

**PENGUNAAN E-BOOK CEMARA (CERIA BERSAMA RAMADAN) UNTUK
MENGENALKAN KEBIASAAN RAMADAN DI INDONESIA
KEPADA SISWA KELAS V SD**

Selma Pebrianti Nuralsa

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

selmapebrianti@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Shania Oktaviani

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

shaniaoktaviani24@upi.edu

Neliana

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

neliana@upi.edu

Abstrak

Keberadaan teknologi menjadi suatu bagian yang sangat berpengaruh terutama di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan mengakses berbagai macam bentuk informasi. Penggunaan e-book sebagai buku cetak versi elektronik dapat dibaca menggunakan berbagai perangkat digital. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media e-book CEMARA (Ceria Bersama Ramadan) dalam mengenalkan kebiasaan saat Ramadan di Indonesia kepada siswa kelas V SD. Dalam penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan uji coba produk ke sekolah dasar di SDN Cimanggung IV, untuk mendapat informasi terkait permasalahan yang terjadi dan melakukan dokumentasi yang bertujuan untuk melengkapi kegiatan penelitian sehingga informasi yang didapat lebih akurat. Hasil dari penelitian berikut adalah: 1) proses pengembangan e-book CEMARA (Ceria Bersama Ramadan) sebagai media pembelajaran pada materi puasa Ramadan; 2) kelayakan e-book CEMARA (Ceria Bersama Ramadan) dinilai sangat valid oleh ahli dengan rata-rata nilai 95,8%. Dari hasil tersebut e-book CEMARA (Ceria Bersama Ramadan) dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai kebiasaan Ramadan di Indonesia.

Kata kunci: e-book, kebiasaan, Ramadan

Abstract

The existence of technology becomes a very influential part, especially in the field of education. The use of digital technology makes it easy to communicate and access various forms of information. The use of e-books as electronic versions of printed books can be read using various digital devices. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the media e-book CEMARA (Ceria Bersama Ramadan) in introducing the habits of Ramadan in Indonesia to fifth grade elementary school students. In this study using the Design and Development (D&D) model. Data collection in this study was carried out by conducting product trials to elementary schools at SDN Cimanggung IV, to obtain information regarding the problems that occurred and to carry out data collection which aims to complement research activities so that the information obtained is more accurate. The results of the following research are: 1) the process of developing the CEMARA e-book (Ceria Bersama Ramadhan) as a learning medium on Ramadan fasting material; 2) The feasibility of the CEMARA e-book (Ceria Bersama Ramadan) is considered very valid by

experts with an average value of 95.8%. From these results CEMARA (Ceria Bersama Ramadan) e-book can increase students' understanding of Ramadan habits in Indonesia.

Keywords: e-book, habits, Ramadan

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwasannya pada saat ini kita tidak dapat terlepas dari teknologi, keberadaan teknologi menjadi suatu bagian yang sangat berpengaruh terutama di bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi di bidang pendidikan dapat menumbuhkan semangat belajar pada siswa, sehingga dapat meminimalisir peluang siswa merasa bosan pada saat pembelajaran. Penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan mengakses berbagai macam bentuk informasi. Teknologi yang berkembang pesat membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, mulai dari bidang pendidikan, sosial, maupun budaya. Pada abad 21 ini tentu media digital sudah sangat maju dan berkembang, hal ini akan berpengaruh positif maupun negatif.¹

Di samping teknologi yang membawa pengaruh baik dalam berbagai aspek, penggunaan teknologi secara terus menerus dan tidak bertujuan akan berdampak pada pemahaman anak yang lebih paham mengenai teknologi dibandingkan pemahaman terhadap agama dan nilai moral.² Perkembangan teknologi membawa perubahan pada perilaku masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tetapi perubahan perilaku ini cenderung mengarah pada hal-hal negatif. Berbeda dengan orang dewasa yang sudah mampu membedakan hal yang baik dan yang buruk, anak-anak belum mampu menyaring berbagai dampak dari penggunaan teknologi. Orang dewasa seperti guru dan orang tua harus memberi perhatian akan hal tersebut.

