



PENGAPLIKASIAN *E-BOOK* DALAM MEMPERKENALKAN NABI ULUL AZMI KEPADA SISWA SEKOLAH DASAR

Adisa Adriani¹, Alma Danika Oktrifa², Zakkiyah Raudhatul Jannah³, Ani Nur Aeni⁴

(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2})
adhisaadriani@upi.edu¹, almadanikaoktrf@upi.edu², zakkiyahRJannah@upi.edu³,
aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kisah Para Nabi Ulul Azmi kepada siswa tingkat sekolah dasar dengan mengaplikasikan penggunaan E-Book atau Buku Digital. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi langsung. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SDN Sukamana. Penelitian ini mendapatkan hasil temuan dari pemanfaatan e-book menggunakan teknik penyebaran angket. Pada penelitian ini ditemukan bahwa pemanfaatan e-book berbasis web dengan melakukan penelusuran laman google secara mandiri tanpa bantuan. Kegiatan pembelajaran agama di sekolah dasar kelas tinggi masih dilaksanakan secara individu, dan pembelajaran sepenuhnya masih bergantung kepada guru. Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam belajar tentang Nabi Ulul Azmi, peneliti menggunakan e-book untuk membantu para peserta didik belajar secara mandiri dalam memahami materi Nabi Ulul Azmi dan mengaplikasikan hal positif di kehidupan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran buku berbasis digital atau e-book dapat membantu dan menunjang pembelajaran, karena pembelajaran menjadi lebih mudah diaplikasikan dan peserta didik semakin mudah memahami materi melalui media pembelajaran yang menarik. Media ilustrasi pada e-book memiliki fungsi sebagai media pengajaran yang mendatangkan manfaat serta perubahan dalam dunia pembelajaran.

Kata Kunci: e-book, nabi ulul azmi, sekolah dasar.

Abstract

This study aims to introduce the story of the Prophets of Ulul Azmi to elementary school students by applying the use of E-Books or Digital Books. The technique used in this research is direct observation. The subjects in this study were students of Class V SDN Sukamana. This study obtained findings from the use of e-books using a questionnaire distribution technique. In this study, it was found that the use of web-based e-books by searching Google pages independently without assistance. Religious learning activities in high-grade elementary schools are still carried out individually, and learning is still completely dependent on the teacher. To overcome various problems in learning about Nabi Ulul Azmi, researchers use e-books to help students learn independently in understanding Prophet Ulul Azmi's material and applying positive things in everyday life. The use of digital-based book learning media or e-books can help and support learning, because learning becomes easier to apply and it is easier for students to understand the material through interesting learning media. The illustration media in the e-book has a function as a teaching medium that brings benefits and changes in the world of learning.

Keywords: e-book, prophet ulul azmi, elementary school.

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, penggunaan buku elektronik berbasis digital sangat berpengaruh bagi kemajuan teknologi khususnya di dunia pendidikan. Koleksi buku dalam portal digital tidak terbatas dan siapapun berhak menggunakan buku elektronik sesuai kebutuhannya. Teknologi buku elektronik sangat membantu penggunaannya dalam menelusuri informasi di laman website internet. Internet dapat digunakan sebagai sumber lain setelah buku untuk memudahkan dalam mencari informasi dan dijadikan sumber untuk menunjang kegiatan belajar.¹ Melalui internet, pengguna dapat mengakses informasi, khususnya mencari informasi dari buku elektronik. E-book adalah sebuah buku elektronik yang isinya berupa informasi dengan format penyajian yang penulisan, bahasa, ilmu dan pembahasan yang luas. Para pengguna menggunakan e-book karena memudahkan kegiatan dalam mencari informasi di dalam buku bacaan, menghemat bahan kertas dan dijadikan sebagai pengalihan teks. Selain itu, layanan buku digital atau e-book memiliki manfaat dalam mengefektifkan ruangan dan menciptakan koleksi buku tak terbatas sehingga biaya yang dikeluarkan lebih mudah.²

Di era *modern* saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.³ Namun, sampai saat ini masih jarang guru yang menerapkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah-sekolah pedesaan. Pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena guru masih menggunakan buku teks yang diberikan pemerintah sebagai media pembelajaran satu-satunya, sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton. Maka dari itu, seiring berkembangnya teknologi, diperlukan suatu pengembangan dan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melakukan perubahan media pembelajaran kuno menjadi menarik.⁴ Penggunaan media pembelajaran buku berbasis digital atau *e-book* dapat membantu dan menunjang pembelajaran, karena pembelajaran menjadi lebih mudah diaplikasikan dan peserta didik semakin mudah memahami materi melalui media pembelajaran yang menarik. Media ilustrasi pada *e-book* yang

¹ Rimba Sastra Sasmita, "Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 1 (2020): 1–5.

