

PENGEMBANGAN E-BOOK BUDINKAH (BUKU DIGITAL INFAQ DAN SEDEKAH) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI UNTUK SISWA KELAS VI SD

Rahma Ayu Fitriani

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

rahmayufitriani@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Rafika Nur'Azizah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

rafikanurazizah263@upi.edu

Ajeng Regita Ramadhanty

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

ajengregita@upi.edu

Abstrak

Pada era sekarang, semua bidang termasuk pendidikan tidak akan bisa lepas dari teknologi. Kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat menjadi salah satu penyebab yang mendorong guru untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Salah satu pemanfaatan teknologi pada dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Namun berdasarkan fakta di lapangan, masih banyak seorang guru yang belum menggunakan media digital, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan alat atau media digital. Sehingga kurangnya minat siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, serta pemahaman yang dicapai oleh siswa kurang maksimal. Oleh karena itu, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan desain dan pengembangan e-book BUDINKAH "Buku Digital Infaq dan Sedekah" yang dijadikan solusi sebagai media pembelajaran pada materi infaq dan sedekah di kelas VI SD. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan model (D&D) Design and Development. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Jatihurip, dengan sampel penelitian 50 siswa kelas VI A dan B serta seorang guru PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pembelajaran E-book sangat mempengaruhi kemampuan belajar karena terdapat perbedaan dengan menggunakan buku biasa. Berdasarkan hasil survei 70% siswa merasa senang pada saat pembelajaran dengan menggunakan E-book. Dengan demikian, E-book ini layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa.

Kata kunci: E-book, Siswa, Media Pembelajaran, Agama

Abstract

In the current era, all fields including education cannot be separated from technology. Technological advances that are developing so rapidly are one of the causes that encourage teachers to carry out learning in accordance with the demands of the times. One of the uses of technology in the world of education is the use of digital-based learning media. However, based on the facts in the field, there are still many teachers who have not used digital media, due to the teacher's lack of ability to operate digital tools or media. So that the lack of student interest during the learning process takes place, as well as the understanding achieved by students is less than optimal. Therefore, the general objective of this research is to describe the design and development of the BUDINKAH e-book "Digital Infaq and Alms Book" which is used as a solution as a learning medium on infaq and alms material in class VI SD. The research method used is descriptive qualitative method using the Design and Development (D&D) model. The subject of this

research was students of class VI SDN Jatihurip, with a sample of 50 students of class VI A and B as well as an Islamic Religious Education teacher. The results of the study show that E-book learning products greatly affect learning abilities because there are differences from using ordinary books. Based on survey results 70% of students feel happy when learning by using the E-book. Thus, this E-book is feasible to use to increase students' understanding and interest in learning.

Keywords: E-book, Students, Learning Media, Religion

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran tentu saja tidak akan terlepas dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang perhatian, kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam pencapaian keberhasilan belajar peserta didik. Terdapat beberapa kriteria dalam melakukan pemilihan terhadap media pembelajaran, salah satunya yaitu adanya dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila belum tersedianya media yang sesuai dengan pembelajaran, maka guru sebaiknya berupaya untuk mengembangkan media tersebut secara mandiri.¹ Namun, ketika dilapangan tak sedikit guru yang belum melakukan pengembangan dalam menggunakan media pembelajaran. Sebagian guru hanya berfokus pada buku teks yang diberikan dari kemendikbud saja, hal ini menjadi suatu hambatan belajar yang disebabkan oleh kegagalan dalam penyampaian materi oleh guru. Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangatlah diperlukan untuk meminimalisir permasalahan tersebut. Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memiliki kesulitan tersendiri dalam penyampaian materinya.

