

PENGEMBANGAN E-BOOK CERITA BERGAMBAR “KINO DAN KIYA ANAK SHOLEH” SEBAGAI MEDIA DAKWAH UNTUK SISWA SD KELAS 1

Anisa Rahmaniya

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

anisarahmazq@upi.edu

Dea Kania

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

deakania3@upi.edu

Nur Ela

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

nurela0203@upi.edu

Siti Deti Nurhamidah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

sitidetinuthamidah57@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Zaman yang semakin maju membuat kemajuan Teknologi semakin tinggi, terutama dalam bentuk media sosial sehingga menimbulkan pro dan kontra, menimbulkan kecanduan yang berakibat negatif dan positif salah satunya yang terjadi pada siswa sekolah dasar dimana penggunaan gadget yang dibiarkan akan berakibat fatal pada anak. Terlebih dimasa pandemi yang membuat siswa harus melakukan sekolah daring. Maka dengan itu perlu adanya inovasi terbaru yang dapat menunjang pembelajaran siswa salah satunya dengan adanya e-book. Penelitian ini menggunakan metode DnD dengan objek penelitian adalah ebook yang di uji cobakan kepada siswa kelas 1 SD. Hasil uji coba mengenai ebook adalah ebook dirasa sudah cukup sebagai buku untuk menunjang pembelajaran PAI kelas 1 Sekolah Dasar tentunya dikaitkan dengan sepuluh materi pembelajaran PAI. Beberapa hal yang perlu ditingkatkan dari ebook ini adalah mengenai doa-doa yang harus lebih disisipkan lagi untuk mempermudah siswa melafalkan. Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan media dakwah di kalangan anak-anak usia sekolah dasar.

Kata Kunci: E-Book, Cerita Bergambar, Media Dakwah, Sekolah Dasar

Abstract

An increasingly advanced era makes technological progress higher, especially in the form of social media, giving rise to pros and cons, causing addiction which has negative and positive consequences, one of which occurs in elementary school students where the use of gadgets that are left unchecked will have fatal consequences for children. Especially during a pandemic that makes students have to go to school online. So with that there is a need for the latest innovations that can support student learning, one of which is the existence of e-books. This study uses the DnD method with the object of research being an ebook that was tested on 1st grade elementary school students. The results of the trial on the ebook are that the ebook is considered sufficient as a book to support PAI learning for grade 1 Elementary School, of course, it is

associated with ten PAI learning materials. Some things that need to be improved from this ebook are about the prayers that must be inserted again to make it easier for students to recite

Keywords : E-Book, Picture Story, Media Da'wah, Elementary School

PENDAHULUAN

Anak adalah generasi baru penerus keluarga, agama, bangsa dan Negara. Anak merupakan sumber daya manusia, sebagai penentu masa depan pembangunan suatu Negara. Oleh sebab itu, anak harus dididik agar memiliki pengetahuan dan kepribadian yang baik.¹ Proses kehidupan seorang anak akan terus tumbuh dan berkembang, Sejalan dengan pertumbuhannya, seorang anak haruslah diberi pendidikan hingga anak dapat menjadi penerus bangsa yang berguna dan memiliki akhlak yang baik. Masa anak-anak mempunyai banyak sisi yang membutuhkan pembelajaran yang mendasar, anak-anak membutuhkan pengajaran tentang etika yang baik maupun yang buruk agar kelak dapat menjalani kehidupan dengan baik sesuai dengan aturan agama dan negara.²

