



## Cerita Ihsan: *E-book* Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar

Siti Annisa Nur Wahiddah<sup>1✉</sup>, Lulu Lathipah<sup>2</sup>, Desti Indaryanti<sup>3</sup>,  
Zulfa Putri Fadilah<sup>4</sup>, Ani Nur Aeni<sup>5</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail: [sitianisa@upi.edu](mailto:sitianisa@upi.edu)<sup>1</sup>, [lululathipah@upi.edu](mailto:lululathipah@upi.edu)<sup>2</sup>, [destiindaryanti@upi.edu](mailto:destiindaryanti@upi.edu)<sup>3</sup>, [zulfaputrif@upi.edu](mailto:zulfaputrif@upi.edu)<sup>4</sup>,  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi terkait penggunaan *E-book* sebagai salah satu pengembangan media belajar interaktif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Ulul Azmi bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *Design and Development* (D&D), melalui temuan yang didapatkan secara empiris dan sistematis, dengan serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi. Data didapatkan melalui instrumen berupa dokumentasi lapangan, survei dan angket yang disebarkan kepada guru pendidikan agama islam di sekolah dasar dan siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Pengolahan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari pengumpulan dan pengolahan akan dibuat ke dalam beberapa tema. Data menunjukkan bahwa *E-book* Cerita Ihsan cukup memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan desainnya yang menarik, interaktif, kebaruan berupa lagu 5 Rasul Ulul Azmi, audio beserta permainan digital di dalamnya, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik bagi siswa. Saat membaca *E-book* interaktif, sebagian besar siswa merasa senang. Penelitian dirumuskan dalam bentuk poin sebagai berikut: (1) Bagaimana antusias peserta didik mengenai *E-book* Cerita Ihsan?, (2) Bagaimana efektivitas penggunaan *E-book* Cerita Ihsan?, (3) Bagaimana kebermanfaatannya *E-book* Cerita Ihsan terhadap kegiatan pembelajaran PAI di SD?

**Kata Kunci:** *e-book*, ulul azmi, sekolah dasar, Cerita Ihsan.

### Abstract

This study explores the use of *E-books* as one of the developments of interactive learning media in Islamic Education (PAI) Ulul Azmi material for students in elementary schools. This research was conducted using a *Design and Development* (D&D) approach, through findings obtained empirically and systematically, with a series of studies on the process of design, development evaluation. Data were obtained through instruments in the form of interviews, questionnaires field documentation which is distributed to Islamic education teachers in elementary schools and students in elementary schools. Data processing is done qualitative and quantitative. The results of the collection and processing will be made into several themes. The data shows that this *E-book* is quite easy for teachers in learning activities, due to its attractive, interactive design, there are songs, audio, or games. So that learning activities become more varied and interesting for students. When reading interactive *E-books*, most of the students feel happy. This research is formulated in the form of points as follows: (1) How enthusiastic are students about the Ihsan Story *e-book*?, (2) How effective is the use of the Ihsan Story *e-book*?, (3) How useful is the Ihsan Story *E-book* for learning activities PAI in SD?

**Keywords:** *e-book*, ulul azmi, elementary school, Ihsan Story.

Copyright (c) 2022 Siti Annisa Nur Wahiddah, Lulu Lathipah, Desti Indaryanti,  
Zulfa Putri Fadilah, Ani Nur Aeni

✉Corresponding author :

Email : [sitianisa@upi.edu](mailto:sitianisa@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Perangkat pembelajaran menjadi penting sebagai ‘kaki tangan’ dari kegiatan belajar mengajar yang guru lakukan selama di kelas. Unsur profesional guru dapat terlihat dari bagaimana ia dapat mengembangkan perangkat pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik dan menyesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik itu sendiri (Listyawati, 2012; Mahlianurrahman, 2020). Namun, tidak sedikit pemanfaatan pengembangan perangkat pembelajaran tidak dilakukan dengan baik. Tidak sedikit diantaranya berfokus pada buku teks yang diberikan dari kurikulum kemdikbud saja, untuk itu kegiatan pembelajaran di kelas terkadang menemukan hambatan belajar disebabkan oleh kegagalan penyampaian materi oleh guru. Kreativitas sangat dibutuhkan untuk meminimalisir hal tersebut dan juga dapat memperlihatkan sejauh mana guru dapat mengembangkan dirinya untuk lebih optimal dalam menjalankan tugasnya sebagai fasilitator di ruang kelas (Ahmad Zabidi, 2019; Novianti et al., 2020; Repelita, 2021; Syahriani, 2021). Khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memiliki kesulitan tersendiri dalam penyampaian materinya.