Berdasarkan persoalan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut, kegiatan belajar yang monoton akan membuat iklim dan suasana belajar yang membosankan. Perlu adanya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Didukung dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih sehingga banyak jenis media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.² Buku digital atau *e-book* adalah salah satu inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang dapat dilakukan. Buku digital atau *e-book* merupakan sebuah buku elektronik yang didalamnya terdapat teks, gambar, audio dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca atau dibuka melalui

¹ Aeni, A.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. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p752-762>

² Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182–4191. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>

perangkat elektronik.³ Penggunaan *e-book* dapat meningkatkan interaksi antara guru sebagai pendidik dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam.⁴

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diterapkan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, khususnya bagi sekolah dasar (SD). Namun, mengajarkan materi PAI kepada siswa tidaklah mudah, terlebih lagi di era digital saat ini yang semakin kompleks. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah adanya inovasi pada pembelajaran PAI. Kesan mata pelajaran PAI saat ini yang dirasakan oleh siswa adalah adanya doktrin-doktrin agama yang menjenuhkan siswa. Dimana, materi yang diberikan hanya seputar hafalan ayat-ayat Al-Qur'an tanpa menggali lebih dalam terkait makna pada materi yang disampaikan. Oleh karena itu, dengan adanya inovasi pendidikan khususnya pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI.⁵

Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat diterapkan pada pembelajaran PAI adalah pembuatan media melalui audio dan visual. Penerapan media audio visual khususnya pada pembelajaran PAI dapat sangat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena, media tersebut memiliki kelebihan diantaranya dapat lebih menarik minat siswa dengan adanya gambar dan suara yang menjadikan pembelajaran tidak hanya terpaku pada guru saja, sehingga proses belajar lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

Selain itu, pada pemanfaatan teknologi lainnya yaitu adanya video animasi terkait materi yang diberikan. Menurut Munir video animasi memiliki efisiensi yang tinggi dalam menyampaikan materi, dapat menggambarkan suatu peristiwa atau proses secara detail dan nyata, mengubah materi yang abstrak menjadi konkrit, tahan lama sehingga dapat digunakan berulang kali. Namun, video animasi ini membutuhkan keterampilan seorang guru dalam teknik operasi. Serta dengan adanya video animasi dapat menambah pengalaman baru bagi siswa dan relevan dengan tujuan kurikulum yang lebih fokus pada kegiatan belajar siswa.⁷

³ Novitasari, L. (2020). E-book Sebagai Literasi Digital (Studi Media Aplikasi Martapura Terhadap Minat Baca Masyarakat Kabupaten Banjar). *Jurnal Pengabdian Sosial / Tahun, 1*(1), 1–10. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/2633/>

⁴ Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>

⁵ Aeni, A.N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliyani, S., & Sopian, P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*, 1835–1852.

⁶ Ritonga, M., Andari, T. A., Rahmi, A., Azliani, L., Pane, M. S., Al, U., & Labuhanbatu, W. (2023). Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 6*(1), 100–107.

⁷ Aeni, A.N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video

E-book BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) hadir sebagai media pembelajaran PAI SD yang inovatif dan berbeda dari buku-buku PAI konvensional. *E-book* merupakan singkatan dari *electronic book*, yaitu sebuah buku yang bentuknya digital yang dimana pada umumnya berisi tulisan berupa bacaan-bacaan mengenai berita, tutorial, dan lain sebagainya.⁸ *E-book* BUDINKAH tidak hanya memberikan materi PAI secara lengkap dan interaktif, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kebaikan, seperti infaq dan sedekah yang sangat penting dalam agama Islam.

Melalui artikel ini, pembaca akan diperkenalkan pada pengembangan *e-book* BUDINKAH sebagai media pembelajaran PAI di SD. Artikel ini akan membahas tentang proses pengembangan *e-book* BUDINKAH, fitur-fitur yang terdapat pada *e-book* tersebut, manfaat yang diperoleh guru dan siswa dalam menggunakan *e-book* BUDINKAH sebagai media pembelajaran PAI di SD. Diharapkan dengan adanya artikel ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI di SD dapat semakin berkembang dan bermanfaat bagi siswa dan guru di seluruh Indonesia. Semoga artikel ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca.

Pembuatan *E-book* BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) sebagai media pembelajaran di SD memiliki urgensi yang sangat penting. Berikut beberapa alasan mengapa pembuatan *e-book* BUDINKAH sebagai media pembelajaran di SD sangat penting :

1. Meningkatkan minat belajar siswa

Dengan adanya *e-book* BUDINKAH sebagai media pembelajaran yang inovatif, diharapkan siswa akan semakin tertarik dan termotivasi dalam belajar PAI. Selain itu, fitur-fitur interaktif pada *e-book* BUDINKAH dapat membuat siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

2. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi

Dalam pengajaran PAI, guru seringkali mengalami kendala dalam menyampaikan materi yang kompleks dan sulit dipahami oleh siswa. Dengan adanya *e-book* BUDINKAH yang telah dikembangkan secara komprehensif, diharapkan guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi PAI yang kompleks dengan cara yang menarik dan efektif.

3. Meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai infaq dan sedekah

E-book BUDINKAH juga mengajarkan tentang nilai-nilai infaq dan sedekah yang sangat penting dalam agama Islam. Dengan mengembangkan sikap sosial yang baik

Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>

⁸ Alamsyah, N., Ahmad, I, I., Susilawati, A., & Aeni, A.N. (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 1249–1272. Retrieved from <https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/260>

seperti infaq dan sedekah, diharapkan siswa dapat memperkuat karakter dan sikap kemanusiaanya.

4. Memfasilitasi pembelajaran dengan waktu yang fleksibel

Dengan adanya *e-book* BUDINKAH, siswa dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja.

Dengan urgensi tersebut, pengembangan *e-book* BUDINKAH sebagai media pembelajaran PAI SD harus terus didukung dan dikembangkan. Semoga *e-book* BUDINKAH dapat menjadi solusi dalam meningkatkan upaya pembelajaran PAI yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa di Indonesia.

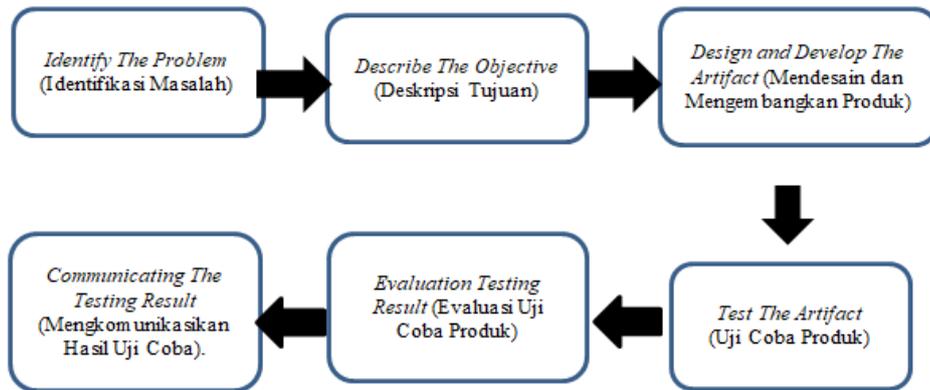
METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Data kualitatif adalah jenis data yang berbentuk deskriptif atau data non numerik. Data kualitatif ini biasanya diperoleh dari hasil pengamatan di lapangan.⁹ Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Design and Development* (D&D). D&D (*Design and Development*) merupakan sebuah metode untuk mengembangkan suatu produk tertentu.¹⁰ Secara sistematis, model penelitian ini mempelajari mulai dari proses mendesain, pengembangan, hingga evaluasi. Penelitian D&D ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk atau alat instruksional maupun non-instruksional, baik itu mengembangkan produk baru ataupun pengembangan dalam menyempurnakan produk yang telah ada. Prosedur dari Peffers dkk, yang dijadikan acuan dalam proses tahapan penelitian ini. Menurut Rohmah mengungkapkan bahwa di dalam model D&D yang dikemukakan oleh Peffers dkk, terdapat enam prosedur sebagaimana diagram dibawah ini.¹¹

⁹ Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., Aeni, A.N., & Zaman, A. (2022). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar “Kino Dan Kiya Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 828–837. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>

¹⁰ Aeni, A.N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

¹¹ Rohmah, O. T., Gustiyani, R., Nida, L. S., Azzahra, S. D., & Aeni, A.N. (2022). Pengembangan Media E-Book BUDIPOLIS (Buku Digital Politik Islam) Untuk Menanamkan Jiwa Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 850. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1104>



Gambar 1. Tahapan Penelitian D&D

Pada tahap awal, kegiatan yang dilakukan yaitu *Identify The Problem* (Identifikasi Masalah) yang terjadi di lapangan. Permasalahan pada penelitian ini diidentifikasi dari kurangnya pemahaman pada siswa dalam mengimplementasikan infaq dan sedekah pada pembelajaran PAI. Permasalahan tersebut terjadi dikarenakan pada saat proses pembelajaran tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa kelas VI di SDN Jatihurip. Pada kenyataannya, guru di sekolah tersebut kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada, karena kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan alat digital, sehingga hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran kurang maksimal.