Selain siswa yang masih memerlukan bimbingan dalam penggunaan teknologi, seringkali guru mengalami kesulitan untuk menggunakan dan menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Sangat disayangkan apabila kebanyakan guru belum melek penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), karena pada saat ini Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang unggul. Dari berbagai hasil penelitian ada sekitar 70% sampai 90% guru masih gagap teknologi dalam pemanfaatan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada proses pembelajaran.³ Padahal penerapan pembelajaran interaktif (*e-learning*) menggunakan perangkat digital sedang gencar dilakukan. Maka, guru sebagai mediator di bidang pendidikan harus selalu

¹ Aeni, A. N., Aprilia, D., Putri, N. A., & Afriyanti, A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041–1044. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>

² 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), 1214–1222. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

³ Asiba, W. P. (2021). Pentingnya Teknologi Bagi Guru Pada Masa Pandemi Covid 19. *OSF Preprints*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6scf4>

meningkatkan profesionalismenya. Guru harus mampu menyelaraskan teknologi ke dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sementara siswa di sekolah dasar (SD) rata-rata sudah menggunakan *handphone* dalam kesehariannya. Dalam dunia pendidikan penggunaan *handphone* menjadi sebuah persoalan baru yang harus diperhatikan dengan seksama karena menurut sebagian orang penggunaan *handphone* hanya sebatas untuk menelpon, mengirim SMS, *whatsapp*, *facebook* dan sebagainya. Sehingga menurut pandangan mereka tidak ada gunanya bagi siswa menggunakan *handphone*. Padahal penggunaan *handphone* sangat bermanfaat dan membantu siswa dalam menemukan informasi untuk meningkatkan pengetahuannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut *e-book* menjadi solusi atas penggunaan *handphone* yang marak di berbagai kalangan termasuk siswa sekolah dasar. Danang mendefinisikan bahwa *e-book* sebagai buku cetak versi elektronik yang dapat dibaca pada komputer ataupun ponsel, juga alat elektronik lain yang dapat membaca dokumen di dalam *e-book*.⁴ *E-book* merupakan singkatan dari *electronic book*, yaitu sebuah buku yang bentuknya digital dan pada umumnya berisi tulisan berupa bacaan-bacaan mengenai berita, tutorial, dan lain sebagainya.⁵ Adapun definisi *e-book* berkaitan dengan pembelajaran adalah sebagai salah satu media belajar atau informasi yang saat ini memiliki peranan penting sebagai sumber belajar. Beberapa fungsi *e-book* sebagai media belajar diantaranya yaitu dapat meningkatkan produktivitas belajar, dan menjadi referensi yang tidak terbatas sehingga tidak terpaku pada satu sumber belajar saja. Bagi guru *e-book* membantu untuk mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Guru akan merasa repot jika pada saat mengajar harus membawa buku yang sangat banyak dan berat. Penggunaan *e-book* pastinya lebih fleksibel karena hanya berbentuk sebuah file.

Perkembangan *e-book* pastinya akan terus mengalami peningkatan. Hal inilah yang mendorong kami untuk mengembangkan *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” dalam rangka membuat media pembelajaran PAI mengenai kebiasaan saat Ramadan di Indonesia yang akan ditunjukkan kepada siswa kelas V SD. Melalui *e-book* ini siswa dapat mempelajari tentang kebiasaan saat Ramadan di Indonesia sambil bermain. Materi yang ada di dalam *e-book* disajikan secara singkat, padat, dan jelas. Materi di dalam *e-book* dikolaborasi dengan berbagai gambar yang menarik, di dalamnya juga terdapat komik singkat, cerita bergambar dan kuis berbasis *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* adalah sebuah game aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang

⁴ Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>

⁵ 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.

telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan serta kuis yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Aplikasi game ini telah dikembangkan serta diluncurkan oleh *Visual Education Ltd*, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris. Di dalam aplikasi ini terdapat fitur berbayar dan gratis, di mana fitur berbayar akan lebih menarik dibanding fitur yang gratis. Dengan begitu, aplikasi tersebut dapat digunakan guru untuk membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat mengetahui bahwa guru PAI di SDN Cimanggung IV masih jarang menggunakan pembelajaran berbasis digital, termasuk penggunaan *e-book* yang masih sangat jarang digunakan. Kami berharap dengan dibuatnya *e-book* ini dapat menjadi sumber informasi bagi siswa kelas V SD yang bertujuan untuk memberikan mereka sarana belajar sambil bermain melalui penerapan *Information and Communication Technology (ICT)*. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait hal ini dalam sebuah penelitian yang berjudul “Penggunaan *E-book* CEMARA (Ceria Bersama Ramadan) untuk Mengenalkan Kebiasaan Ramadan di Indonesia kepada Siswa Kelas V SD”.

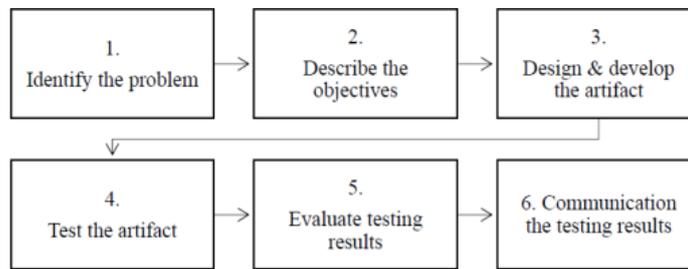
METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini, digunakan desain penelitian berupa *Design and Development (D&D)*. Menurut Richey dan Klein *Design and Development (D&D)* atau riset desain dan pengembangan merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat intruksional dan non-intruksional serta model baru atau yang disempurnakan.⁶ Hal ini sejalan dengan pendapat Ellis dan Levy yang menyatakan bahwa metode *Design and Development (D&D)* bertujuan untuk menyediakan informasi bagi *Intruction Designer (ID)*, bahwa masalah dalam dunia pendidikan telah ditemukan dan telah diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui penelitian dengan serangkaian proses desain, pengembangan, serta evaluasi.⁷ Terdapat 6 tahapan prosedur yang diperlukan dalam model penelitian *Design and Development (D&D)* menurut Peffers, dkk yaitu: 1) mengidentifikasi produk; 2) mendeskripsikan tujuan; 3)

⁶ 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), 1214–1222. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

⁷ 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), 721–730. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>

desain dan pengembangan produk; 4) uji coba produk; 5) evaluasi hasil uji coba produk; 6) mengkomunikasikan hasil uji coba produk.⁸



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian D&D

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu sebuah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dan pemahaman secara mendalam terhadap suatu permasalahan.⁹ Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: 1) observasi; 2) wawancara, penggunaan metode pengumpulan data dengan wawancara ini didasarkan pada beberapa pertimbangan seperti peneliti dapat melakukan kontak secara langsung dengan responden sehingga jawaban yang dihasilkan lebih jelas dan mendalam, dapat terbina hubungan baik dengan responden sehingga memungkinkan lebih bebas dalam menyampaikan pendapatnya; 3) kuisioner atau angket adalah sebuah upaya untuk mengetahui kelayakan kualitas produk *e-book* sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dari tenaga pendidik ahli.

Pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam dan 27 siswa kelas V di SDN Cimanggung IV. Penelitian ini berlokasi di Dusun Pedes, Cimanggung, Kec. Cimanggung, Kab. Sumedang, Jawa Barat, dengan kode pos 45364. Uji coba produk dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Maret 2023 pukul 10.30 - 12.30 WIB.

Analisis data yang digunakan adalah dengan menganalisis lembar angket yang telah diisi oleh responden melalui penggunaan rumus pengukuran modifikasi skala likert untuk memperoleh gambaran skor. Selanjutnya data yang diperoleh kemudian direduksi dengan cara memilih pokok-pokok penting data yang akan disajikan dalam bentuk pengorganisasian agar lebih mudah untuk dipahami.