Berdasarkan persoalan pengembangan perangkat pembelajaran tersebut, kegiatan belajar yang monoton akibat tidak adanya inovasi dan kreativitas dalam menerapkan materi ajar dapat mengakibatkan iklim dan suasana belajar yang membosankan. Hanya berfokus pada teks buku yang disediakan saja tidak serta-merta membuat anak dengan lebih giat untuk mengembangkan dirinya dari materi yang ada tersebut (Rosyadi, 2019; Waluyo, 2021). Meski pada akhirnya pembelajaran abad 21 ini sudah seharusnya menggunakan pendekatan *student center* agar peserta didik dapat mengeksplorasi dirinya lebih luas lagi, tetapi untuk konteks sekolah dasar tetap tidak terlepas dari peranan guru dalam membantu anak didiknya dalam mengembangkan diri dengan perangkat pembelajaran yang dibuat lebih menarik.

Buku Digital merupakan salah satu dari berbagai macam upaya inovasi pendidikan dengan memanfaatkan teknologi sebagai bentuk modernisasi kita sebagai manusia abad 21. Meski dalam pembuatannya banyak orang mengatakan begitu sulit, namun pada praktiknya saat ini sudah tersedia berbagai macam *website* maupun aplikasi yang dapat menunjang pembuatan buku digital ini sebagai salah satu pengembangan bahan ajar, utamanya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar (Dewi, 2015; Sari, 2017). PAI memiliki nilai urgensi materi yang beragam dan begitu padat. Padat dalam artian penuh dengan makna yang harus disampaikan dengan baik, penerapan konsep tentang rasa iman dan ketakwaan diri kepada Allah SWT menjadi bahasan yang perlu guru kembangkan lebih sederhana namun dapat tersampaikan dengan baik juga kepada peserta didik. Dengan rentang usia 6-12 tahun, pola pikir yang konkret menuju abstrak ini menjadikan pembawaan materi ajar PAI untuk siswa sekolah dasar harus dibuat menjadi lebih menarik dan dekat dengan keseharian dari siswa itu sendiri. Pemanfaatan pengembangan bahan ajar dalam bentuk buku digital, selain dapat digunakan dimana saja, kapan saja, tetapi tampilan yang dapat dibuat lebih beragam juga pemanfaatan fitur lainnya dapat memberikan nilai tambah bahwa buku digital sangat memudahkan guru maupun peserta didik untuk memperoleh pembelajaran lebih mudah.

Salah satunya dengan mengembangkan perangkat pembelajaran berupa *E-book* atau buku elektronik atau buku digital. Era digitalisasi ini sudah banyak dikembangkan perangkat belajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Afifuddin, 2017; Hidayatullah et al., 2019; Ikhsan & Kholiq, 2019; Mawarni & Muhtadi, 2017). Pemanfaatan *E-book* ini dapat dilakukan sebagai upaya inovasi dalam menyampaikan materi ajar dalam bentuk digital dengan ragam warna, bentuk, variasi fitur, dan ragam multimedia lainnya yang dapat menarik perhatian peserta didik. Misalnya saja pembuatan inovasi *E-book* interaktif yang peneliti berikan judul *Cerita Ihsan: 5 Rasul Ulul Azmi*. Dengan mengangkat materi tentang rasul ulul azmi, *E-book* interaktif dikemas dikemas menjadi sebuah cerita anak sederhana dengan Ihsan sebagai tokoh utama untuk mengajak siapa saja yang mengakses buku tersebut ke setiap halamannya.

Mengenai bagaimana memanfaatkan teknologi menjadi inovasi baru dalam perkembangan perangkat pembelajaran, Wahid & Setiawan (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bagaimana efektivitas penerapan

materi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan pengembangan *E-book* berupa *e-mobile instrumental*. Andani (2021) pun dalam penelitiannya memanfaatkan pengembangan *E-book* pada materi pelajaran lain. Menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, audio atau bentuk multimedia lainnya, menjadikan *E-book* cukup unggul dan mendapatkan validasi sebagai sumber/media belajar yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah (Aeni, 2018). Untuk itu, penerapan pengembangan *E-book* interaktif pada materi ajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar ini menjadi unik karena belum diujicobakan lebih luas serta kebaruan ditemukan dari komponen isi *E-book* yang berisi berbagai macam fitur menarik namun tetap memperhatikan kaidah pengembangan bahan ajar yang ramah dengan anak. Penggunaan animasi, cerita bergambar, materi berbasis lagu anak dan penggunaan warna yang beragam dapat menjadi daya tarik *E-book* sebagai alternatif pilihan sumber belajar (Latifah & Prastowo, 2020; Sa'diyah, 2017; Susanti, 2017).

