

PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK BUDIPOLIS (BUKU DIGITAL POLITIK ISLAM) UNTUK MENANAMKAN JIWA KEPEMIMPINAN KHULAFUR RASYIDIN PADA SISWA KELAS VI SD

Ovi Taufiqu Rohmah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

ovitaufiqur@upi.edu

Rita Gustiyani

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

ritagustiyani@upi.edu

Lala Shofhatun Nida

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

lalanida03@upi.edu

Salma Difa Azzahra

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

salmadifa1804@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Pendidikan politik sangat penting bagi generasi muda di zaman era digital ini, menanamkan jiwa kepemimpinan pada peserta didik merupakan bagian dari salah satu pendidikan politik. Kepemimpinan yang baik tentunya kepemimpinan berdasarkan ajaran agama Islam. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan pembelajaran dengan menggunakan produk digital yang telah kami rancang dan dapat menanamkan jiwa kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan Model D&D (Design and Development) dan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Untuk pengumpulan data hasil uji coba ini diunggah melalui link Google Form dengan partisipan berjumlah 21 orang siswa kelas VI SD dan 7 orang guru dari beberapa Kabupaten/Kota di Jawa Barat. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa produk pembelajaran digital e-book ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik karena terdapat perbedaan dari segi penampilan. Dari penelitian ini diperoleh hasil: 1) Kecocokan produk e-book dengan siswa kelas VI SD, 2) Kejelasan isi dan uraian materi Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin, 3) Produk pembelajaran digital E-Book mempengaruhi kemampuan belajar karena terdapat perbedaan dengan menggunakan buku biasa.

Kata Kunci : Politik, Kepemimpinan, Khulafaur Rasyidin

Abstract

Political education is very important for the younger generation in this digital era, instilling a leadership spirit in students is part of political education. Good leadership is certainly leadership based on the teachings of Islam. Therefore, the researchers conducted this research to find out how effective learning is by using digital products that we have designed and can instill the leadership spirit of Khulafaur Rasyidin in students. This study uses the D&D (Design and Development) model and a qualitative method with a descriptive approach.

For data collection, the results of this trial were uploaded via a Google Form link with 21 participants in grade VI SD and 7 teachers from several regencies/cities in West Java. The results of this study state that this e-book digital learning product is very effective in learning and can affect students' learning abilities because there are differences in terms of appearance. From this study, the results obtained: 1) The suitability of the e-book product with sixth grade elementary school students, 2) Clarity of content and description of Khulafaur Rasyidin's Leadership material, 3) E-Book digital learning products affect learning abilities because there are differences with using ordinary books.

Keywords: Politics, Leadership, Khulafaur Rasyidin

PENDAHULUAN

Kepemimpinan dapat diartikan sebagai seni dalam memotivasi sekelompok orang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Kouzes menyatakan bahwa pemimpin adalah pionir sebagai orang yang bersedia melangkah ke dalam situasi yang tidak diketahui. Pemimpin yang mempunyai visi yang jelas dapat menjadi penuntun dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya sebagai pemimpin.¹ Dalam islam pemimpin harus mampu membimbing kepada perbuatan amar ma'ruf nahi munkar, tidak boleh bertentangan dengan kehendak Allah dan rasulnya (Q.S An-Nisa': 59) serta harus mampu menerapkan keadilan (Q.S Al-Maidah: 15:8). Pada dasarnya jiwa kepemimpinan lahir dan tumbuh dengan bakat seseorang yang dibawa sejak lahir, dan karena jiwa kepemimpinan merupakan salah satu dari karakter seseorang maka kepemimpinan dapat dibentuk oleh lingkungan itu sendiri walau sifat dan bakat kepemimpinan dibawa sejak seseorang dilahirkan.²