Pada tahap kedua, kegiatan yang dilakukan yaitu *Describe The Objective* (Deskripsi Tujuan). Sehubungan dengan permasalahan yang telah ditemukan, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu adanya peningkatan pemahaman dalam materi infaq dan sedekah pada siswa serta mampu mengimplementasikannya di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *E-Book BUDINKAH* (Buku Digital Infaq dan Sedekah) adalah sebuah solusi yang diciptakan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan yang ada. Produk *E-Book BUDINKAH* berbasis teknologi adalah media edukasi digital yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar, khususnya kelas VI. *E-Book BUDINKAH* dibuat sebagai upaya mengenalkan materi infaq dan sedekah kepada siswa sekolah dasar kelas VI agar dapat menarik minat siswa untuk belajar, hingga dapat mengimplementasikan infaq dan sedekah dengan baik.

Pada tahapan ketiga yaitu *Design and Develop The Artifact* (Mendesain dan Mengembangkan Produk). Materi yang dimuat di dalam *E-Book BUDINKAH* disesuaikan dengan tuntutan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VI pada kurikulum 2013. Produk *E-Book BUDINKAH* didesain sedemikian rupa dengan berbagai penyesuaian seperti modernisasi dan menggambarkan dunia anak. Dalam *E-book* ini terdapat materi yang menjelaskan infaq dan sedekah dengan berbentuk tulisan, dalil Al-Qur'an sesuai

dengan infaq dan sedekah yang dilengkapi dengan fitur audio, video animasi, cerita komik singkat yang mengilustrasikan kegiatan infaq dan sedekah dalam kehidupan sehari-hari, serta kuis untuk menguji sejauh mana perkembangan pemahaman hasil belajar siswa pada materi infaq dan sedekah. Adapun materi infaq dan sedekah yang disajikan dalam E-Book BUDINKAH yaitu Pengertian Infaq, Dalil Infaq, Hukum Infaq, Manfaat Infaq, Pengertian Sedekah, Dalil Sedekah, dan Manfaat Sedekah.

Tahapan selanjutnya yaitu *Test The Artifact* (Uji Coba Produk). E-Book BUDINKAH ini diujicobakan kepada guru PAI dan siswa kelas VI A dan B di SDN Jatihurip dengan jumlah total 50 siswa. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap uji coba produk adalah menjelaskan tentang produk yang dikembangkan mulai dari mensosialisasikan kebermanfaatan produk, tata cara mengakses dan menggunakan produk, hingga melakukan kegiatan simulasi mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dari produk yang telah diciptakan.

Setelah melakukan uji coba, tahapan yang kelima yaitu *Evaluation Testing Result* (Evaluasi Uji Coba Produk). Evaluasi dilakukan dengan cara membagikan instrumen penilaian produk kepada guru PAI dan Siswa kelas VI untuk menggali informasi tentang kelayakan dan kebermanfaatan produk. Kemudian, data yang telah terkumpul tersebut dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan apakah sudah sesuai dengan tujuan ataukah belum mencapai tujuan penelitian.

Tahapan yang terakhir yaitu Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating the testing result*). Data dari responden tersebut kemudian diolah, dipilah, lalu dianalisis hingga pada tahap menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini dilaporkan secara tertulis dalam bentuk artikel jurnal yang kemudian data tersebut dikomunikasikan pada saat presentasi perkuliahan SPAI.

Penelitian ini dilakukan di SDN Jatihurip, Kabupaten Sumedang pada hari Sabtu, 11 Maret 2022. Sampel penelitian ini adalah 1 guru PAI, dan 50 siswa dari kelas VI. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa lembaran instrumen penilaian yang disebarkan kepada siswa dan guru. Instrumen penilaian yang disebarkan pada siswa digunakan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai keberhasilan peneliti dalam mendemonstrasikan dan menerapkan produk E-book BUDINKAH pada saat proses pembelajaran. Kemudian, instrumen penilaian yang disebarkan kepada guru digunakan untuk mengetahui perspektif guru terhadap E-book BUDINKAH. Adapun teknik yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi terhadap siswa kelas VI SDN Jatihurip.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, menjadi sebuah fasilitas bagi para siswa agar bisa memperdalam ilmu keagamaan hingga dapat menerapkannya dalam

kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang ada pada pembelajaran tersebut adalah infaq dan sedekah. Pada materi tersebut para siswa diajarkan untuk menyisihkan sebagian harta yang mereka punya untuk disumbangkan kepada orang lain yang lebih membutuhkan.