Zaman yang semakin berkembang membuat anak-anak terutama di usia Sekolah Dasar menjadi lebih cuek terhadap pembelajaran yang mempelajari Pendidikan Agama. Anak-anak lebih suka bermain *game*, nonton video yang terdapat dalam *gadget* atau *smartphone*, hal tersebut membuat anak menjadi malas dalam belajar dan membaca buku yang merupakan gudang ilmu.³ Terlebih tampilan buku pada umumnya bersifat kurang menarik hanya terdiri dari tulisan saja dan warna yang kurang menarik bagi anak sehingga membuat anak menjadi mudah bosan. Padahal anak di usia sekolah dasar adalah masa emas dimana anak memiliki rasa ingin tahu tinggi, kreatif dan mudah terpengaruh. Berdasarkan pada tahap perkembangan, siswa SD sudah mulai mengenai baik-buruk, benar-salah, yang diperintahkan-yang dilarang, maka dalam hal ini anak harus diberikan arahan atau bimbingan untuk mencapai baik, benar, dan yang diperintahkan itu, jangan sampai anak salah memilih dan salah menentukan.⁴ Untuk menanamkan nilai agama pada anak usia sekolah dasar salah satu caranya yaitu dengan dakwah. Dakwah merupakan usaha peningkatan pemahaman keagamaan untuk mengubah pandangan hidup, sikap batin dan perilaku umat yang tidak sesuai dengan ajaran Islam menjadi sesuai dengan tuntutan syariat untuk memperoleh kebahagiaan hidup

¹ Ani Nur Aeni, “Hifdz Al-Quran: Program Unggulan Full Day School Dalam Membentuk Karakter Qurani Siswa Sd,” *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (12 Juni 2017): 32, <https://doi.org/10.17509/t.v4i1.6990>.

² Ani Nur Aeni, “Menjadi Guru SD Yang Memiliki Kompetensi Personal-Religius Melalui Program One Day One Juz (ODOJ),” *Mimbar Sekolah Dasar* 2, no. 2 (1 Oktober 2015), <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1331>.

³ Dadang Kurnia dan Ani Nur Aeni, “Indikasi Bullying Fisik pada Siswa SD dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Akhlak Menurut Tuntunan Agama,” *Mimbar Sekolah Dasar* 5, no. 2 (25 Agustus 2018): 97, <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i2.11641>.

⁴ ani Nur Aeni, “Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam,” *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (1 April 2014), <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.863>.

di dunia dan akhirat.⁵ Dakwah harus mengandung dan melibatkan beberapa unsur, yaitu: penyampai pesan (da'i), pesan yang disampaikan (maddah), penerima pesan (mad'u), media dakwah (wasilah) dan metode dakwah (thariqah). Terkait dengan penggunaan media dakwah, saat ini terdapat banyak media yang dapat digunakan untuk berdakwah, diantaranya media audio, media visual, media audio visual, media individual, media cetak, dan media elektronik.⁶

Di era globalisasi saat ini penyampaian ajaran islam tidak selalu harus menggunakan cara konvensional tetapi harus ada pembaruan yang menarik serta mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju. Perkembangan pemanfaatan teknologi informasi seperti *smartphone* yang pada masa kini sudah sering digunakan oleh anak usia sekolah dasar dan dapat memberikan pengaruh bagi anak-anak, terlebih lagi jika kita perhatikan anak-anak tersebut menghabiskan banyak waktunya untuk menggunakan *smartphone* baik siang maupun malam. Pada saat ini *smartphone* menjadi media untuk mentransfer berbagai macam budaya yang belum tentu sesuai dengan kepribadian bangsa dan bisa merusak moral generasi muda Islam.⁷

Berdasarkan paparan di atas, pada saat ini terdapat banyak media pendidikan yang dapat menanamkan bekal aqidah dan keimanan terhadap anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, sangatlah penting menanamkan nilai-nilai dakwah sejak usia sekolah dasar untuk menjadikan generasi penerus yang berakhlak mulia, serta untuk menjaga generasi penerus agar tidak terkontaminasi oleh budaya barat yang tidak sesuai dengan norma agama.