Bagi generasi muda pendidikan politik sangat penting, khususnya bagi para siswa sekolah dasar, karena diusia tersebut sudah harus bisa mengenal dan memahami kondisi bangsa agar dapat mengoptimalkan upaya bagi kemajuan bangsa.³ Dan tentunya dalam mengenalkan dan mengajarkan pendidikan politik pada siswa sekolah dasar harus sebisa mungkin menghadirkan sebuah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan. Hal tersebut menjadi tantangan terbesar bagi para pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, karena pada dasarnya jika para pendidik hanya berfokus pada buku teks saja, tentunya materi yang disampaikan tidak akan diminati khususnya pada generasi sekarang.⁴

Di zaman sekarang seorang pendidik dapat mengembangkan media dan bahan ajar agar lebih menarik dan diminati oleh peserta dengan. Salah satunya dengan mendesain buku biasa menjadi sebuah inovasi yang menyenangkan dengan menjadikannya sebuah e-book (buku digital). E-book

¹ James M. Kouzes dan Barry Z. Posner, *Kredibilitas (Terjemahan : Credibility, How Leaders Gain and Lose It, Why People Demand It)* (Jakarta: Professional Books, 2004), h. 17.

² Baharuddin dan Umiarso, *Kepemimpinan Pendidikan Islam : Antara Teori dan Praktek* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).

³ Ani Nur Aeni, “Pelaksanaan Pendidikan Karakter Mahasiswa PGSD untuk Menanamkan Nilai Tanggung Jawab pada Siswa Sekolah Dasar,” *Seminar Nasional Pendidikan Dasar 1*, no. 1 (2016).

⁴ Asep Solikin, Muhammad Fatchurahman, dan Supardi Supardi, “Pemimpin Yang Melayani Dalam Membangun Bangsa Yang Mandiri,” *Anterior Jurnal* 16, no. 2 (1 Juni 2017): 90–103, <https://doi.org/10.33084/anterior.v16i2.41>.

dapat menjadi sebuah alternative dalam meningkatkan wawasan peserta didik karena di desain dengan sedemikian menarik nya agar peserta dapat memahami dengan mudah.⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran jika menggunakan e-book dan untuk mengetahui seberapa cocoknya e-book ini untuk diajarkan kepada peserta didik kelas VI SD. Manfaat dari e-book ini adalah agar memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang guru sampaikan dan tidak membosankan. Selain itu, guru juga dapat menyampaikan materi dengan sangat menarik dan tidak monoton sehingga peserta didik tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang bertujuan untuk memenuhi kegunaan tertentu. Cara ilmiah yang dimaksud merupakan kegiatan penelitian berdasarkan keilmuan yang sistematis. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode Design and Development (D&D), yang dikenal dalam bahasa Indonesia yaitu desain pengembangan. Sederhananya pada model D&D ini yaitu peneliti mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dikembangkan guna untuk menetapkan dasar empiris dalam pengembangan produk. Model penelitian ini sama dengan metode penelitiannya yaitu memiliki prosedur atau tahapan sistematis yang perlu dilakukan dari awal sampai akhir penelitian. Para ahli memiliki beberapa opsi atau variasi prosedur yang bermacam-macam dan beragam pada model D&D ini. Prosedur dari Peffers, dkk adalah prosedur yang dipilih oleh peneliti dalam proses penelitian ini. Ada 6 prosedur yang dapat dilakukan dalam model D&D ini, berikut 6 prosedur tersebut : “...1). Identifikasi masalah, 2). Mendeskripsikan tujuan, 3). Desain dan pengembangan produk, 4). Uji coba produk, 5). Evaluasi hasil uji coba, 6). Mengkomunikasikan hasil uji coba.”⁶ Penelitian ini berlokasi di Provinsi Jawa Barat. Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SD dan guru SD dari berbagai SD yang ada di Kabupaten/Kota di Jawa Barat. Tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Identifikasi masalah (Identify the problem)

Identifikasi masalah merupakan tahapan utama ketika akan melakukan sebuah penelitian. Sehingga identifikasi masalah ini adalah tahapan paling mendasar yang perlu dilalui agar peneliti dapat mengetahui masalah apa yang akan diringankan dengan adanya produk atau alat yang dikembangkan. Pada umumnya beberapa masalah menggambarkan kondisi dimana belum adanya

⁵ Desy Getri Sari Gogahu dan Tego Prasetyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (6 Agustus 2020): 1004–15, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>.