Infaq dalam pandangan Islam, merupakan ibadah sunnah. Berinfak dan mengamalkan sebagian harta adalah suatu yang sangat mulia.¹² Infaq adalah salah satu tindakan yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia untuk mencapai kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun di akhirat. Dalam ajaran Islam, Infaq dianggap sebagai ibadah yang bermanfaat bagi kepentingan umat manusia. Infaq secara umum diartikan sebagai mengorbankan harta dalam rangka menjamin segala kebutuhan manusia sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh hukum.

Shadaqah berasal dari kata shadaqa yang berarti benar. Seseorang yang selalu melakukan sedekah ialah orang yang ingat akan kewajibannya serta memiliki keimanan yang kuat. Secara terminologi syariat shadaqah berasal dari kata *tahqiqu syai'in bisyai'i*, yang memiliki arti menetapkan atau menerapkan sesuatu atau sesuatu. Dalam melaksanakan shadaqah sikap yang harus diterapkan yaitu sikap sukarela. Dalam bersedekah tidak terdapat syarat-syarat khusus dalam pengeluarannya, baik dari segi jumlah, waktu, hingga material. Sedekah bisa dilakukan atau diberikan dengan sukarela kepada semua orang. Sedekah juga memiliki cakupan makna yang sangat luas, tidak hanya berupa pemberian yang bersifat material saja, tetapi bisa juga pemberian berupa jasa yang bermanfaat bagi orang lain. Bahkan senyum yang dilakukan oleh seseorang dengan ikhlas untuk menyenangkan hati orang lain, juga termasuk kedalam kategori shadaqah paling sederhana yang bisa dilakukan dengan mudah oleh semua orang.¹³

Pengertian shadaqah mirip dengan infaq, termasuk dalam segi hukum dan peraturannya. Satu-satunya perbedaannya adalah bahwa sedekah memiliki arti yang lebih umum daripada infaq. Di mana infaq hanya terkait dengan pemberian yang bersifat materi, sedangkan sedekah melibatkan pemberian yang bersifat non-materi. Implikasi pembelajaran PAI melalui pembiasaan yakni infaq dan sedekah akan mendapatkan nilai-nilai universal yang bisa dirasakan oleh siswa. Nilai tersebut diantaranya, rasa kepedulian, kebenaran, kebajikan, kejujuran, kearifan dan kasih sayang. Selain itu, dengan adanya pembelajaran infaq dan sedekah ini, pendidikan dapat dikembangkan dalam rangka memperkuat keimanan dan ketaqwaan.

Dalam sebuah pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang dapat menunjang jalannya aktivitas belajar mengajar, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Supriyono menyatakan bahwa dari segi pendidikan psikologi,

¹² Taher, A. M. F., Sarib, S., & Bukido, R. (2017). Sistem Pengelolaan Dana Kotak Infak Dan Sedekah Keliling Masjid Di Pasar 45 Manado. *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*, 14(2), 52–68. <https://doi.org/10.30984/as.v14i2.373>

¹³ Ubabuddin, & Nasikhah, U. (2021). Peran Zakat, Infaq dan Shadaqah dalam Kehidupan. *Ilmiah Al-Muttaqin*, 6(1), 60–76.

media pembelajaran dapat sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam proses belajar. Hal ini dikatakan karena secara psikologis, media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dapat mempermudah siswa dalam belajar. Media tersebut dapat mengubah hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas atau nyata bagi siswa.¹⁴ Media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran, tidak serta merta hanya menampilkan hal-hal yang menarik saja. Namun, juga perlu diperhatikan terkait isi dan komponen-komponen yang ada di dalam media tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan media yang dilakukan oleh seorang guru agar media tersebut sesuai dengan fungsinya yakni membantu dalam proses pembelajaran.