² M. Agung Akbar, "Inovasi Dalam Pembelajaran IPA: E-Book Berbasis Multi Representasi," *magungakbar.com* (blog), 23 Januari 2021, <http://www.magungakbar.com/2021/01/24/inovasi-dalam-pembelajaran-ipa-e-book-berbasis-multi-representasi.html>.

³ Teni Nurrita, "Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Jurnal misykat* 03, no. 01 (2018): 171.

⁴ Siti Yuli Eskawati, "Pengembangan E-Book Interaktif pada Materi Sifat Koligatif Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA (The Development of Interactive E Book on The Subject of Coligative Properties as Learning Resource for Student of Science Class XII)," *Unesa Journal of Chemical Education* 1, no. 2 (2012).

akan disajikan, dapat berfungsi sebagai media pengajaran yang akan mengambil pesan sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga para peserta didik bisa lebih mudah menerima pembelajaran.⁵

Gagne (1992) mengartikan media merupakan unsur-unsur dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memacu dan membawa pesan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu media pembelajaran tradisional yang biasanya berbentuk objek nyata seperti modul, papan tulis, buku dan lain-lain. Sementara itu, terdapat juga media pembelajaran berbasis ICT, media pembelajaran yang mengandung unsur-unsur yang mengandung teknologi informasi berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, sistem jaringan internet dan infrastruktur dengan tujuan mempermudah penyebaran dan penggunaannya bagi generasi milenial. Media pembelajaran berbasis ICT biasanya berbentuk website, internet dan lain-lain.⁶

Melihat kondisi zaman yang terus maju dan berkembang dimana penggunaan gawai bukan lagi hal yang awam bagi kebanyakan masyarakat. Oleh karena itu, pada penelitian kali ini juga penulis menggunakan *e-book* sebagai media pembelajaran yang dinilai efektif, dan inovatif karena mudah disebarluaskan, dan juga menghemat biaya karena bentuknya yang nonfisik. *E-book* merupakan buku digital yang menyajikan informasi yang dapat diakses melalui smartphone, laptop dan komputer yang didalamnya juga memuat informasi berupa video, gambar, audio, teks maupun media lainnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, selain efektif dan inovatif, *e-book* juga merupakan media yang ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas dalam penyajiannya, rata-rata *e-book* memiliki tampilan dinamis yang menarik dan interaktif, *e-book* juga praktis dan mudah dibawa, memberikan alternatif bagi tenaga pendidik dalam menyajikan materi, tidak membebani siswa dalam membeli buku cetak, dan tahan lama. Selain kekurangan tentunya *e-book* juga memiliki kelebihan diantaranya media *e-book* ini membutuhkan perangkat elektronik yang mana tidak semua orang memiliki perangkat elektronik yang memadai, dapat merusak kesehatan mata karena pembacanya pasti terus menerus menatap layar smartphone, dan membutuhkan aplikasi tertentu.⁷

⁵ Rosminiyati Idrus, "Pengaruh Penggunaan E-Book Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VII SMPN 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa" (Makassar, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021).

⁶ Nunuk Suryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It," *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya* 10, no. 2 (2016): 186–96, <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>.

⁷ Muhammad Syarif Hidayatullah dan Lusya Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker," *Pendidikan Teknik Elektro* 5, no. 1 (2016): 83–88.

Penggunaan *e-book* dalam dunia pendidikan dijadikan sebagai sumber belajar yang dapat membantu meningkatkan interaksi antara guru sebagai pendidik dengan siswa ketika pembelajaran jarak jauh dan mampu meningkatkan pemahaman serta minat siswa ketika belajar khususnya dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui tampilan ilustrasi multimedia dan animasi.⁸

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki definisi yaitu sebagai suatu pembelajaran yang perannya berfungsi sebagai strategi dalam membentuk kepribadian suatu anak bangsa yang konteksnya adalah siswa tangguh yang dilihat dari aspek moralitas maupun aspek sains atau teknologi.⁹ Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar dinilai sebagai pembentukan awal karakter yang dapat merubah pola pikir konkret menjadi abstrak, sehingga penjadian materi harus dibuat semenarik mungkin sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.¹⁰ Penggunaan *e-book* dijadikan peneliti sebagai perubahan inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) guna membantu guru dalam memudahkan menyampaikan materi, karena penggunaan *e-book* dinilai lebih efektif dan penggunaannya fleksibel tanpa terikat ruang, tempat dan waktu. Pembuatan *e-book* disusun semenarik mungkin dan bacaannya dibuat secara singkat agar siswa tidak bosan ketika membaca dan diharapkan mudah memahasi isi bacaan. Dari latar belakang ini, peneliti melakukan perancangan sebuah produk berbasis digital yaitu buku elektronik atau *e-book* interaktif yang dapat digunakan guru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *E-book "Historical Of Ulul Azmi"* ini berisi tentang sejarah kebudayaan Islam dimasa Nabi.