⁶ Timothy J. Ellis dan Yair Levy, “A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods” (InSITE 2010: Informing Science + IT Education Conference, USA: InSITE 2010: Informing Science + IT Education Conference, 2010), 107–18, <https://doi.org/10.28945/1237>.

produk ataupun alat yang dapat membantu untuk mengatasi permasalahan yang ada. Maka dengan adanya pengembangan produk diharapkan dapat berguna untuk meringankan masalah yang terdapat di lapangan.⁷

b. Mendeskripsikan tujuan (Describe the objectives)

Pengembangan produk ini dilakukan untuk mengatasi atau setidaknya membantu meringankan masalah yang tela teridentifikasi peneliti, maka dari itu dalam penelitian ini peneliti mendesain dan mengembangkan produk berupa Buku digital yang berisikan materimateri yang di sisipi gambar agar pembaca tidak merasa bosan dalam membaca.

c. Desain dan pengembangan produk (Design & develop the artifact)

Produk buku digital ini merupakan produk yang akan dikembangkan untuk dijadikan solusi serta dapat dijadikan sebagai alternatif dari pemasalahan dalam penelitian ini. Desain pengembangan produknya menggunakan model Waterfall dari Pressman. Hal ini berdasarkan pada pernyataan Ellis & Levy Untuk seorang pemula yang hendak mengembangkan produk atau alat sangat disarankan untuk menggunakan model Waterffal dari Pressman.⁸

d. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan saat media pembelajaran buku digital sudah selesai dan sudah siap untuk dievaluasi ole expert review (respon ahli). Partisipan yang berkontribusi yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi, dan guru sebagai pengguna. Apabila media yang digunakan masih kurang mumpuni, maka media yang dikembangkan oleh peneliti perlu direvisi sesuai dengan evaluasi dan penilaian partisipan/validator sampai diperoleh kualitas media pembelajaran yang baik yang berdasar pada hasil evaluasi dan penilaian yang telah dilakukan oleh validator tersebut.

e. Evaluasi Hasil Uji Coba (Evaluate testing result)

Evaluasi yang dilakukan berdasar pada data yang telah diperoleh dari respon ahli yaitu dosen, dan guru sebagai pengguna. Data yang telah terkumpul tersebut selanjutnya dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan tersebut, apakah media tersebut telah layak untuk digunakan dan telah relevan dengan tujuan penelitian atau masih kurang.

f. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (Communicating the testing result)

Hasil dari analisis data selanjutnya disusun dan disimpulkan agar dapat dilaporkan sebagai laporan hasil penelitian yang dibuat secara tertulis dengan berbentuk laporan penelitian (artikel), selain itu hasil data analisis dikomunikasikan pada saat presentasi perkuliahan SPAI. Penelitian ini

⁷ Devi Vitrianingsih dkk., “Analisis Kebutuhan Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Palangka Raya,” *Karst: JURNAL PENDIDIKAN FISIKA DAN TERAPANNYA* 4, no. 1 (28 Juni 2021), <https://doi.org/10.46918/karst.v4i1.981>.