Melihat antusias, efektivitas dan kebermanfaatan *E-book* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar menjadi tujuan dari penelitian ini dilakukan. Adapun hal tersebut peneliti rumuskan dalam bentuk poin sebagai berikut: (1) Bagaimana antusias peserta didik mengenai *E-book* Cerita Ihsan?, (2) Bagaimana efektivitas penggunaan *E-book* Cerita Ihsan?, (3) Bagaimana kebermanfaatan *E-book* Cerita Ihsan terhadap kegiatan pembelajaran PAI di sekolah dasar?

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) dengan berfokus pada proses desain, pengembangan produk dan evaluasi produk yang hendak digunakan. Kegiatan analisis permasalahan dilakukan dengan metode kualitatif dimana studi dokumentasi dan observasi dilibatkan dalam pengumpulan data lapangan untuk mencari kendala yang umum terjadi sehingga dapat dimanfaatkan untuk pengembangan produk sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Selain itu, survei terbatas kepada guru PAI sekolah dasar dilakukan untuk melihat sejauh mana produk yang kami kembangkan ini akan bermanfaat di lingkungan sekolah. Selanjutnya dilakukan uji coba produk terbatas kepada siswa kelas 4, 5 dan 6 di sekolah dasar. Hal tersebut ditujukan untuk melihat respon dan antusias ssiwa terhadap produk yang peneliti kembangkan. Hasil dari uji coba produk berupa persentase kepuasan dan kebermanfaatan produk terhadap minat membaca, minat belajar dan pemahaman siswa akan materi yang disajikan.

Responden yang menjadi subjek penelitian merupakan *sample* guru dan siswa kelas 4, 5 dan 6 sekolah dasar di wilayah Bandung dan Bekasi, Jawa Barat. Hal tersebut dilakukan karena berdasar pada asal kota daerah dari peneliti. Dalam penyajian data, identitas responden dibuat menjadi kode tertentu dan berdasarkan pada jumlah yang terekam dalam data saja. Pengkodean dibuat menjadi R1, R2, R3 dan seterusnya untuk responden guru yang kami lakukan melalui kegiatan survei terbatas.

**Tabel 1. Survei Terhadap Guru PAI di Sekolah Dasar.**

| Survei kepada guru PAI |     | Guru yang mengisi survei |       | Guru yang tidak mengisi survei |       |
|------------------------|-----|--------------------------|-------|--------------------------------|-------|
| Total                  | %   | Total                    | Total | %                              | Total |
| 20                     | 100 | 16                       | 20    | 100                            | 16    |

**Tabel 2. Survei Terhadap Siswa SD Kelas Tinggi (4, 5 Dan 6).**

| Survei kepada siswa SD |     | Siswa yang mengisi survei |       | Siswa yang tidak mengisi survei |       |
|------------------------|-----|---------------------------|-------|---------------------------------|-------|
| Total                  | %   | Total                     | Total | %                               | Total |
| 18                     | 100 | 14                        | 18    | 100                             | 16    |

Data yang dikumpulkan didapatkan melalui instrumen berupa wawancara, angket dan dokumentasi lapangan. Instrumen kualitatif berupa survei melalui angket *online* dan dokumentasi diperlukan untuk melihat serta mencari permasalahan yang ditemukan dilapangan, kemudian hasil tersebut dijadikan bahan

pengembangan produk serta alasan kuat tujuan dari pengembangan produk itu sendiri. Kegiatan ini dilakukan secara terbatas hanya kepada *sample* responden yang merupakan guru dan siswa di lingkungan tempat peneliti tinggal. Angket ditujukan kepada siswa untuk melihat respon atas produk yang telah diberikan. Tautan untuk produk diberikan melalui grup obrolan *whatsapp* dan atau dibantu dioperasikan secara langsung dengan siswa itu sendiri. Angket dikumpulkan dan diolah berdasarkan temuan dari setiap tema bahasan yang peneliti sajikan sebagai bahan dari pengembangan kegiatan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian ini berfokus pada respon atau tanggapan guru PAI maupun siswa sekolah dasar kelas tinggi mengenai produk *E-book* Cerita Ihsan. Penggambaran respon serta tanggapan yang diberikan diolah menjadi data deskriptif dan tabel penyajian data secara objektif. Dari hasil dokumentasi dan survei yang telah dilakukan secara terbatas kepada kelompok responden, didapatkan 3 tema bahasan yang menggambarkan tercapainya tujuan kegiatan penelitian ini dilakukan. Temuan tersebut diantaranya adalah : (1) Respon positif mengenai *E-book* Cerita Ihsan, (2) Masukan tindak lanjut pengembangan produk, (3) Kebermanfaatan *E-book* Cerita Ihsan untuk pembelajaran.