Pada penelitian kali ini, peneliti mengangkat tema Nabi-nabi Ulul Azmi dalam penelitiannya karena terdapat banyak sekali kebudayaan islam yang dapat kita teladani dari kisah nabi Uul Azmi tersebut. Ulul Azmi berasal dari kata "*ulul*" yang artinya memiliki dan "*Azmi*" yang artinya keteguhan hati. Jadi, nabi-nabi yang mendapat gelar Ulul Azmi merupakan nabi-nabi yang memiliki ketabahan, kesabaran dan keteguhan hati dalam menjalankan tugasnya sebagai nabi.

Pengembangan tentang media berbasis elektronik atau digital ini pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu seperti yang pernah dilakukan oleh Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran buku pop-up wayang tokoh Pandhawa pada mata pelajaran

⁸ Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya, "Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA," *Unesa Journal of Chemical Education* 1, no. 2 (2012): 46–53.

⁹ Elihami Elihami dan Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79–96, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>.

¹⁰ Fazrul Prasetya dkk., "Research & Learning in Elementary Education <https://jbasic.org/index.php/basicedu>" 6, no. 2 (2022): 3093–3101.

bahasa jawa kelas V SD.¹¹ Selain itu terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Wahiddah et al., (2022) dengan judul *Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Francisca et al., (2022) dengan judul *Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar*. Persamaan penelitian yang dilakukan beberapa penulis tersebut adalah media yang dihasilkan yaitu *e-book*. Sedangkan pada penelitian ini, terdapat tujuan penelitian yang berbeda dan perbedaan konten atau materi yang dipakai dalam *e-book*.¹²

Jika disederhanakan, *E-book “Historical Of Ulul Azmi”* adalah buku elektronik yang sudah dirancang khusus untuk siswa kelas V sekolah dasar. Buku elektronik ini berisi tentang konten materi yang sudah disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013. Tujuan dari pembuatan *e-book “Historical Of Ulul Azmi”* adalah sebagai sarana bagi siswa dalam menambah minat baca melalui buku digital dan diharapkan siswa mampu mahami Nabi Ulul Azmi lebih dalam. Dengan terciptanya *e-book “Historical Of Ulul Azmi”* peneliti mengharapkan perubahan pembelajaran menjadi lebih menarik dan guru bisa memanfaatkan secara maksimal dalam memperkenalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya dalam memperkenalkan Nabi Ulul Azmi. Kegiatan pembelajaran agama di sekolah dasar kelas tinggi masih dilaksanakan secara individu, dan pembelajaran sepenuhnya masih bergantung kepada guru. Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam belajar tentang Nabi Ulul Azmi, peneliti menggunakan *e-book* untuk membantu para peserta didik belajar dan mudah memahami materi Nabi Ulul Azmi dan mengaplikasikan hal positif dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian Design and Development atau D&D. Tujuan dari Design and Development adalah membentuk dasar empiris untuk menciptakan suatu produk atau alat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan diluar kegiatan pembelajaran. Model ini sengaja didesain untuk mempelajari proses desain, pengembangan dan evaluasi meliputi analisis, perencanaan, produksi dan melakukan evaluasi. Karakteristik dari model penelitian ini bertumpu pada pengumpulan data yang menggunakan dua pendekatan dalam satu penelitian yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Namun kebanyakan peneliti yang

¹¹ Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran bahasa Jawa Kelas V SD,” *Jurnal PGSD Indonesia* 3, no. 2 (2017): 1–16.

¹² Francisca Francisca dkk., “Pengembangan E-book BUDIMAS ‘Buku Digital Agama Islam’ untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5268–77.

menggunakan model penelitian ini biasanya menggunakan pendekatan kualitatif, karena penelitian kualitatif berfokus pada kualitas suatu barang dan jasa.¹³