⁸ J. Ellis dan Levy, “A Guide for Novice Researchers.”

melibatkan 21 orang siswa dan 7 orang guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan keadaan saat ini, masih banyak siswa yang kurang literasi membaca dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat membuat siswa menjadi kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.⁹ Proses pembelajaran literasi membaca sendiri seharusnya membuat siswa senang saat membaca isi bacaan tersebut, namun nyatanya masih banyak siswa yang mudah bosan saat sedang membaca. Salah satu media pembelajaran sekaligus bahan ajar yang cukup populer saat ini adalah e-book atau buku digital, hal tersebut karena pemerintah secara penuh mendukung penggunaan e-book dalam pembelajaran.¹⁰ Penelitian yang dilakukan oleh Shamir, A. ialah terdapat hubungan antara penerapan e-book dengan proses dan hasil pembelajaran.¹¹ Jika e-book yang diterapkan dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan meningkat karena pengaruh besar media e-book kepada siswa dalam menarik minat dan semangatnya dalam proses pembelajaran. Jika pembelajaran yang dilaksanakan cenderung membosankan, maka siswa akan sulit untuk memotivasi dan memahami materi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai implementasi kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.¹² Maka dari itu, media pembelajaran khususnya media e-book akan mempermudah siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Pengembangan media e-book ini dapat meningkatkan literasi membaca siswa, karena adanya animasi, variasi warna, dan kalimat yang mudah dipahami untuk siswa Sekolah Dasar (SD). E-book yang kami kembangkan sendiri ialah buku digital berbasis komik dengan judul E-Book BUDIPOLIS, dimana setiap pembahasan materi terdapat karakter animasi dan gambar tokoh yang dapat menarik perhatian siswa untuk membaca mengenai materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

3.1 Kelebihan dan Kekurangan E-Book

Dalam sebuah produk tentunya ada kekurangan serta kelebihan tersendiri. Kelebihan dari produk kami yaitu 1) E-Book BUDIPOLIS ini dapat membantu guru dalam mengaktifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Guru akan repot jika harus membawa beberapa buku bacaan

⁹ Mitia Arizka Wardani, Aiman Faiz, dan Dewi Yuningsih, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar,” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 5, no. 2 (8 Desember 2021): 230, <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>.

¹⁰ Lucia Dewi Kartika Sari dan Krisma Widi Wardani, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (1 Juli 2021): 1968–77, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>.

¹¹ Adina Shamir, “Processes and outcomes of joint activity with e-books for promoting kindergarteners’ emergent literacy.,” *Educational Media International* 46 (2009).

¹² 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>.

dalam bentuk fisiknya yang berat, produk yang berupa data digital sangat mudah untuk dibawa, 2) Produk ini juga tidak akan lapuk seperti layaknya buku biasa, format digital akan bertahan sampai kapanpun dengan format yang tidak berubah. E-book juga media pembelajaran yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat ditampilkan ilustrasi multimedia, 3) E-book dapat memberikan dampak yang luar biasa pada kemajuan teknologi dalam pendidikan, khususnya bagi para pendidik yang awalnya gaptek terhadap teknologi akan terbiasa dan terlatih dalam mengakses teknologi agar sesuai dengan era saat ini. 4) Bagi para siswa e-book juga dapat membantu untuk proses pembelajaran diluar kelas atau dirumah. Siswa yang memiliki akses internet di rumah khususnya pada era pandemi saat ini, mereka dapat mengunduh e-book dari situs atau bisa juga cari akses internet secara gratis.

Namun tetap saja masih ada kekurangan yang terdapat dalam produk e-book ini, diantaranya yaitu: 1) Masyarakat pedesaan/pinggiran yang secara ekonomis kurang mampu akan sulit mengakses produk ini, karena sulit menjangkau layanan internet dan masih ada yang tidak memiliki handphone ataupun alat elektronik lainnya secara pribadi, sehingga akan sulit untuk membuat mereka tertarik pada produk ini, 2) Permasalahan hak cipta yang menjadi poin utama dari kelemahan produk digital khususnya e-book ini, karena sifatnya yang digital akan sangat mudah untuk ditiru atau di copy, tentu akan menjadi permasalahan tersendiri, 3) Karena sifatnya yang digital, maka akan sangat rentan terjadi kerusakan, seperti terkena virus atau kerusakan lainnya pada file produk kibat kesalahan pemakaian, 4) Media e-book akan tetap membosankan bagi siswa yang lebih suka mendengarkan saat pembelajaran berlangsung.