### Tanggapan positif mengenai *E-book* Cerita Ihsan



Gambar 1. Tampilan Isi *E-book* Cerita Ihsan

Saat menyebarkan buku digital ini, *E-book* Cerita Ihsan ini mendapatkan tanggapan positif dari mayoritas responden yang turut terlibat membantu kegiatan survei yang peneliti lakukan. Tanggapan positif yang didapatkan mengenai *E-book* berupa desain *layout* yang memiliki ragam warna serta penempatan karakter maupun *icon* pendukung dalam menunjang tampilan dari *E-book* tersebut. Lalu mengenai isi materi yang disajikan cukup mudah dipahami, pembahasan yang ringan serta kepadatan materi yang dibuat *to the point* dapat mewakili keseluruhan isi dari materi tersebut. Selain itu, isi dari *E-book* Cerita Ihsan pun terbilang baru untuk mata pelajaran PAI karena tidak hanya menyajikan materi dasar dan pengenalan secara umum bagaimana Nabi dan Rasul Ulul Azmi, tetapi juga disajikan permainan interkatif yang dapat dimainkan secara digital maupun non-digital, tidak lupa kebaruan berupa lagu 5 Rasul Ulul Azmi menjadi daya tarik lain dan memiliki kesan menarik bagi siapa saja yang mengakses *E-book* tersebut, utamanya responden dari penelitian ini.

Hal menarik lain yang didapatkan adalah saat diajukan pertanyaan mengenai apakah responden pernah menjumpai *E-book* serupa untuk menunjang pembelajaran, dari R1, R4, R5, R6, R7 mengungkapkan pernah melihat dan menggunakan *E-book* sebagai media pembelajaran di kelas.

R1 : “Pernah, tampilannya menarik untuk bacaan dan media pembelajaran kelas 1 dan 2 SD”

R4 : “Pernah, buku berbasis Kemenag atau penerbit Mizan”

R6 : “Cukup menarik”

Tanggapan singkat tersebut mencerminkan bagaimana *E-book* yang sebelumnya pernah mereka gunakan dalam pembelajaran. Dua lainnya mengungkapkan tampilan *E-book* yang menarik menjadi alasan untuk memanfaatkan buku berbasis digital tersebut menjadi media pembantu guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, pendapat lain guru yang belum pernah mencoba *E-book* sebagai media pembelajaran mengungkapkan bahwa pemanfaatan buku berbasis digital ini sangat cocok untuk era digital 4.0, dimana anak-anak saat ini sudah mampu mengoperasikan teknologi seperti komputer maupun gawai dan lebih sering membuka gawai tersebut dibandingkan buku cetak yang dirasa terlihat lebih membosankan bagi siswa. Sehingga peluang penggunaan buku digital saat ini cukup dapat membantu kegiatan pembelajaran dapat lebih optimal karena menyelaraskan dengan apa yang disenangi oleh anak.

Berbeda dengan survei yang dilakukan kepada guru PAI di sekolah dasar, survei terbatas kepada siswa dilakukan menggunakan *website* mentimeter untuk melihat bagaimana ekspresi dan antusias mereka setelah membaca *Cerita Ihsan*. Tautan berisi *E-book* diberikan kepada siswa melalui ruang obrolan dan diberikan dengan bantuan orang dewasa untuk mengakses serta mengoperasikan buku tersebut. Selain itu, beberapa diantaranya yang menerima tautan melalui ruang obrolan *Whatsapp* sudah secara mandiri mengoperasikan *E-book* tersebut, tentunya melalui arahan yang diberikan melalui *voice note*. Tangkapan layar hasil survei dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Kepuasan Siswa Terhadap *E-book* Cerita Ihsan**