Di penelitian kali ini peneliti menjadikan narasumber yang diwawancarai sebagai subjek utama pemberi informasi. Subjek yang dimaksud yaitu guru dan peserta didik di SDN Sukamanah. Lokasi Penelitian adalah di SDN Sukamanah Jalan Pager Betis Desa Baginda, Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, 45311. Sekolah ini dipilih karena menjadi salah satu SD Negeri terdekat dengan lokasi peneliti. Adapun partisipan yang turut serta berkontribusi dalam penelitian ini selain peneliti adalah peserta didik Sekolah Dasar yang dijadikan sebagai sasaran produk dan juga sebagai narasumber dari wawancara penelitian, serta Dosen Pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam yang sekaligus menjadi pembimbing serta penasehat dari disusunnya penelitian ini. Dalam penelitian tentu sebagai peneliti memerlukan data-data yang autentik dan absah, oleh sebab itu diperlukan cara atau teknik untuk bisa mendapatkan data-data tersebut, karena itu merupakan langkah utama dalam melakukan penelitian. Hal ini terjadi sebab dalam penelitian tujuan yang paling utamanya yaitu untuk memperoleh sebuah data hasil penelitian. Oleh karena itu teknik penelitian yang peneliti tentu menggunakan teknik dalam proses pengumpulan datanya. Pada penelitian kali ini, peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik observasi langsung dengan tujuan untuk mencari data tentang pengetahuan siswa kelas V SD mengenai tokoh muslim yang berpengaruh dalam perkembangan teknologi di SDN Sukamanah. Peneliti juga menggunakan teknik wawancara secara mendalam yang bertujuan untuk memperoleh suatu data bagi penelitiannya.¹⁴ mengatakan bahwa studi manusia itu memiliki ketertarikan pada dunia yang luar biasa dan hal itu menjadikan kemungkinan bahwa dirinya bisa mengkaji serta memiliki pemikiran kritis dalam lingkungan sosial dan alam yang ada disekitarnya sesuai dengan realitas yang ada. Bahwa manusia memiliki hubungan dalam mengkaji suatu hal, manusia perlu sebuah pondasi yang menjadi tempat bertumpu saat mengkaji hal-hal yang terlihat di realita kehidupan. Pada penelitian kali ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif jenis studi kasus pendekatan ini dipilih karena peneliti melihat sifat dari permasalahan yang dirasa dapat berkembang secara alamiah sejalan dengan kondisi dan situasi yang ada di lapangan.¹⁵ Penelitian kualitatif menurut adalah suatu prosedur penelitian yang data deskriptifnya berupa kata-kata tertulis atau lisan yang diperoleh dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pada proses penelitian kali ini, peneliti menganalisis sebuah objek yang ketika menganalisis data dengan penelitian kualitatif, peneliti perlu melalui dua tahap terlebih dahulu, tahap ini penting dilakukan

¹³ Syekh Nawawi Al-bantani dkk., “AL-HIKMAH : Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam Jurnal AL-HIKMAH Vol 4, No 1 (2022)” 4, no. 1 (2022): 50–56.

¹⁴ Jozef Raco, “Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya,” 2018, <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>.

¹⁵ Raco.

guna kelancaran proses analisis. Tahap yang dimaksud ialah menganalisis sebelum berada di lapangan, dan tahap berikutnya adalah menganalisis saat berada di lapangan.¹⁶ mengatakan bahwa dalam menganalisis data terdapat langkah-langkah seperti; pengumpulan data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi. Yang pertama dilakukan adalah seluruh data harus ditelaah terlebih dahulu. Data-data ini tentunya berasal dari berbagai sumber, baik itu pada penelitian sebelumnya, sumber dari hasil wawancara, dokumen dan lain sebagainya. Rancangan penelitian menggunakan jenis studi kasus ini peneliti pilih karena terdapat beberapa alasan seperti dengan menentukan pendekatan kualitatif jenis studi kasus ini maka peneliti dapat memberikan info penting mengenai hubungan antara variabel, selain itu peneliti dapat melakukan wawancara secara mendalam, dan dapat menyajikan data-data dan pula temuan yang bermanfaat. Maka dari itu, pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara, judgment expert, serta analisis dokumen, sebagai berikut. Panduan wawancara instrumen ini dipergunakan untuk mengetahui pendapat dan hasil dari peserta didik sesudah membaca *E-Book* "Historycal of Ulul Azmi", dengan memakai *E-Book* atau buku Digital ini apakah peserta didik akan lebih mudah memahami materi daripada menggunakan cara belajar dengan metode ceramah biasa. Wawancara pada observasi ini dilakukan secara langsung tanpa melalui perantara apapun dengan sejumlah pertanyaan yang sudah tersusun rapi. Kemudian peserta didik yang tidak lain dijadikan sebagai responden, dituntut untuk menjawab beberapa pertanyaan secara jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Pertanyaan yang diberikan bukanlah pertanyaan sulit, sehingga para peserta didik bisa langsung memahami apa yang peneliti tanyakan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik wawancara dengan tujuan peneliti dapat memperdalam cangkupan informasi yang tersedia kedalaman informasi yang responden berikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