Proses pendidikan dapat dilalui dengan beberapa cara, salah satunya adalah dengan memberikan sebuah buku bacaan. Buku merupakan media cetak yang berupa lembaran- lembaran kertas. Terdapat banyak sekali jenis-jenis buku yang telah ada saat ini yaitu, novel, cerita bergambar, komik, ensiklopedi, antologi, dongeng, biografi, catatan harian (jurnal), fotografi, karya ilmiah, tafsir, kamus, panduan, atlas, ilmiah, teks, mewarnai, dan buku tulis.⁸ Buku cerita bergambar merupakan salah satu jenis bacaan yang paling disukai oleh anak usia sekolah dasar. Menurut Damayanti Buku cerita bergambar merupakan buku yang didalamnya memiliki unsur gambar dan kata-kata, dimana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri secara individu namun memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga menjadi sebuah kesatuan cerita.⁹ Kemudian menurut Gunansyah Cerita bergambar akan mempermudah siswa dalam menuangkan ide sekaligus dalam

⁵ Muhammad Munir dan Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006).

⁶ Ahmad Zaini, “Dakwah Melalui Media Cetak” 2, no. 2 (2014): 17.

⁷ Athik Hidayatul Ummah, “Dakwah Digital Dan Generasi Milenial” 18, no. 1 (2020): 25.

⁸ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, dan I Komang Sudarma, “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar,” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 11.

⁹ Iley Damayanti Dan Vitalis Djarot Sumarwoto, “Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015,” *Jurnal CARE* 3, no. 2 (2016): 13.

waktu bersamaan pembaca akan lebih memahami yang sedang dibacanya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar dapat mempengaruhi cara berfikir seorang anak, anak akan imajinatif dan mampu lebih memahami isi bacaannya.¹⁰

Buku merupakan Gudang ilmu dan jendela dunia. Awalnya buku hanya berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi tulisan saja. Buku memiliki kekurangan yaitu harganya mahal, jika sudah lama buku akan menjadi lapuk, dan ukurannya yang relatif besar sehingga penggunaannya tidak fleksibel. Dengan perkembangan zaman dan teknologi, saat ini terdapat yang namanya E-book. E-book adalah *Electronic Book* atau buku elektronik yang merupakan sebuah buku yang dapat dibuka dan dibaca melalui komputer.¹¹ Seiring dengan perkembangan teknologi E-book tak hanya dapat dibaca melalui komputer namun E-book juga dapat di baca melalui *Smartphone*. Kelebihan E-book yaitu dalam format digital sehingga ukurannya kecil bisa disimpan dalam smartphone, E-book tidak akan lapuk, mudah diproses karena ada fitur *search*, mudah diperbanyak dan murah, serta penggunaannya fleksibel bisa dimanapun dan kapanpun.¹²

Melihat kenyataan tersebut di atas, maka penulis menyadari akan perlunya suatu media pendidikan yang inovatif dan menarik seperti buku cerita bergambar dalam bentuk elektronik sebagai media dakwah, dimana tujuannya untuk meningkatkan nilai-nilai agama dan kecerdasan anak usia sekolah dasar dalam menghadapi tantangan masa depan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan E-book cerita bergambar yang berjudul “Kino dan Kiya Anak Sholeh” sebagai media dakwah untuk siswa kelas 1 SD. Serta diharapkan dengan adanya E-book cerita bergambar ini dapat memberikan inspirasi dan dampak positif bagi pembaca khususnya guru, orangtua siswa usia sekolah dasar dalam penggunaan *smartphone* untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat. Melalui E-Book ini siswa bisa belajar banyak hal mengenai keislaman salah satunya adalah sikap saling menyayangi pada BAB Pertama. Maraknya Bullying yang merajalela diberbagai masuarakat yang dimana salah satu penyebabnya adalah pendidikan agama yang minim. Seperti menurut Sufriani dan Sari (2017) bahwa kasus bullying dari tahun 2011 sampai tahun 2014 saja tercatat sebanyak 1.480 kasus.

¹⁰ Lailatul Masruro dan Ganes Gunansyah, “Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik,” *JPGSD* 6, no. 2 (2018).

¹¹ Anton Haryono, “Tugas Akhir : Ebook Riyadhus Shalihin Untuk HP (HandPhone) Berbasis CHTML” (Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2011).