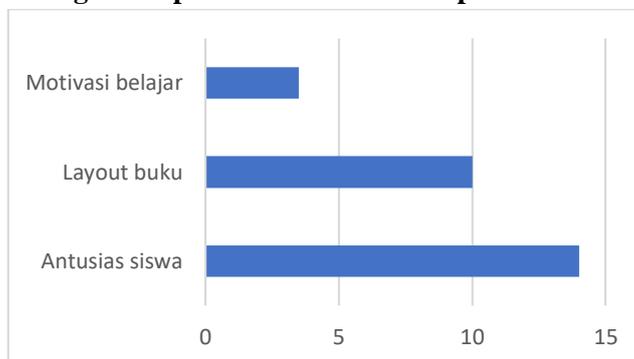


Dari hasil tersebut didapatkan sebanyak 91.7% siswa merasakan perasaan senang setelah membaca *Cerita Ihsan* sebagai referensi mempelajari materi Rasul Ulul Azmi. Persentase ini cukup tinggi, mengingat bahwa materi PAI di SD mayoritas masih menggunakan pembelajaran konvensional dan kebaharuan dalam pengembangannya masih belum terlalu banyak, hal tersebut menyebabkan perasaan bosan dan monoton dalam pembelajaran sering dirasakan oleh siswa itu sendiri. Sedangkan sebanyak 8.3% lainnya merespon biasa saja terhadap produk yang diberikan. Menjadi masukan bagi peneliti dalam mengembangkan produk agar dapat dibuat lebih menarik yang tentunya ramah dan dekat dengan siswa.

Selanjutnya respon positif dari siswa berkenaan dengan kesan yang dirasakan setelah membaca *Cerita Ihsan*. Sebanyak 42.8% memberikan respon spontan secara menyeluruh mengenai *E-book* tersebut. Kata yang diutarakan berupa ‘bagus’, ‘sangat bagus’, ‘seru’ dan lainnya. Lalu sebanyak 33.3% respon mengenai bagaimana *E-book* tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilan yang menarik dan mudah untuk dipahami serta respon lain seperti “bermanfaat”, “menambah pengetahuan”, dan “bisa buat belajar. Terakhir respon mengenai *layout* atau tampilan dari *E-book* *Cerita Ihsan* sebanyak 23.8%, karakter

yang disajikan, penyajian warna dan kualitas lagu menarik perhatian siswa untuk membaca *E-book* Cerita Ihsan, respon lainnya seperti “sangat lucu”, “cocok untuk anak-anak”. Keterangan tingkat kepuasan atau respon positif didapatkan dari siswa kelas 4, 5 dan 6 yang secara lebih rinci dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

**Tabel 4. Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap *E-book* Cerita Ihsan**



#### **Kritik dan saran tindak lanjut *E-book* Cerita Ihsan**

Tidak hanya mengenai tanggapan positif yang didapatkan saat melakukan survei, berkenaan dengan kritik, saran dan masukan lainnya kami ajukan kepada guru PAI sehingga dapat menjadi refleksi dalam pengembangan produk lebih baik lagi. R1 dan R2 memberikan respon yang serupa mengenai isi cerita yang disajikan dalam *E-book* Cerita Ihsan. Meski nilai interaktif dari *E-book* ini sudah cukup baik, tetapi masih terdapat kekurangan dalam penyajian cerita yang kurang komprehensif dan lebih baik untuk dapat menambahkan kembali bobot dari isi cerita. Lebih lanjut, R3 berpendapat bahwa perlu perbaikan dari segi bahasan atau konten yang disajikan. Bahasan tersebut dapat dibuat menjadi lebih variatif dengan berbagai pemanfaatan teknologi yang ada.

R6 : “Kurang lebih cukup hanya tinggal di *detail* kan saja ceritanya”

R10 : “Animasi bisa diperbanyak”

R12 : “Fiturnya kurang”

R16 : “Setiap ayat alangkah lebih baiknya diberi bahasa latin agar anak dapat membaca lebih mudah”

Pendapat lain mengenai hal yang dapat dikembangkan dari *E-book* tersebut mengenai detail dari tampilan, penggunaan animasi, fitur, dan penambahan bahasa latin untuk memudahkan siswa turut membaca doa maupun ayat al-quran yang dimasukkan ke dalam *E-book* sebagai bentuk penguatan materi. Respon lainnya mengenai kekurangan atau perbaikan yang perlu dilakukan sedikit banyaknya sudah merasa cukup puas dan bahkan salah satu diantaranya berharap buku digital ini dapat di publikasikan menjadi buku pembelajaran interaktif, karena merasa bahwa dengan pemanfaatan buku digital ini dapat dijadikan sebagai ajang peningkatan kemampuan literasi digital anak di era 4.0. Selain memanfaatkan teknologi yang semakin pesat saat ini, penggunaan *E-book* juga dirasa dapat membantu meminimalisir penggunaan gawai berlebihan untuk bermain *game* atau kegiatan yang kurang bermanfaat lainnya.