IDENTIFIKASI MASALAH

Sebelum membuat produk, tentunya peneliti melakukan identifikasi mengenai permasalahan yang akan peneliti kaji. Peneliti menemukan berbagai permasalahan yang dirasakan baik dari peserta didik maupun tenaga pendidik mengenai sejarah dan kebudayaan Islam, diantaranya peneliti menemukan kurangnya minat anak terhadap sejarah Islam. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti mengangkat tema tentang Sejarah Nabi-nabi Ulul Azmi yang dikemas ke dalam media pembelajaran berbasis elektronik atau *e-book* yang bertujuan untuk mengetahui apakah para peserta

¹⁶ La Hewi dan Linda Asnawati, "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 158, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>.

didik memahami pengertian dari Ulul Azmi itu sendiri, nabi-nabi yang termasuk ke dalam Ulul Azmi beserta mukjizat yang didapatkan, dan sifat-sifat nabi Ulul Azmi yang harus diteladani.

Karena melihat kondisi lapangan yang memungkinkan, Peneliti memilih melakukan observasi secara langsung dengan mensosialisasikan produk yang peneliti buat dan melakukan wawancara melalui angket. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan sebagian besar siswa setuju dengan kehadiran *e-book* yang kami buat mendatangkan manfaat dan menjadikan para peserta didik menambah wawasan terhadap kisah Ulul Azmi, sebelum peneliti mensosialisasikan produk, hanya sebagian siswa yang mengerti atau memahami materi Ulul Azmi, namun setelah produk diberikan dan dipelajari, siswa sudah mulai memahami materi tentang Sejarah Nabi-nabi Ulul Azmi, sebagian besar peserta didik juga setuju bahwa isi dari materi *e-book* sudah sesuai dengan judul materi, para peserta didik juga menilai tingkat kemenarikan dan kekreatifan dari produk yang peneliti buat.

Peneliti, peserta didik, dan tenaga pendidik juga mengakui bahwa penggunaan *e-book* dalam pembelajaran dinilai efektif untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) disaat pandemi maupun pembelajaran tatap muka (PTM). Alasan lain karena *e-book* yang berjudul "*Historical Of Ulul Azmi*" yang telah peneliti ciptakan mudah diakses, tidak membosankan dan mudah dipahami.

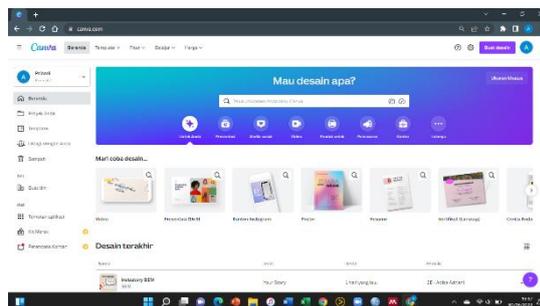
DESKRIPSI TUJUAN

Melihat permasalahan yang terjadi di kalangan peserta didik SDN Sukamanah Sumedang tentang kurangnya minat literasi anak terhadap sejarah nabi-nabi Ulul Azmi, maka peneliti memilih *e-book* sebagai media pembelajaran yang peneliti produksi dengan harapan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan antusias peserta didik terhadap sejarah nabi-nabi Ulul Azmi. Selain itu, alasan lain peneliti memilih aplikasi Canva sebagai wadah dalam membuat media pembelajaran dan *website* anyflip sebagai tempat untuk mengunggah produk yang peneliti buat dan membantu peneliti mengemas *e-book* yang menarik, inovatif dan interaktif.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung pembelajaran. Tujuan peneliti membuat media pembelajaran berbasis *e-book* "*Historical Ulul Azmi*" ialah untuk meningkatkan minat baca para peserta didik terhadap sejarah dan kebudayaan islam, khususnya pada pembahasan tentang nabi nabi Ulul Azmi. Selain itu, peneliti juga berharap media yang telah diciptakan dapat membantu para tenaga pendidik dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswanya terhadap materi tersebut dan peneliti berharap dengan adanya media yang peneliti buat maka akan meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu menciptakan pembelajaran yang efektif.

DESAIN PRODUK *E-BOOK* “*HISTORICAL OF ULUL AZMI*”

Tahap awal pada perancangan *e-book* “*Historical Of Ulul Azmi*” peneliti melakukan penentuan konten materi isi yang akan dimuat di dalam *e-book*, seperti menentukan cerita Nabi Ulul Azmi dan gambar yang akan digunakan melalui berbagai sumber dari referensi. Setelah melakukan penentuan konten, peneliti menyesuaikan materi yang digunakan dengan kurikulum kelas V sekolah dasar. Tahap selanjutnya adalah melakukan desain *e-book* menggunakan aplikasi Canva Pro. Peneliti memilih aplikasi ini karena aplikasi Canva menyediakan berbagai template, gambar dan animasi menarik. Hal yang sangat diperhatikan peneliti dalam pembuatan *e-book* ini adalah pemilihan elemen, warna dan jenis huruf yang menarik bagi siswa.