¹² Feri Hidayatullah Firmansyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, dan Elsyia Roziana Dewi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia* 2, no. 2 (15 Desember 2020): 101–10, <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.29783>.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Design Based Research*) yakni sebuah strategi untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Desain penelitian D&D yang bertujuan untuk membuat produk yang bisa digunakan untuk pembelajaran siswa. Produk pendidikan yang didesain dan dikembangkan yaitu E-book Cergam “Kino&Kiya Anak yang Sholeh” sebagai Media Dakwah untuk Siswa Kelas 1 SD dengan menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian. Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010) mengemukakan bahwa setidaknya ada enam tahapan dalam model D&D, dimana setiap tahapan ini merupakan menyempurnaan dari Nunamaker dkk. Dan Hevner dkk. Yang sebelumnya telah mengeksplorasi tahapan dari model D&D terlebih dahulu. Tahapan model D&D menurut Peffers dkk. Yagn sebagai berikut.”1) Identifikasi masalah, 2) Mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan pengembangan produk, 4) uji coba, 5) evaluasi hasil uji coba, 6) mengkomunikasikan hasil uji coba.” (Ellis & Levy, 2010). Pada tahapan Identifikasi Masalah (*Identify the problem*) peneliti harus mengetahui masalah apa yang ingin diringankan dengan adanya produk atau alat yang dikembangkan. Peserta didik saat ini sangat

membutuhkan produk pembelajaran inovatif agar dapat mendukung pembelajarannya menjadi lebih menarik maka dari itu E-book Cergam “Kino &Kiya Anak yang Sholeh” ini dapat membantu siswa terhadap perkembangan emosi siswa selain itu, Produk ini dapat membantu siswa untuk belajar tentang dunia, dan menyadarkan mereka tentang keberadaanya ditengah masyarakat da alam. Tahapan kedua yaitu Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the objectives*), pada tahapan ini peneliti mendesain dan mengembangkan produk E-book Cergam “Kino & Kiya Anak yang Sholeh” Sebagai Media Dakwah untuk Siswa Kelas 1 SD. Pada tahapan ketiga yaitu tahapan Desain dan pengembangan produk (*Design & develop the artifact*) Produk yang akan dikembangkan untuk dijadikan solusi dari permasalahan dalam penelitian ini adalah E- book Cergam “Kino & Kiya Anak yang Sholeh”. Desain pengembangan produknya menggunakan model Waterfall dari Pressman.

Hal ini didasarkan pada pernyataan Ellis & Levy (2010) pemilihan model Waterfall dari Pressman sangat disarankan untuk peneliti pemula apabila akan mengembangkan produk atau alat. Tahapan yang keempat adalah uji coba produk (*Test the artifact*) Uji Coba Produk dilakukan di SD IT Al-Maqom Jl. Pesantren Kelurahan Cibabat Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi. Partisipan meliputi guru PAI Kelas 1 SD di SD IT Al- Maqom Kota Cimahi. Ada beberapa tanggapan dari partisipan mengenai kualitas produk yang harus dikembangkan, maka peneliti mengembangkan media atau produk sesuai evaluasi atau penilaian partisipan hingga diperoleh kualitas media pembelajaran yang baik berdasar pada hasil evaluasi tersebut. Peneliti menggunakan Alat Pengumpulan Data Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam mengenai kelayakan produk yang telah peneliti susun. Tahapan kelima yaitu Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate testing result*)

Evaluasi dilaksanakan berdasarkan data yang didapat dari respon partisipan yang telah terkumpul untuk kemudian dilakukan analisis sehingga bisa dapat kesimpulan mengenai produk yang dikembangkan. Tahapan yang terakhir (keenam) yaitu Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating the testing result*) Hasil dari analisis data kemudian disusun dan disimpulkan untuk dilaporkan sebagai laporan hasil penelitian yang dikemas secara tertulis dalam laporan penelitian (artikel) ini. Teknik Analisis Data yang digunakan oleh peneliti adalah data kualitatif. Menurut Wulandari “data kualitatif adalah data yang tidak menggunakan angka (numerik) dan penelitian datanya pun lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan.”¹³