⁸ Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979–990. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>

⁹ Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>

**Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor
Modifikasi Skala Likert**

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
4	76 - 100%	Sangat Baik
3	51 - 75%	Baik
2	26% - 50%	Cukup
1	0% - 25%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan, pembuatan, dan pengembangan produk dilakukan dalam beberapa tahap sesuai dengan model *Design and Development (D&D)*. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mengembangkan produk yaitu:

Mengidentifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan sebelum proses pembuatan produk dilaksanakan. Peneliti mengidentifikasi masalah yang dialami oleh guru dan siswa yang dapat menghambat proses pembelajaran di sekolah dasar. Peneliti menganalisis berbagai sumber dan literatur terkait permasalahan yang terjadi. Kemudian, didapatkan suatu kesimpulan bahwa permasalahan yang sering muncul yakni terkait minat baca siswa yang rendah, pembelajaran yang kurang efektif, media pembelajaran yang membosankan, serta kurangnya pengetahuan siswa dan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi.¹⁰

Deskripsi Tujuan

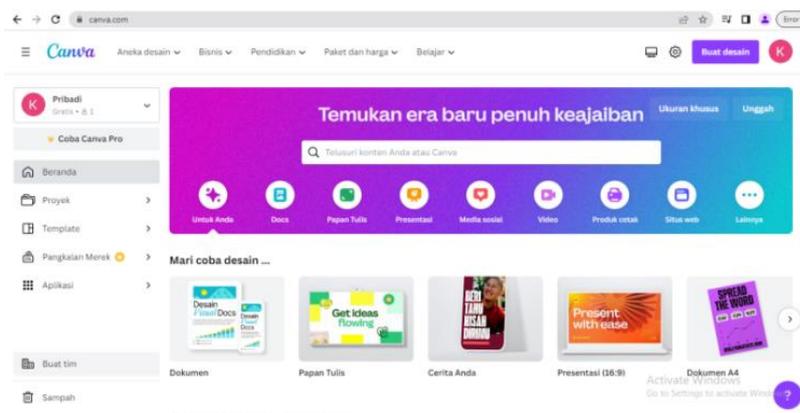
Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil identifikasi permasalahan terkait pembelajaran siswa di sekolah dasar, maka kami merancang pembuatan produk *e-book* yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan memberikan bantuan kepada guru dalam mengajar menggunakan media *e-book*. Rancangan produk ini diberi nama *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” dengan muatan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi puasa Ramadan. *E-book* ini diperuntukan bagi siswa kelas V sekolah dasar, yang di dalamnya memuat pembahasan mengenai ketentuan puasa Ramadan dan kebiasaan saat Ramadan di Indonesia. Rancangan dan pengembangan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat di kelas V SD.

¹⁰ 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>

Desain Produk *E-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan”

Pembuatan *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” dilakukan dalam beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Diawali dengan menentukan judul dan muatan materi yang akan dibahas. Materi yang akan disajikan dalam *e-book* adalah mengenai puasa Ramadan. Kami mencari beberapa referensi mengenai ketentuan-ketentuan dalam melaksanakan puasa Ramadan, sebagai sumber materi bacaan yang akan dicantumkan di dalam *e-book*. Kemudian kami juga menyusun konsep penyajian materi mengenai kebiasaan saat Ramadan di Indonesia melalui komik singkat dan cerita bergambar. Dalam menyajikan materi kami memilih penggunaan diksi yang dapat dipahami oleh siswa, karena siswa sekolah dasar belum mampu menguasai bahasa-bahasa ilmiah, mereka hanya memahami bahasa yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat intelektual anak belum berkembang dan masih sangat sederhana.¹¹
- b. Menentukan aplikasi yang digunakan untuk membuat *e-book* yaitu Canva. Selanjutnya kami memasukan materi yang telah disusun kedalam Canva. Tampilan pada desain *e-book* disesuaikan dengan tema bulan Ramadan.



Gambar 2. Aplikasi Canva

¹¹ Mardison, S. (2016). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 6(2), 635–643.