Gambar 1. Aplikasi Canva

Setelah menentukan desain atau tema yang akan digunakan, peneliti mencari beberapa referensi mengenai buku yang isinya seputar materi Ulul Azmi. Peneliti memperhatikan elemen yang digunakan agar dapat menarik perhatian siswa, dan dapat meningkatkan kualitas buku. Dalam mendesain buku, peneliti memilih animasi dan warna yang unik, peneliti menggunakan warna-warna cerah sesuai karakter siswa sekolah dasar. Jenis huruf yang dipakai, menggunakan jenis huruf yang menarik minat anak siswa. Hal ini dipilih peneliti karena desain yang terlalu rumit dan jenis huruf yang susah untuk dibaca, akan menyulitkan para siswa. Pada bagian pemilihan kata dan kalimat, sangat diperhatikan peneliti agar tidak keluar dari unsur sara dan tidak menentang ajaran agama Islam. Tahap akhir setelah desain buku dan konten materi sudah sesuai yang dilakukan adalah mengunggah hasil akhir desain buku ke dalam website buku digital yaitu <https://anyflip.com>. Aplikasi tidak berbayar ini sangat mudah diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga mudah digunakan oleh siswa.



Gambar 2. Tampilan Isi E-BOOK “*HISTORICAL OF ULUL AZMI*”
Link E-Book “*Historical Of Ulul Azmi*” <https://anyflip.com/vnvzc/brxu/>

UJI COBA PRODUK

Setelah melewati berbagai proses produk yang peneliti buat terselesaikan dengan hasil sangat memuaskan. Produk yang peneliti buat berupa buku elektronik atau *E-Book* dengan judul “*Historical Of Ulul Azmi*”. Produk tersebut kami unggah ke sebuah website buku digital yaitu <https://anyflip.com>. Alasan peneliti lebih memilih mengunggahnya di laman tersebut karena laman tersebut tidak berbayar dapat mempermudah peserta didik atau pengguna anyflip dalam mengakses *E-Book* “*Historical of Ulul Azmi*”. *E-Book* ini berisi tentang kisah para Nabi Ulul Azmi yang kami kemas dengan gaya berbeda yaitu dengan menggunakan animasi yang menarik namun tidak keluar dari pembahasan sehingga pembaca tidak mudah bosan ketika membaca *e-book* ini. Produk *E-Book* “*Historical of Ulul Azmi*” berisi 58 halaman dengan tambahan daftar isi, cover, dan identitas penulis. Pada *e-book* ini terdiri atas 8 sub judul. Sebelum peneliti melakukan penelitian dan uji coba produk kepada objek penelitian yaitu siswa kelas V SD, peneliti melakukan uji kelayakan produk terlebih dahulu guna meminimalisir kesalahan pada produk yang telah dibuat agar dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba produk *E-Book* “*Historical of Ulul Azmi*” ini di SDN Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, dengan waktu pelaksanaan penelitian 21 Maret 2022. Peneliti menelitinya dengan populasi siswa kelas V SDN Sukamanah sebanyak 24 siswa. Pada penelitian ini peneliti mendemonstrasikan cara penggunaan *E-Book* “*Historical of Ulul Azmi*”

EVALUASI HASIL UJI COBA

Setelah melakukan uji coba produk tahap selanjutnya yang harus peneliti lakukan adalah evaluasi hasil uji coba untuk melihat keefektifan dan kesiapan produk untuk digunakan atau diterapkan secara langsung kepada subjek peneliti yang akan diteliti yaitu siswa SD khususnya kelas V SDN Sukamanah. Setelah melakukan penelitian dan uji coba produk terdapat beberapa kesalahan yang harus peneliti perbaiki, yaitu :

Pertama, peneliti harus mengganti jenis huruf yang digunakan agar lebih mudah dibaca oleh para siswa SD. Selain mengganti jenis huruf peneliti juga menambahkan nomor halaman karena pada desain sebelumnya belum terdapat nomor halaman. Peneliti juga merevisi beberapa penggunaan huruf kapital pada penulisan nama-nama Nabi Ulul Azmi.