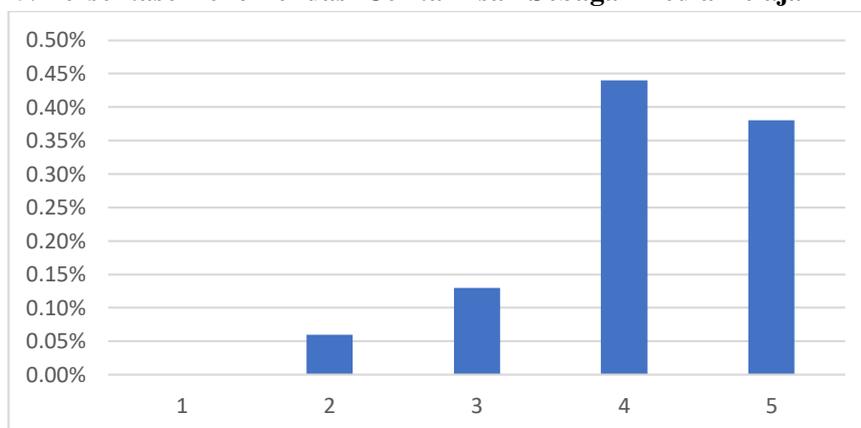
#### **Kebermanfaatan *E-book* Cerita Ihsan untuk pembelajaran.**

Seperti yang dibahas pada temuan awal, media belajar untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar masih kurang dan perlu pengembangan yang lebih, baik itu pengembangan bahan ajar, media pembelajaran maupun sumber belajar yang dibuat menjadi lebih modern dengan memanfaatkan digitalisasi yang ada.

Pengembangan *E-book* Cerita Ihsan yang juga memuat sebagai media belajar serta sumber belajar ini mendapatkan respon baik mengenai bagaimana kebermanfaatan *E-book* untuk proses pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya untuk siswa kelas 4, 5 dan 6 yang memang mempelajari materi Ulul Azmi.

Kebermanfaatan ini dirasakan oleh guru maupun siswa sebagai responden penelitian, dimana responden merasa terbantu dalam memahami isi dari materi dengan sajian yang diberikan. Kepadatan materi yang masih mudah dipahami dengan baik menjadi alasan *E-book* tersebut dapat menarik siswa maupun guru untuk lebih lanjut melanjutkan bacaan materi yang ada dalam buku digital tersebut.

**Tabel 5. Persentase Rekomendasi Cerita Ihsan Sebagai Media Belajar PAI di SD**



Pada tabel di atas, memperlihatkan pilihan responden untuk *E-book* Cerita Ihsan sebagai buku rekomendasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Poin 4 menduduki nilai paling mendominasi dengan 43.5% responden, hal tersebut kami simpulkan bahwa buku digital Cerita Ihsan sudah cukup baik untuk diaplikasikan di pembelajaran sekkolah dasar, namun tetap terdapat kekurangan yang perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut mengenai *E-book* Cerita Ihsan agar dapat lebih baik diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

*E-book* yang menyajikan teks cerita, audio materi, permainan berbasis digital, hingga lagu original yang berisi pembahasan materi ini memberikan kesan tersendiri dan dapat membantu belajar siswa dengan gaya belajar yang beragam. *E-book* ini dapat menyentuh hati siswa dengan gaya belajar kinestetik, audio, maupun visual. Penyediaan berbagai macam cara penyampaian materi ini memang ditujukan untuk memberikan kesempatan belajar yang sama kepada setiap siswa sehingga tidak ada alasan untuk siswa tidak dapat belajar dengan baik melalui *E-book* Cerita Ihsan. Selain itu, konsep ini dibuat untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang harus menyesuaikan dengan situasi, kondisi dan gaya belajar masing-masing dari siswa itu sendiri. Dengan adanya *E-book* yang disajikan dengan berbagai macam cara penyampaian, dapat membantu dan mempermudah kerja guru dalam memberikan materi. Terutama untuk anak yang terkadang sulit diajak belajar dan memiliki tingkat keaktifan yang cukup tinggi. Untuk itu, pemanfaatan media belajar dalam bentuk *E-book* interaktif dirasa cukup efektif untuk memenuhi setiap gaya belajar yang dimiliki oleh siswa, tentu dengan ditambahkan berbagai macam fitur yang dapat mendukung hal tersebut.

## PEMBAHASAN

Seperti yang telah dipaparkan dalam hasil atau temuan sebelumnya mengenai respon dari responden mengenai *E-book* Cerita Ihsan ini, sedikit banyaknya mendapatkan respon yang cukup baik meski *E-book* tersebut masih dalam tahap perkembangan berkelanjutan. Atas dasar hal tersebut penyebaran survei maupun wawancara hanya dilakukan terbatas kepada sebagian responden saja yang meliputi 18 guru PAI serta 14 siswa dari kelas 4, 5 maupun kelas 6 sekolah dasar yang berasal dari setiap kota tempat asal peneliti.