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-book Cerita bergambar “Kino dan Kiya Anak Sholeh” yang telah disusun merupakan sebuah buku elektronik yang diperuntukan untuk menjadi buku pendamping materi siswa Sekolah Dasar Kelas 1 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). *E-book* yang telah dibuat memuat mengenai sepuluh materi pembelajaran pokok yang terdapat di dalam buku Materi siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. E-Book ini menjadi sebuah salah satu wadah untuk mendakwahkan nilai-nilai kebaiaikan, Penanaman karakter harus dimulai sejak dini, karena usia dini diibaratkan seperti pondasi rumah, yang akan membangun bangunan yang megah. Supaya bangunan itu kokoh tidak hanya sekedar indah desainnya, tetapi kuat jika ditimpa bencana longsor, angin topan, banjir, gempa dll adalah dikarenakan pondasinya yang kuat. Maka pendidikan karakter pada usia dini porsinya sangat besar bahkan lebih besar bila dibandingkan pada usia SMP dan SMA.¹⁴ Untuk tingkatan Sekolah Dasar (SD) pendidikan karakter ditentukan sebesar 70 persen, SLTP sebesar 60 persen, dan SLTA sebesar 30 persen yang difokuskan pada pendidikan karakter untuk memasuki dunia kerja. E-book ini disusun dengan memperhatikan beberapa bagian yang terdapat di dalamnya antara lain:

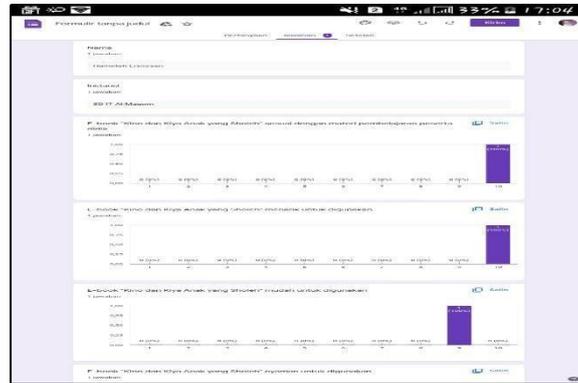
1. Ragam cerita yang runtut serta berkesinambungan per sub judul,
2. Animasi yang digunakan dibuat dengan menarik agar dapat menambah minat siswa untuk membaca *E-book*,
3. Isi cerita yang berkaitan dengan materi dakwah serta berkenaan dengan tema dari pembelajaran buku siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
4. Disisipkan doa, hadist maupun ayat Al-Quran yang berkaitan dengan cerita sebagai penguat pada cerita dan media dakwah untuk siswa dalam kehidupan sehari-hari.

¹³ Rika Wulandari, “Pemanfaatan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahundipaud Kober Harapan Jaya Kecamatan Gedung Meneng Tulang Bawang” (UIN Raden Intan Lampung, 2021).

¹⁴ Aeni, “Hifdz Al-Quran.”

5. Perpaduan Buku Bacaan, Gambar serta Vidio pembelajaran yang menarik.

Selesainya disusun E-book yang berjudul “Kino dan Kiya anak Sholeh” kemudian buku ini di uji cobakan pada siswa kelas 1 SD IT Al-Maqom, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya sebuah produk *E-book* yang telah disusun. Berikut hasil wawancara kami dengan guru PAI SD IT Al-Maqom yang terdiri dari 10 pertanyaan.