Kedua, pada bagian cerita Nabi Ulul Azmi terdapat cerita yang menurut para siswa itu terlalu panjang. Oleh karena itu, peneliti meringkas beberapa bagian pada bagian pembahasan atau cerita Nabi Ulul Azmi terlalu panjang dan membuat siswa bosan dengan cerita sangat panjang. Peneliti juga merubah beberapa kosakata yang sulit dipahami sehingga peneliti mengganti beberapa kosakata yang lebih mudah dipahami, lebih jelas, dan lebih sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mengambil langkah perbaikan ini dikarenakan jika bacaan terlalu panjang dan bahasa sulit dimengerti akan menurunkan minat siswa dalam membaca dan menjadi tidak tertarik pada *e-book* yang telah dibuat.

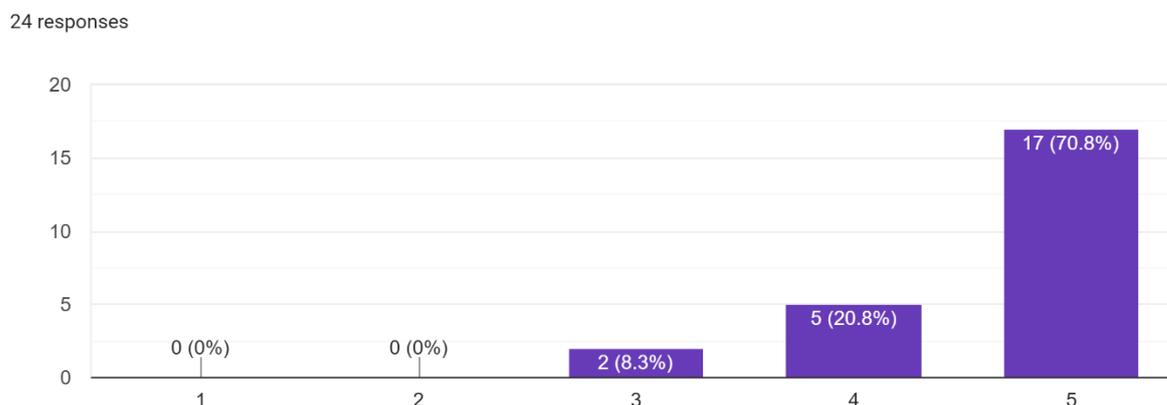
Ketiga, pada saat produk peneliti unggah ke *website* ternyata menyebabkan adanya perubahan letak desain pada produk sehingga evaluasi terakhir yang peneliti tempuh yaitu merevisi bagian desain dari beberapa slide dalam *e-book*. Namun tidak hanya merevisi pada bagian slide *e-book* saja peneliti juga menambahkan dan sedikit merubah beberapa penggunaan element yang dirasa kurang sesuai dan perlu diperbaiki.

MENGGOMUNIKASIKAN HASIL UJI COBA

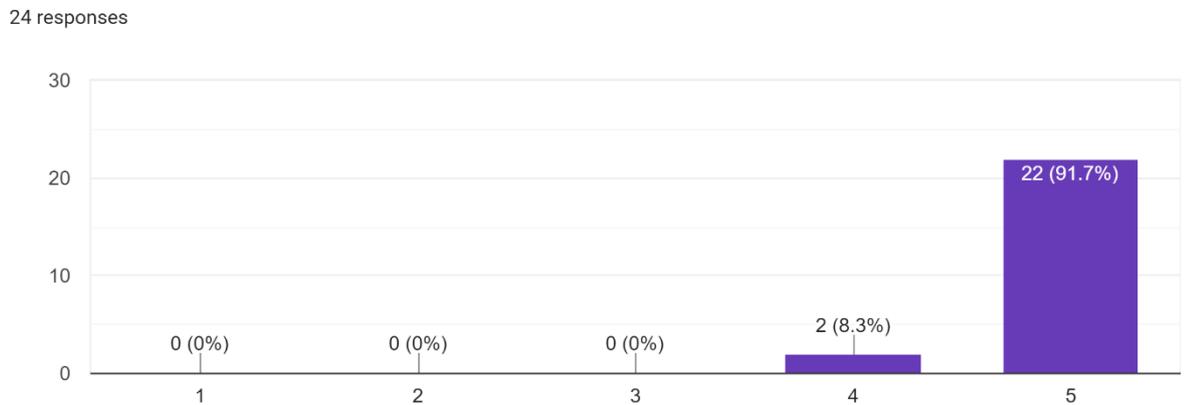
Setelah melakukan tahap evaluasi produk terselesaikan peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas 5 SD. Peneliti melakukan uji coba produk dengan mendemonstrasikan cara menggunakan *E-Book* "*Historical of Ulul Azmi*". Respon yang diterima peneliti setelah melakukan uji coba produk diterima dengan baik oleh para siswa. Hasil penelitian tersebut bisa diterima dengan baik karena para siswa merasakan manfaat dan kemudahan dari *E-Book* "*Historical of Ulul Azmi*". Produk ini dianggap efektif dapat diterapkan dan membantu proses belajar mengajar. Selain itu dapat disimpulkan juga dari hasil evaluasi belajar siswa yang dilakukan dengan cara tes lisan oleh peneliti. Segala bentuk produk dapat dikatakan berhasil apabila hasil evaluasi belajar siswa dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dibuat. Peneliti melakukan evaluasi hasil uji coba dengan membuat jurnal dan mencoba mempublikasikannya. Publikasi jurnal kami lakukan