3.2 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan dengan cara menyebarkan angket analisis kebutuhan secara online dalam bentuk platform google form kepada siswa SD kelas VI di beberapa Kabupaten dan Kota di Indonesia, bahwa dengan melalui media e-book berbasis komik dapat membantu siswa untuk memahami isi dari materi tersebut, sehingga akan mempermudah siswa untuk mengimplementasikan jiwa kepemimpinan dalam Islam khususnya Khulafaur Rasyidin. Selain itu, pemahaman siswa mengenai materi serta ketertarikan siswa untuk membaca materi Khulafaur Rasyidin ini cenderung meningkat karena di dalam e-book BUDIPOLIS ini terdapat animasi dan karakter yang dapat membuat siswa termotivasi untuk membaca.

Berikut ini tabel agket hasil survey mengenai e-book yang dilakukan kepada peserta didik SD kelas VI di beberapa Kabupaten dan Kota di Jawa Barat.

Aspek	Keterangan Jawaban
Desain yang digunakan dalam buku digital tersebut menarik untuk dibaca	17 siswa menjawab sangat menarik, dan 4 siswa menjawab menarik.
Isi/uraian materi dari buku digital tersebut cocok digunakan referensi untuk belajar	15 siswa menjawab sangat menarik, dan 6 siswa menjawab menarik.

Kemenarikan dari isi/uraian materi dalam buku digital tersebut	13 siswa menjawab sangat menarik, 5 siswa menjawab menarik, 2 siswa menjawab cukup menarik, dan 1 siswa menjawab kurang menarik.
Penambahan wawasan dan informasi yang menarik	13 siswa menjawab sangat menarik, 6 siswa menjawab menarik, dan 2 siswa menjawab kurang menarik.
Kesesuaian isi/uraian materi dengan pembelajaran di sekolah	13 siswa menjawab sangat menarik, 6 siswa menjawab menarik, dan 2 siswa menjawab cukup menarik.
Kejelasan buku digital tersebut sebagai sarana pembelajaran	14 siswa menjawab sangat menarik, dan 7 siswa menjawab menarik.
Pemahaman materi mengenai KhulafaurRasyidin melalui buku digital ini menjadi mudah	14 siswa menjawab sangat menarik, 6 siswa menjawab menarik, dan 1 siswa menjawab cukup menarik.

Untuk mengetahui penilaian dan kualitas produk, kami juga melakukan validasi terhadap para guru Sekolah Dasar (SD) di beberapa Kabupaten dan Kota di Indonesia mengenai produk yang telah dibuat. Adapun beberapa pertanyaan yang kami ajukan ialah mengenai kejelasan judul produk, kesesuaian antara capaian pembelajaran dengan materi, keluasan dan kedalaman isi/uraian materi, Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pembaca, kesesuaian bahasa yang digunakan, keterbacaan teks dari segi ukuran huruf yang digunakan, kejelasan kontras antara teks yang digunakan dengan background, variasi penyampaian jenis informasi sebagai ilmu pengetahuan, kejelasan/kemudahan materi untuk dipelajari. Menurut validasi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa produk E-Book BUDIPOLIS ini memiliki kelayakan yang “baik” dari, tampilan, pengembangan materi, kualitas gambar, animasi, warna dan huruf serta kejelasan materi dengan pembelajaran.. Dimana dari penilaian yang diambil dapat dikatakan bahwa produk sudah dinilai baik namun masih dapat dikembangkan untuk menjadi lebih baik lagi.