Selma Pebrianti Nuralsa, Ani Nur Aeni, Shania Oktaviani, Neliana: Penggunaan E-Book CEMARA (Ceria Bersama Ramadan) Untuk Mengenalkan Kebiasaan Ramadan di Indonesia kepada Siswa Kelas V SD

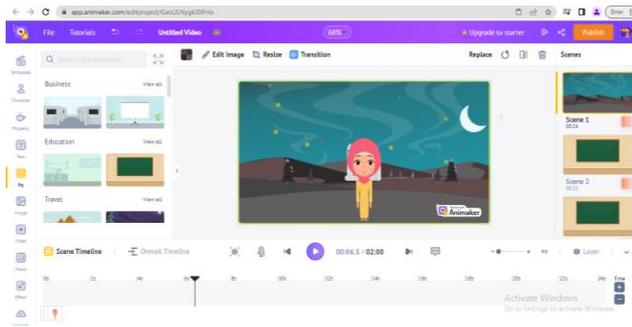


Gambar 3. Materi E-book dalam Canva



Gambar 4. Cerita Bergambar dan Komik Singkat

c. Membuat video animasi pembelajaran menggunakan Animaker. Di dalam video ini ditampilkan karakter Cemara dan Ibu guru dimana keduanya menggunakan hijab sebagai representasi seorang muslimah. Kedua karakter ini dibuat untuk menemani dan membimbing siswa menyimak materi dalam video pembelajaran tersebut. Hal ini bertujuan agar video pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif.



Gambar 5. Pembuatan Video Animasi Menggunakan Animaker

- d. Mengupload video animasi pembelajaran di akun *Youtube*. Link video ditautkan di dalam *e-book*.



Gambar 6. Link Video pada E-book

- e. Membuat kuis berbasis *Wordwall* berjumlah 10 butir soal. Kuis ini disajikan dalam template *Maze Chase* untuk menerapkan prinsip belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain dapat mengurangi kebosanan dan menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.¹² Kuis ini dapat diakses melalui barcode maupun link yang sudah dicantumkan di dalam *e-book*.

¹² Putri, R. I. R., Sa'diyah, K., Mukmila, A., & Widyaningrum, D. A. (2022). Program Belajar Sambil Bermain dalam Upaya Peningkatan Minat dan Semangat Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 45–49. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v2i1.2512>



Gambar 7. Kuis *Wordwall*



Gambar 8. Barcode dan Link Kuis pada *E-book*

- f. Desain *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” disimpan menjadi format file pdf.

Uji Coba Produk

Peneliti melakukan pengujian *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” kepada siswa kelas V sekolah dasar di SDN Cimanggung IV, Kabupaten Sumedang pada tanggal 11 Maret 2023. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba *e-book* ini sebanyak 27 siswa. Pada tahap uji coba ini kami memberitahu cara penggunaan *e-book* serta menjelaskan fitur-fitur yang terdapat dalam *e-book* seperti fitur link *Youtube*, link kuis dan barcode. Tanggapan siswa setelah dilakukannya uji coba yaitu *e-book* dinilai menarik karena terdapat banyak gambar dan kuis *Wordwall* yang menyenangkan.



Gambar 9. Dokumentasi Uji Coba Produk

Evaluasi Hasil Uji Coba Produk

Peneliti melakukan evaluasi langsung terhadap siswa kelas V SDN Cimanggung IV, dengan tujuan apakah produk yang peneliti buat dapat dipahami oleh siswa atau tidak. Pada saat evaluasi dilaksanakan ternyata siswa memahami produk yang telah disampaikan.

Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Peneliti mengkomunikasikan hasil uji coba *e-book* dalam bentuk jurnal penelitian supaya dapat menjadi sumber bacaan serta dapat dievaluasi oleh pembaca dan *reviewer* mengenai penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, hasil dari analisis data ini dikomunikasikan pada saat presentasi Seminar Pendidikan Agama Islam.