Wahyuni mengungkapkan bahwa penentuan media harus dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai dan harus selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan sejak awal hingga akhir. Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidik harus memiliki kemampuan menguasai media yang telah dipilih untuk diterapkan kepada para peserta didik di dalam kelas. Pemilihan media adalah ketika seorang pendidik membuat alat peraga untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan ilmu teknologi, semakin banyak dan majunya media-media yang tersedia. Oleh karena itu, pemilihan media harus memperhatikan prinsip-prinsip yang telah ditetapkan, termasuk memiliki tujuan yang sesuai dengan karakteristik dan sifat media yang akan digunakan. Salah satu media pembelajaran PAI yang dapat digunakan oleh guru adalah buku berbasis digital atau sering disebut dengan *e-book*. Buku digital merupakan suatu tipe buku yang dapat diakses secara elektronik melalui perangkat komputer, laptop maupun *smartphone*. Dengan kata lain, buku digital adalah suatu publikasi yang terdiri dari teks, gambar dan audio serta diterbitkan dalam format digital yang dapat dibaca pada komputer atau perangkat elektronik lainnya.¹⁵ Pada penelitian ini, produk yang dibuat oleh peneliti yakni *e-book* dengan judul BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah). Sesuai dengan judul, *e-book* tersebut membahas mengenai infaq dan sedekah untuk kelas VI (enam) di sekolah dasar. *E-book* yang disusun oleh peneliti bukan hanya berisi materi saja, namun juga disertai dengan gambar cerita, audio terkait dalil, hingga video animasi yang menampilkan ilustrasi mengenai masing-masing materi. Hal tersebut dilakukan agar para siswa tidak hanya paham akan materi yang diajarkan saja. Namun diharapkan mereka juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tampilan isi pada produk *e-book* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

¹⁴ Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.

¹⁵ Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2*, 1193–1202.



Gambar 2. Tampilan Isi Pada E-Book BUDINKAH

Penelitian ini menitikberatkan pada respons atau tanggapan yang diberikan oleh murid-murid sekolah dasar dan validasi produk oleh guru PAI. Hasil respon dan validasi tersebut diolah menjadi data deskriptif dan tabel penyajian data yang obyektif. Dari hasil dokumentasi uji coba produk *e-book* BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) pada siswa kelas VI di SDN Jatihurip, diperoleh 2 tema bahasan yang menggambarkan ketercapaian tujuan kegiatan penelitian yang kami lakukan. Tema bahasan tersebut diantaranya : (1) Respon atau tanggapan positif terhadap *E-book* BUDINKAH, dan (2) Validasi Ahli Media dan Materi terhadap Produk *E-book* BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah).

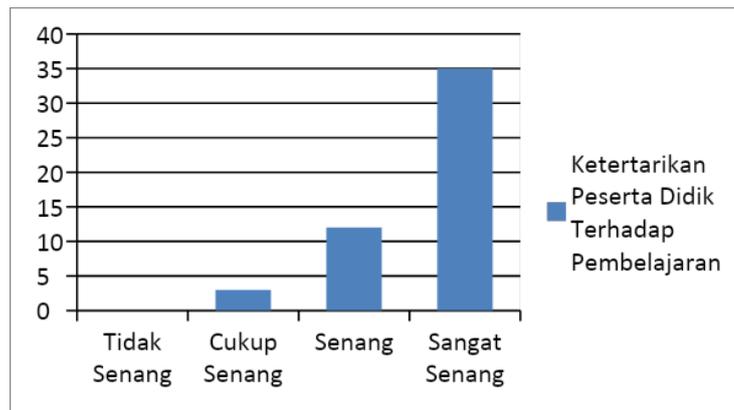
Respon atau tanggapan positif terhadap *E-book* BUDINKAH

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan, produk *e-book* ini cukup berpengaruh sebagai media pembelajaran PAI terhadap ketertarikan minat siswa dalam belajar melalui materi Infaq dan Sedekah. Hal ini terlihat ketika kami melakukan uji coba produk tersebut kepada siswa kelas VI di SDN Jatihurip, dimana mereka memberikan tanggapan positif terhadap produk *E-book* tersebut dengan memperlihatkan antusias mereka dan terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk melihat bagaimana ekspresi antusias mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *E-book* sebagai media pembelajaran, kami melakukan survei dengan membagikan selembar kertas yang dibagikan kepada masing-masing siswa. Kertas tersebut ditulis angka 1 sampai 4 oleh mereka sebagai skala, dengan ketentuan:

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| Skala 1: Tidak Senang | Skala 2: Cukup Senang |
| Skala 3: Senang | Skala 4: Sangat Senang |

Hasil survei tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ketertarikan Siswa Terhadap Pembelajaran dengan E-book BUDINKAH



Berdasarkan hasil survei tersebut diperoleh sebanyak 70% siswa yang merasa sangat senang dengan pembelajaran menggunakan *e-book* sebagai media belajar, 24% siswa yang merasa senang dan 6% lainnya cukup senang ketika mengikuti pembelajaran ini. Angka 70% merupakan angka yang cukup besar dan menunjukkan bahwa produk *e-book* ini mampu digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar para siswa. Sedangkan untuk angka 6%, menjadi sebuah pertimbangan bagi peneliti untuk membuat pengembangan lebih lanjut terkait isi konten pada produk disesuaikan dengan karakteristik masing-masing siswa agar mereka menjadi lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Validasi Ahli Media dan Materi terhadap Produk E-book BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah).

Untuk melihat kesesuaian dan kebermanfaatan produk yang dibuat oleh peneliti, maka dilakukannya uji validasi produk atau penilaian dari para ahli. Penilaian produk BUDINKAH oleh Guru mata pelajaran PAI di SDN Jatihurip, sebagai ahli media sekaligus ahli materi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Penilaian tersebut dilakukan saat uji coba produk berlangsung. Berikut ini adalah hasil validasi produk:

Tabel 2. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Produk E-book BUDINKAH

No.	Indikator	Skala Penilaian				Interpretasi
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian isi materi dalam <i>e-book</i> , dengan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran yang terdapat di kurikulum			✓		Baik

2.	Kesesuaian antara ilustrasi cerita dengan materi infaq dan sedekah.				✓	Sangat Baik
3.	Konten video animasi dapat menarik minat siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi infaq dan sedekah.				✓	Sangat Baik
4.	Kesesuaian dan kualitas rekaman audio dalil Al-qur'an tepat, jelas dan nyaman di dengar.				✓	Sangat Baik
5.	Ketepatan bahasa yang terdapat pada <i>e-book</i> ini sudah menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓		Baik
6.	Tampilan desain <i>e-book</i>				✓	Sangat Baik
7.	Kemudahan mengakses dan menggunakan <i>e-book</i>			✓		Baik

Keterangan:

- 1 : Kurang 2 : Cukup
 3 : Baik 4 : Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian tersebut didapatkan bahwa ilustrasi cerita yang ada pada produk sudah sangat sesuai dengan materi infaq dan sedekah. Konten cerita yang dibuat dapat menarik minat siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Tampilan desain dari produk yang dibuat sudah sangat baik, kemudian kesesuaian dan kualitas audio rekaman mengenai dalil Al-Qur'an sudah tepat, jelas dan nyaman ketika di dengar. Indikator-indikator tersebut berada pada skala 4. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, produk *e-book* BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) ini secara fisik dan konten isi yakni ilustrasi cerita sudah sesuai dengan materi yang ada, dan pengembangannya pada audio hingga video animasi yang dibuat sangat mewakili pada setiap materi yang dipelajari. Kemudian, untuk indikator yang berada pada skala 3, yakni kesesuaian isi materi, ketepatan bahasa dan kemudahan mengakses menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti, agar bisa meningkatkan kembali hal-hal tersebut, supaya baik guru maupun siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam mempergunakan produk *e-book* BUDINKAH pada saat proses pembelajaran PAI.