Pemanfaatan media digital di era digitalisasi ini dianggap baik untuk mengembangkan berbagai macam produk yang dapat membantu keberlangsungan hidup manusia, tidak terkecuali dalam pengembangan perangkat pembelajaran di sekolah dasar. *E-book* Cerita Ihsan hadir sebagai salah satu pemanfaatan media

digital yang dikemas sebagai buku interaktif dan dapat diakses, dibuka, dioperasikan dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja. Dari temuan hasil yang didapatkan tidak sedikit dari responden turut merasa senang akan pengembangan media belajar ini dan merasakan manfaat dari media belajar yang juga dapat membantu memotivasi siswa. Penyajian buku yang dibuat interaktif dengan berbagai fitur menarik, pemilihan warna yang selaras, pemilihan gambar, penyajian materi yang cukup padat namun dengan kebahasaan yang mudah dipahami siswa, penyajian lagu materi ajar sebagai bentuk sederhana dari penguatan materi yang disajikan serta penempatan detail desain menjadi fokus perhatian dalam pengembangan produk *E-book* Cerita Ihsan agar dapat memiliki keunikan dan kebermanfaatannya tersendiri kepada siapa saja yang mengaksesnya. Banyak diantara para responden pun merasa tertarik sehingga turut membantu dalam proses survei atas kepuasan dan tanggapan setelah melihat dan mengoperasikan *E-book* tersebut.

Beberapa hal memberikan kepuasan tersendiri bagi peneliti karena respon siswa mengenai *E-book* yang ternyata menarik untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Terlebih materi ajar yang disajikan dalam materi Pendidikan Agama Islam yang tidak jarang justru menjadi kesulitan tersendiri dalam memahaminya, karena isi materi dengan bobot yang cukup padat, bahkan tidak secara sembarangan materi agama dapat disajikan oleh siapa saja. Untuk itu, menjadi catatan bagi peneliti untuk memperhatikan isi materi yang hendak disajikan. Meski penyajian materi dibuat dalam bentuk cerita sederhana, audio penjelasan dan lagu, tetapi tetap perlu memperhatikan kaidah dalam penulisan dan dibuat secara komprehensif atas validasi ahli. Perbaikan lebih lanjut mengenai *E-book* Cerita Ihsan diperlukan agar dapat bermanfaat bagi pembelajaran siswa sekolah dasar di masa mendatang.

Selain dari bagaimana manfaat dan ketertarikan responden terhadap *E-book* tersebut, tidak menutup kemungkinan untuk akhirnya guru yang menjadi responden mendapatkan inspirasi tersendiri dalam pengembangan media belajar untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut menjadi poin tambah lain bahwa *E-book* Cerita Ihsan dapat menginspirasi guru sehingga hendak mencoba mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dan multimedia yang sudah berkembang di era saat ini. Dengan begitu, pengembangan kompetensi guru dalam semakin meningkat seiring dengan bagaimana kesadaran guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi kepentingan pendidikan. Kesadaran dalam memanfaatkan teknologi tersebut sudah dilakukan oleh sebagian responden yang juga memanfaatkan *E-book* sebagai media belajar yang menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Sama halnya dengan Cerita Ihsan, tampilan *E-book* cukup efektif untuk menarik perhatian siswa saat belajar, utamanya bagi siswa kelas awal yang juga memiliki pemikiran konkret akan sesuatu. Penyajian *E-book* ini dapat dimanfaatkan karena gambaran mengenai materi ajar akan dapat lebih mudah divisualisasikan di dalam buku digital tersebut.

Meski saat ini pengembangan pembelajaran berbasis teknologi atau digital dirasa cukup rumit, terlebih untuk sebagian guru yang belum terbiasa akan kemajuan teknologi, *E-book* ini dapat dibuat dengan lebih sederhana dan menggunakan *tools* yang cukup mudah digunakan. Harapannya, semakin banyak pengembangan bahan ajar, media belajar, sumber belajar, dan perangkat lain yang dapat menunjang serta memberikan kebaharuan yang dapat dilakukan untuk siswa di sekolah, karena seyogyanya menjadi tanggung jawab guru dan calon guru di masa mendatang untuk dapat mengembangkan kompetensi diri dalam memfasilitasi hal-hal tersebut. Hal tersebut juga menjadi harapan peneliti untuk penelitian lainnya dapat memberikan kontribusi dalam memajukan kualitas serta mutu pendidikan di Indonesia.