E-book yang berjudul CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” diuji cobakan pada siswa kelas V SDN Cimanggung IV, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk *e-book* yang telah disusun. Peneliti meminta penilaian dari guru guna melihat sudut pandang dari pendidik terhadap produk yang dibuat. Penilaian dilakukan pada tiga aspek yaitu kualitas media, bahasa, dan konten yang terdapat dalam *e-book*. Aspek kualitas media ditekankan pada kemudahan akses, kecocokan elemen antar media, kemenarikan tampilan dan isi *e-book*. Aspek bahasa di tekankan pada kesuaian bahasa yang digunakan dalam *e-book* dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Sementara aspek konten ditekankan pada kesesuaian *e-book* dengan KD PAI kelas V SD, sistematika penyajian materi, tingkat kesukaran kuis dan kesesuaian ilustrasi dengan materi yang disajikan.

Tabel 2. Rata-rata Persentase Lembar Angket Guru Pendidikan Agama Islam SDN Cimanggung IV

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Kualitas Media	100%	Sangat Baik
2.	Bahasa	100%	Sangat Baik
3.	Konten	87,5%	Sangat Baik
Rata-rata		95,8%	Sangat Baik

Berdasarkan persentase hasil lembar angket guru Pendidikan Agama Islam kelas V SDN Cimanggung IV, respon guru terhadap *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” yang telah dirancang dinilai sangat baik dengan persentase 95,8%. Berdasarkan hal tersebut, dapat diasumsikan bahwa *e-book* yang berjudul CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” merupakan buku yang relevan untuk mengenalkan kebiasaan saat Ramadan di Indonesia kepada siswa kelas V dan sesuai dengan Kompetensi Dasar.

Kelebihan dari *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” yaitu disajikan secara sistematis, mulai dari kompetensi dasar sampai dengan kesimpulan. Desain yang digunakan dalam pengembangan *e-book* sangat cocok untuk peserta didik karena memuat berbagai macam warna serta gambar. Penyajian materi tidak hanya berupa teks deskripsi tetapi disajikan pula dalam bentuk video pembelajaran, komik singkat, dan cerita bergambar. Selain itu *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” juga dapat memudahkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik karena bersifat fleksibel sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik. Kemudian dalam *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” juga terdapat kuis berbasis *Wordwall* dengan template *Maze Chase* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang disajikan dalam *e-book*.

.Kekurangan *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” ialah beberapa fitur masih memerlukan akses internet, sehingga apabila perangkat yang digunakan tidak terhubung pada jaringan internet maka tidak dapat diakses. Beberapa fitur tersebut adalah link *Youtube* video animasi dan link kuis *Wordwall*.

KESIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa melalui penggunaan *e-book* CEMARA “Ceria Bersama Ramadan” terhadap siswa kelas V SDN Cimanggung IV dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengenalkan kebiasaan saat Ramadan di Indonesia. Materi di dalam *e-book* disajikan dalam bentuk penjelasan, komik singkat, cerita bergambar, dan video animasi pembelajaran. Di dalam *e-book* juga terdapat kuis berbasis *Wordwall* yang dapat diakses oleh

siswa kapanpun. *E-book* ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memberikan bantuan kepada guru dalam mengajar untuk menggunakan media *e-book*. Penggunaan *e-book* bersifat fleksibel, akan tetapi beberapa fitur memerlukan akses internet dalam penggunaannya seperti fitur link *Youtube* dan kuis *Wordwall*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aprilia, D., Putri, N. A., & Afriyanti, A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041–1044. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>
- 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), 721–730. <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), 1214–1222. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979–990. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Asiba, W. P. (2021). Pentingnya Teknologi Bagi Guru Pada Masa Pandemi Covid 19. *OSF Preprints*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6scf4>
- 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>
- Mardison, S. (2016). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 6(2), 635–643.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- 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.
- Putri, R. I. R., Sa’diyah, K., Mukmila, A., & Widyaningrum, D. A. (2022). Program Belajar Sambil Bermain dalam Upaya Peningkatan Minat dan Semangat Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 45–49. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v2i1.2512>
- Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>