Penggunaan *e-book* BUDINKAH sebagai media pembelajaran mampu untuk menarik minat siswa dalam belajar, dan meningkatkan antusiasme mereka terhadap kegiatan pembelajaran. *E-book* BUDINKAH bukan hanya berisi materi-materi mengenai infaq dan sedekah saja. Namun juga dilengkapi dengan audio hingga video animasi yang mendukung pematerian. Dengan adanya fitur-fitur tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga isi materi mengenai infaq dan sedekah pun dapat tersampaikan dengan sangat baik. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Ginting dan Simamora, bahwa pemanfaatan *e-book* merupakan salah satu inovasi teknologi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga mereka tidak merasa jenuh, malas, dan dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudah dan tepat. Selain itu, media *e-book* juga sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas, semangat belajar, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik.¹⁶

Pada uji validasi terhadap *e-book* yang dibuat mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dari penilaian para ahli. Hal tersebut terletak pada konten isi pada produk *e-book* BUDINKAH disesuaikan dengan materi dan tujuan yang ada pada buku Pendidikan Agama Islam untuk sekolah dasar. Kemudian dikembangkan oleh peneliti dengan menambahkan beberapa gambar cerita, audio hingga video animasi yang mengilustrasikan terkait infaq dan sedekah. Kesesuaian materi yang dicantumkan pada produk, elemen, fitur dan lainnya disusun dan dikembangkan oleh peneliti dengan sedetail mungkin agar fungsi dari *e-book* tersebut memunculkan dampak yang positif. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan bahwa buku digital (*e-book*) berfungsi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Berbeda dengan buku konvensional, di dalam buku digital dapat memuat konten multimedia, yang memungkinkan penyajian informasi menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu, sebagai media berbagi informasi, buku digital dapat disebarluaskan dengan lebih mudah daripada buku konvensional.¹⁷

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, produk *e-book* BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) ini sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Tanggapan positif dari para siswa khususnya di kelas VI turut hadir mendukung jalannya proses pembelajaran. Dimana, diantara mereka merasa bahwa dengan adanya *e-book* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Ilustrasi cerita, audio, hingga video animasi menjadi pendukung terhadap materi yang diberikan. Menjadikan, para siswa tidak

¹⁶ Ginting, Y. F., & Simamora, H. (2022). Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(01), 36–39. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i01.1774>

¹⁷ Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202.

hanya membaca materi, namun dapat melihat gambaran terkait penerapan Infaq dan Sedekah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil validasi dari seorang guru PAI yang ada pada saat proses uji coba berlangsung menunjukkan produk *e-book* ini berada pada kualitas yang baik sehingga cocok ketika digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A.N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 1835–1852.
- Aeni, A.N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A.N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A.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. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p752-762>
- Alamsyah, N., Ahmad, I. I., Susilawati, A., & Aeni, A.N. (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 1249–1272. Retrieved from <https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/260>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A.N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Ginting, Y. F., & Simamora, H. (2022). Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(01), 36–39. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i01.1774>
- Hadziq, M. F. (2019). Fikih Zakat, Infaq dan Sedekah. *Ekonomi Ziswaf*, 1–27. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/EKSA4306-M1.pdf>
- Novitasari, L. (2020). E-book Sebagai Literasi Digital (Studi Media Aplikasi Martapura Terhadap Minat Baca Masyarakat Kabupaten Banjar). *Jurnal Pengabdian Sosial Tahun*, 1(1), 1–10. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/2633/>
- Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., Aeni, A.N., & Zaman, A. (2022). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar “Kino Dan Kiya Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 828–837. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>
- Ritonga, M., Andari, T. A., Rahmi, A., Azliani, L., Pane, M. S., Al, U., & Labuhanbatu, W. (2023). Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 100–107.

Rahma Ayu Fitriani, Ani Nur Aeni, Rafika Nur'Azizah, Ajeng Regita Ramadhanty : Pengembangan E-Book BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Siswa Kelas VI SD

- Rohmah, O. T., Gustiyani, R., Nida, L. S., Azzahra, S. D., & Aeni, A.N. (2022). Pengembangan Media E-Book BUDIPOLIS (Buku Digital Politik Islam) Untuk Menanamkan Jiwa Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 850. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1104>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Taher, A. M. F., Sarib, S., & Bukido, R. (2017). Sistem Pengelolaan Dana Kotak Infak Dan Sedekah Keliling Masjid Di Pasar 45 Manado. *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*, 14(2), 52–68. <https://doi.org/10.30984/as.v14i2.373>
- Ubabuddin, & Nasikhah, U. (2021). Peran Zakat, Infaq dan Shadaqah dalam Kehidupan. *Ilmiah Al-Muttaqin*, 6(1), 60–76.
- Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A.N. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182–4191. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>