3.3 Validasi Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Produk BUDIPOLIS (Buku Digital Politik Islam)

Penilaian produk BUDIPOLIS oleh Dosen Pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan SPAI jurusan PGSD di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. sebagai ahli media sekaligus ahli materi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Berikut adalah hasil validasi produk :

Tabel 5. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Indikator	Presentase	Interpretasi
1.	Kesesuaian materi dengan Ke SD an	100%	Sangat Baik
2.	Kualitas tampilan	100%	Sangat Baik
3.	Konten materi secara keseluruhan	100%	Sangat Baik
4.	Kemenarikan bagi anak	100%	Sangat Baik
5.	Kualitas suara	0%	Tidak Ada
6.	Kemudahan digunakan	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan presentase 100% pada seluruh indikator yang mencakup kesesuaian materi dengan ke SD-an, kualitas tampilan, konten materi secara keseluruhan, kemenarikan bagi peserta didik, dan kemudahan digunakan. Dengan demikian, secara keseluruhan produk ini memiliki nilai rata-rata 83,33% dengan interpretasi sangat baik, dan produk Emodi sangat diapresiasi dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mendapat masukan agar produk BUDIPOLIS ini dilengkapi dengan suara/audio agar produk lebih menarik dan dapat digunakan oleh anak tuna netra.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan, dapat ditarik simpulan bahwa dengan adanya produk media pembelajaran e-book berbasis komik dapat membantu siswa untuk memahami isi dari materi tersebut, dan dapat memudahkan para pendidik dalam menanamkan jiwa keemimpinan khulafaurrayidin dalam diri peserta didik. Selain itu, pemahaman siswa mengenai materi serta ketertarikan peserta didik menjadi lebih meningkat, karena terdapat beberapa animasi serta karakter di dalam e-book. Perlu kita ketahui bahwa di era digital sekarang ini, seorang pendidik diharuskan bisa mengembangkan media dan bahan ajar agar lebih menarik dan diminati oleh peserta didik. E-book BUDIPOLIS ini salah satu produk yang dapat digunakan oleh para pendidik sebagai media pembelajaran maupun bahan ajar, akan tetapi Karena sifatnya yang digital, maka akan sangat rentan terjadi kerusakan, seperti terkena virus atau kerusakan lainnya pada file produk kibat kesalahan pemakaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur. “Pelaksanaan Pendidikan Karakter Mahasiswa PGSD untuk Menanamkan Nilai Tanggung Jawab pada Siswa Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2016).
- . “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>.
- Baharuddin, dan Umiarso. *Kepemimpinan Pendidikan Islam: Antara Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.

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

- Gogahu, Desy Getri Sari, dan Tego Prasetyo. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (6 Agustus 2020): 1004–15. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>.
- J. Ellis, Timothy, dan Yair Levy. “A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods,” 107–18. USA: InSITE 2010: Informing Science + IT Education Conference, 2010. <https://doi.org/10.28945/1237>.
- Kouzes, James M., dan Barry Z. Posner. *Kredibilitas (Terjemahan : Credibility, How Leaders Gain and Lose It, Why People Demand It)*. Jakarta: Professional Books, 2004.
- Sari, Lucia Dewi Kartika, dan Krisma Widi Wardani. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (1 Juli 2021): 1968–77. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>.
- Shamir, Adina. “Processes and outcomes of joint activity with e-books for promoting kindergarteners’ emergent literacy.” *Educational Media International* 46 (2009).
- Solikin, Asep, Muhammad Fatchurahman, dan Supardi Supardi. “Pemimpin Yang Melayani Dalam Membangun Bangsa Yang Mandiri.” *Anterior Jurnal* 16, no. 2 (1 Juni 2017): 90–103. <https://doi.org/10.33084/anterior.v16i2.41>.
- Vitrianingsih, Devi, Hadma Yuliani, Nur Inayah Syar, dan Muhammad Nasir. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Palangka Raya.” *Karst : JURNAL PENDIDIKAN FISIKA DAN TERAPANNYA* 4, no. 1 (28 Juni 2021). <https://doi.org/10.46918/karst.v4i1.981>.
- Wardani, Mitia Arizka, Aiman Faiz, dan Dewi Yuningsih. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 5, no. 2 (8 Desember 2021): 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>.