Gambar 1. Pertanyaan Google form



Gambar 2. Pertanyaan Google Form



Gambar 3. Pertanyaan Google Form

Setelah melihat jawaban dari responden yaitu guru PAI SD IT Al-Maqom dapat diasumsikan bahwa E-book dengan judul “Kino dan Kiya Anak Sholeh” merupakan buku yang relevan dijadikan sebagai media dakwah untuk siswa kelas b1 Sekolah Dasar. Dalam E-Book bersisi lembaran-lembaran sebagai bentuk dakwah. Lembaran dalam islam biasa disebut mushaf. Mushhaf Al-Quran bukan sebagai penghias rak buku tapi sebagai penghias akhlak seorang muslim. Membaca Al-Quran akan memberikan dampak pada kondisi batin seseorang. Akan menjadikan batin tenang dan akan memagari dirinya dari penyakit-penyakit hati. Kondisi batin inilah yang diperlukan oleh seorang guru ketika di sekolah. Sauri (2011) menyebutkan bahwa secara umum akhlak Islam dibagi menjadi dua, yaitu akhlak mulia (al-akhlak al- mahmudah/al-karimah) dan akhlak tercela (al-akhlak madzmuma/al-qobihah). Akhlak mulia adalah yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan akhlak tercela adalah akhlak yang harus dihindarkan dan dijauhi dan jangan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui E-Book "Kino & Kiya Anak Sholeh" Siswa dapat dituntun untuk memiliki akhlak-akhlak mulia kemudian menyebarkannya pada yang lain sebagaimana bentuk satiapada dakwah. Hal ini sejalan dengan kelebihan buku atau E-book sebagai media dakwah dari segi efektivitas dalam menyebarkan pengetahuan, opini dan pikiran secara transional dan transgenerasi yang tentu tidak diragukan lagi. Berikut merupakan kelebihan dari E-book cerita bergambar sebagai media dakwah menurut (Riyadhus et al., 2011) antara lain:

1. Kelebihan dari kognitif siswa yang berhubungan dengan pikiran atau penalaran, sehingga siswa yang semula tidak tahu, yang tidak mengerti serta yang tadinya merasa bingung menjadi mengerti berkat diadakannya cerita bergambar dan alur cerita yang mudah dimengerti serta pesan yang disampaikan dengan sederhana.
2. Kelebihan dari perasaan yang ditimbulkan setelah melihat dan membaca cerita bergambar, sisipan gambar serta animasi (cartoon) yang dituangkan menjadikan anak akan merasakan perasaan senang, tertarik atau bahkan sedih yang sesuai dengan suasana yang tertuang dalam alur cerita yang disajikan.
3. Kelebihan efek konatif, kelebihan ini bersangkutan dengan niat, tekad, upaya dan usaha yang akan dilakukan setelah siswa menyerap isi bacaan atau cerita yang tertuang di dalam E-book. Seperti siswa akan menerapkan bacaan doa masuk dan keluar mesjid setelah siswa membaca E-book cerita bergambar “Kino dan Kiya Anak yang Sholeh” karena terdapat cerita yang mengharuskan seseorang itu harus membaca doa masuk dan keluar mesjid.

Dengan demikian maka penyebarakan poin-poin penting yang terdapat di dalam isi buku menjadi akan lebih mudah diakses oleh siswa dimana pun dan kapan pun. Selain itu, E-book cerita bergambar “Kino dan Kiya Anak Sholeh” merupakan E-book yang dapat menarik perhatian siswa untuk membaca, hal ini sesuai dengan fungsi dan pentingnya buku bergambar menurut Ummah sebagai berikut:

1. Membantu perkembangan emosi anak.
2. Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadannya.
3. Belajar tentang orang lain serta hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan.
4. Memnperoleh kesenangan.
5. Untuk mengekspresikan keindahan. Untuk menstimulus imajinasi.¹⁵

E-book cerita bergambar “Kino dan Kiya Anak Sholeh” mempunyai kelebihan, E-book ini juga memiliki kekurangan yang diantaranya adalah:

1. Terdapat beberapa siswa SD IT Al-Maqom yang belum mempunyai smartphone/PC sehingga masih sulit untuk mengakses E-book cerita bergambar ini
2. E-book yang hanya dapat diakses melalui smartphoe atau komputer/pc.
3. Tidak semua siswa mempunyai smartphone/pc.
4. Untuk membantu hafalan membaca surat pendek siswa dirasa masih kurang efektif dan perlunya perbaikan. Dengan demikian maka diperlukannya perbaikan dalam penyusunan E-book cerita bergambar “Kino dan Kiya Anak Sholeh” sebagai media dakwah untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Perbaikan serta tindak lanjut dapat berupa perbaikan pada segi desain serta dalam menyisipkan doa maupun ayat Al-quran yang dapat mempermudah siswa dalam menghafal atau melafalkannya.

KESIMPULAN

E-book Cerita bergambar “Kino dan Kiya Anak Sholeh” merupakan sebuah buku elektronik yang diperuntukan untuk menjadi buku pendamping materi siswa Sekolah Dasar Kelas 1. E-book ini memiliki kelebihan dan kekurangan, tetapi secara keseluruhan sudah sangat baik untuk diberikan kepada siswa. Dengan adanya E-Book ini akan menuntun siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dan menjadi pribadi yang sesuai dengan tuntutan agama serta mampu mendakwahkan hal-hal kebaikan kepada orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur. “Hifdz Al-Quran: Program Unggulan Full Day School Dalam Membentuk Karakter Qurani Siswa Sd.” *Tarbawy : Indonesian Journal Of Islamic Education* 4, No. 1 (12 Juni 2017): 32. <https://doi.org/10.17509/T.V4i1.6990>.
- . “Menjadi Guru Sd Yang Memiliki Kompetensi Personal-Religius Melalui Program One Day One Juz (Odoj).” *Mimbar Sekolah Dasar* 2, No. 2 (1 Oktober 2015). <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V2i2.1331>.
- . “Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sd Dalam Perspektif Islam.” *Mimbar Sekolah Dasar* 1, No. 1 (1 April 2014). <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V1i1.863>.

¹⁵ Ummah, “DAKWAH DIGITAL DAN GENERASI MILENIAL.”

Anisa Rahmanyah, Dea Kaniya, Nur Ela, Siti Deti Nurhamidah, Ani Nur Aeni : Pengembangan E-Book Cerita Bergambar “Kino dan Kiya Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa SD Kelas 1

Damayanti, Lely, Dan Vitalis Djarot Sumarwoto. “Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B Tk Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015.” *Jurnal Care* 3, No. 2 (2016): 13.

Firmansyah, Feri Hidayatullah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Dan Elsyia Roziana Dewi. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar.” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia* 2, No. 2 (15 Desember 2020): 101–10. <https://doi.org/10.17509/Edsence.V2i2.29783>.

Haryono, Anton. “Tugas Akhir: Ebook Riyadhus Shalihin Untuk Hp (Handphone) Berbasis Chtml.” Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2011.

Kurnia, Dadang, Dan Ani Nur Aeni. “Indikasi Bullying Fisik Pada Siswa Sd Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Akhlak Menurut Tuntunan Agama.” *Mimbar Sekolah Dasar* 5, No. 2 (25 Agustus 2018): 97. <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V5i2.11641>.

Masruro, Lailatul, Dan Ganes Gunansyah. “Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ips Kelas Iii Sd Ypi Darussalam Cerme-Gresik.” *Jpgsd* 6, No. 2 (2018).

Munir, Muhammad, Dan Wahyu Ilaihi. *Manajemen Dakwah*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006.

Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, Dan I Komang Sudarma. “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 6, No. 1 (2018): 11.

Ummah, Athik Hidayatul. “Dakwah Digital Dan Generasi Milenial” 18, No. 1 (2020): 25.

Wulandari, Rika. “Pemanfaatan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahundipaud Kober Harapan Jaya Kecamatan Gedung Meneng Tulang Bawang.” Uin Raden Intan Lampung, 2021.

Zaini, Ahmad. “Dakwah Melalui Media Cetak” 2, No. 2 (2014): 17.