## **KESIMPULAN**

Dari pembahasan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *E-book* Cerita Ihsan ini mendapatkan tanggapan yang positif dari mayoritas responden yang terlibat dalam survei dan wawancara maupun bagi yang tidak mengisi survei. Tanggapan positif yang didapatkan mengenai tampilan *E-book* yang terbilang baru untuk mata pelajaran PAI dan memiliki kesan yang menarik dari segi warna, pemilihan karakter dan kebaharuan

digital yang dapat menyambungkan buku digital kepada berbagai platform seperti, permainan digital, audio materi dan video lirik lagu. Penilaian secara keseluruhan isi dari *E-book* Cerita Ihsan mendapatkan persaan “Senang” setelah membaca Cerita Ihsan sebagai referensi mempelajari materi Rasul Ulul Azmi. Selanjutnya respon positif dari siswa berkenaan dengan kesan yang dirasakan setelah membaca Cerita Ihsan. Mayoritas responden siswa memberikan respon ‘bagus’, ‘sangat bagus’, ‘seru’ dan lainnya untuk respon spontan, respon tersebut memperoleh 42.8%. Lalu sebanyak 33.3% respon mengenai bagaimana *E-book* tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilan yang menarik dan mudah untuk dipahami. Terakhir respon mengenai *layout* atau tampilan dari *E-book* Cerita Ihsan sebanyak 23.8% karakter yang disajikan, penyajian warna dan kualitas lagu menarik perhatian siswa untuk membaca *E-book* Cerita Ihsan. Selain tanggapan yang positif, kami mendapatkan saran dari guru PAI mengenai kekurangan dari *E-book* ini yaitu dalam bobot isi cerita dan variasi cerita untuk disajikan sehingga menjadi refleksi dalam pengembangan produk kami agar lebih baik. Walaupun begitu, dalam nilai interaktif, *E-book* ini sudah cukup baik dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N. (2018). Pendidikan Nilai Nasionalisme Dengan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 752–762.
- Afifuddin, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT. *TARBAWI*, 6(2), 141–156.
- Ahmad Zabidi. (2019). Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pai di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 128–144.
- Andani, T. (2021). Analisis Validasi Media Pembelajaran *E-book* Berbasis PDF Flip Profesional Pada Materi Gelombang Bunyi di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), 205–212.
- Dewi, F. (2015). Proyek buku digital: Upaya peningkatan keterampilan abad 21 calon guru sekolah dasar melalui model pembelajaran berbasis proyek. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Hidayatullah, M., Wiryokusumo, I., & Waluji, D. A. (2019). Remediasi miskonsepsi siswa pada materi listrik dinamis menggunakan ebook interaktif. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 30–39.
- Ikhsan, F., & Kholiq, A. (2019). Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika Terintegrasi Dengan Ebook High Order Thinking Skills Pada Materi Impuls Dan Momentum. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(3).
- Latifah, A., & Prastowo, A. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Model Website Dan M-Learning Melalui Youtube Pada Mata Pelajaran Pai Kelas 2 Sd/Mi. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 69–78.
- Listyawati, M. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA Terpadu di SMP. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1).
- Mahlianurrahman, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 1–13.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84–96.
- Novianti, E., Fatkhia, A. R., & Nuryana, Z. (2020). Analisis Kebijakan Pembelajaran PAI di Masa Pandemi: Peluang Dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 201–212.
- Repelita, R. (2021). Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model PAIKEM Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1809–1818.

- 4191 *Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar – Siti Annisa Nur Wahiddah, Lulu Lathipah, Desti Indaryanti, Zulfa Putri Fadilah, Ani Nur Aeni*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>
- Rosyadi, M. I. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PAI dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA. *QUALITY*, 7(2), 64–80.
- Sa'diyah, M. A. S. H. (2017). Model Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran PAI di SD Riyadlul Arkham Tembong Plintahan Pandaan. *Jurnal Al-Murabbi*, 2(2), 291–310.
- Sari, A. S. (2017). Pengembangan buku digital melalui aplikasi SIGIL pada mata kuliah cookies dan candys. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 3(1), 46–54.
- Susanti, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013 di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 156–172.
- Syahrani, S. (2021). The Effectiveness of Understanding The Concept of Worship and Islamic Religious Education by Organizing A Islamic Boarding School Activities for Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5810–5817.
- Wahid, A., & Setiawan, R. (2019). Efektifitas Pembelajaran Fiqh Kontemporer Menggunakan Aplikasi *E-book Al-Fiqhul Islami Wa Adillatuhu* Dalam Mengembangkan Sikap Toleransi Perbedaan Hukum Islam Di Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Fadhali Merjosari Lowokwaru Kota Malang. *Jurnal Mnemonic*, 2(1), 53–58. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v2i1.52>
- Waluyo, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(02), 229–250.