mudah dalam memahami materi mengenai kisah-kisah Nabi Ulul Azmi. Zaman sekarang sudah semakin canggih, sudah mulai ada spotify untuk mendengarkan musik dan juga podcast-podcast tanpa murid melihat video hanya mendengarkan saja. Karena ada beberapa anak yang lebih suka mendengarkan saja ketika belajar dan mereka mudah fokus jika mendengarkan. Dengan bantuan spotify ini sangat membantu mereka dalam belajar, karena berkat kemudahan teknologi anak dapat mudah untuk belajar. Sedangkan, siswa yang menyukai *fitur* bacaan 14,8% hal ini disebabkan oleh adanya minat membaca siswa yang semakin turun. Ada beberapa anak-anak yang lebih menyukai membaca dan memiliki gaya belajar visual dengan cara membaca. Tapi sudah sangat jarang sekali anak dengan metode visual. Jadi untuk meningkatkan literasi membaca mereka bisa dengan menariknya menggunakan buku yang bergambar dan beranimasi. Penggunaan font buku serta warna juga mempengaruhi motivasi membaca mereka. Dari hasil wawancara secara langsung siswa menyatakan bahwa alasan tidak suka membaca disebabkan oleh rasa bosan melihat tulisan-tulisan yang membuatnya menjadi malas. Tampilan desain yang dibuat oleh kami pada bacaan *ebook learning* APOI "*Amazing Prophet Of Islam*" ini adalah dengan animasi yang menarik bagi anak-anak usia Sekolah Dasar dan menggunakan tampilan tulisan yang mudah dibaca dengan isi bacaan yang mudah dipahami oleh anak. Maka dari itu, selain untuk menciptakan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi, kami menciptakan *ebook learning* yang berjudul APOI (*Amazing Prophet Of Islam*) ini untuk meningkatkan literasi pada siswa Sekolah Dasar melalui video pembelajaran, Audio *podcast*, dan tampilan bacaan yang menarik.

Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa terhadap Ebook "APOI"

No	Indikator	Persentase (%)
1	Siswa menyukai tampilan video	59,3 %
2	Siswa menyukai <i>podcast</i>	25,9 %
3	Siswa menyukai bacaan cerita	14,8%

Selain dari data yang ada diatas, terdapat data yang menunjukkan bahwa 90% anak-anak menyukai *Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam"* disebabkan oleh adanya desain gambar *ebook* yang menarik, dan memiliki cerita mengenai kisah-kisah Nabi Ulul Azmi yang menarik dan mudah dipahami. Adanya antusiasme siswa terhadap produk APOI "*Amazing Prophet Of Islam*" dapat peneliti lihat pada saat melakukan penerapan *ebook learning* dan melihat dari hasil evaluasi akhir yang dilakukan oleh peneliti. Maka

dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa *ebook learning* ini dapat digunakan sebagai media atau alat bantu dalam menunjang kegiatan belajar anak. Guru bisa menggunakan ebook ini juga untuk menunjang proses pembelajaran dan sesuai dengan Kompetensi Dasar kelas 4 Sekolah Dasar. Produk ebook ini juga sesuai dengan KD 3.7, 3.13, dan 3.15.

Suatu produk yang telah dirancang dikatakan berhasil apabila melihat adanya keberhasilan produk *ebook learning* APOI "Amazing Prophet Of Islam" yang dapat dilihat dari adanya evaluasi belajar siswa dengan melakukan pengetesan secara lisan yang langsung dapat dijawab oleh siswa dengan jawaban yang sesuai dengan tayangan dan penjelasan. Ternyata dari hasil penayangan materi tadi siswa lebih mudah mengingat dan memahami penjelasan materi mengenai kisah-kisah Nabi Ulul Azmi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh kelompok kami, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Ebook* APOI dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran siswa dalam memudahkan pemahaman informasi yang dikemas dalam sebuah buku berbasis digital dengan sajian desain yang menarik dan *picture* yang mudah diakses. *Ebook* APOI ini berisi bacaan mengenai kisah-kisah Nabi Ulul Azmi dengan penyampaian yang menarik dan mudah dipahami oleh pembaca khususnya oleh anak-anak Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Lubab, J., & Hasanah, M. N. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ict Dalam Pendidikan Agama Islam*. 4(2).
- Ambarita, J., Helwaun, H., Van Houten, L., Agama, I., & Ambon, K. N. (2021). Workshop Pembuatan E-Book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online Di Tengah Covid 19. In *Community Engagement & Emergence Journal* (Vol. 2).
- Ani, ~, Aeni, N., Karakter, P., Siswa, U., Publikasi Online, ~, & Aeni, A. N. (N.D.). *Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sd Dalam Perspektif Islam*.
- Asa, A. I. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Ki Hadjar Dewantara Dan Driyarkara. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 245–258. <https://doi.org/10.21831/jpk.v9i2.25361>
- Azizah, N., Indonesia, U. P., Alfath, N., Indonesia, U. P., Pribadi, R., & Indonesia, U. P. (2018). *Implementasi Budaya Literasi Disekolah Dan Dirumah Dalam*. May 2021.
- Farida, S. (2016). Pendidikan Karakter Dalam Prespektif Kebudayaan. *Kabilah*, 1(1), 198–207.
- Haeruddin, H., Rama, B., & Naro, W. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Di Pondok Pesantren An-Nuriyah Bonto Cini' Kabupaten Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 4(1), 60–73. [https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2019.Vol4\(1\).3203](https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2019.Vol4(1).3203)
- Hidayat, T., Rizal, A. S., & Fahrudin, F. (2018). Pendidikan Dalam Perspektif Islam Dan Peranannya Dalam Membina Kepribadian Islami. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 218. <https://doi.org/10.22373/Jm.V8i2.3397>
- Indarta, Y., Dwinggo Samala, A., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Kamar, K., Asbari, M., Purwanto, A., Nurhayati, W., Agistiawati, E., & Sudiyono, R. N. (2020). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Praktek Pola Asuh Orang Tua Berdasarkan Genetic Personality. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 75. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i1.10196>

- 3944 *Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas – Cahya Sukma Dirgantara, Rena Rohmawati, Ratna Nindya, Ani Nur Aeni*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., & Susilo, A. (2021). Pemanfaatan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kudus. *Buletin Kkn Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/Bkkndik.V3i1.14671>
- Kurniawan, S. (2018). Pendidikan Karakter Dalam Islam Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan Karakter Anak Berbasis Akhlaq Al-Karimah. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.19109/Tadrib.V3i2.1792>
- Lovandri Dwanda Putra & Filianti. (2022). *Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. 7(1), 125–138. <https://doi.org/10.32832/Educate.V7i1.6315>
- Mahfudzah, F., Hamid, A. K., & Tanjung, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Siswa Sd*. 5(2).
- Maunah, B. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 90–101. <https://doi.org/10.21831/Jpk.V0i1.8615>
- Muhammad Hasan Baidlawie, B. T. E. S. Dan. (2018). Pendidik Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 652–671. <https://doi.org/10.32505/Ikhtibar.V5i2.556>
- Murniyetti, M., Engkizar, E., & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 156–166. <https://doi.org/10.21831/Jpk.V6i2.12045>
- Sutarna, N., & Kuningan, S. M. (N.D.). *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Dalam Perspektif Islam*.
- Tinggi, S., Islam, A., Wathan, N., Islam, P., & Pendahuluan, A. (N.D.). *Abstrak*. 64–82.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/Jpk.V6i2.12055>