agar siapapun dapat membacanya dan bermanfaat serta para reviewer dapat mengevaluasi hasil penelitian yang telah peneliti lakukan. Penelitian ini juga bisa dijadikan referensi dan dimanfaatkan bagi para guru ketika membahas materi kisah nabi khususnya Nabi Ulul Azmi di kelas. Selain mempublikasikan jurnal, peneliti juga mengkomunikasikan hasil penelitian dalam bentuk seminar online atau yang biasa kita sebut webinar. Kegiatan Webinar ini dihadiri oleh dosen dan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Pada kegiatan tersebut peneliti mempresentasikan hasil penelitian berupa paparan menggunakan power point dan mendemonstrasikan produk *E-Book* “*Historical of Ulul Azmi*”. Dari hasil kegiatan tersebut, dosen pengampu mata kuliah memberikan nilai A dengan kategori sangat baik karena kemenarikan produk yang dibuat peneliti. Webinar yang dilaksanakan berjalan dengan sangat lancar tanpa adanya hambatan. Penelitian dilaksanakan di satu sekolah dasar negeri di Sumedang yaitu SDN Sukamanah yang beralamatkan di Jl.Pager Betis Desa Baginda Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. Penelitian dilaksanakan dengan maksud dan tujuan agar dapat melihat seberapa berhasilkah produk *E-Book* “*Historical of Ulul Azmi*” dalam memaksimalkan pembelajaran dan memudahkan para peserta didik dalam belajar, diciptakanlah buku berbasis komputer yaitu E-Book. Media pembelajaran berbasis E-Book ini memudahkan guru dan peserta didik dalam mengakses materi melalui aplikasi yang dapat dibuka menggunakan gawai. Penggunaan *e-book* dalam pembelajaran di SD adalah media terbaru dan media terbaik untuk menghilangkan kebosanan anak dalam belajar. *E-Book* interaktif yang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD memungkinkan kegiatan pembelajaran dan memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan teknologi. *E-Book* yang kami gunakan dalam penelitian ini berbentuk website yang dapat diakses melewati link. Berdasarkan hasil observasi ke SDN Sukamanah Kabupaten Sumedang, ditemukan penilaian produk sebagai berikut.

Sumber data : Hasil Observasi SDN Sukamanah Kabupaten Sumedang

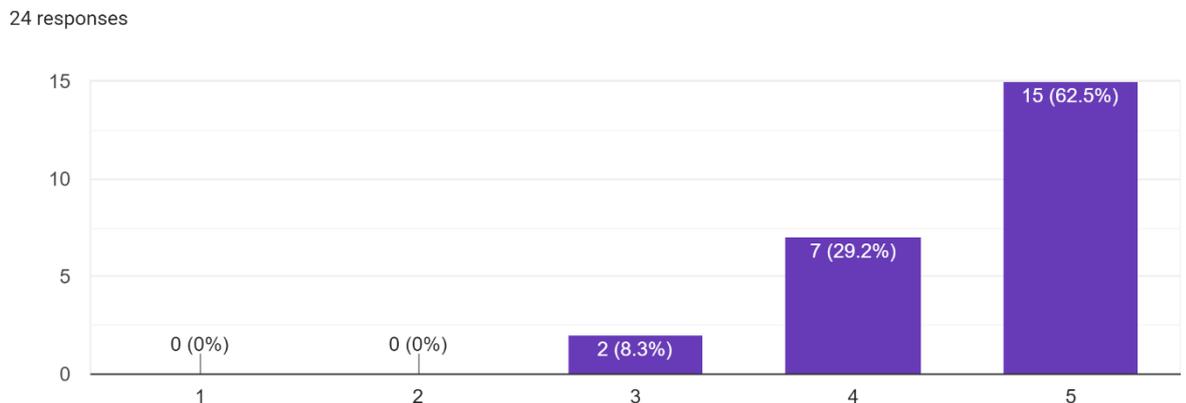


Berdasarkan hasil observasi, ditemukan 70,8% bahwa isi dari materi e-book sudah sesuai dengan judul materi, dan sebanyak 20,8% menganggap bahwa buku belum terlalu sesuai dengan judul materi, serta terdapat 8,3% peserta didik yang menilai isi materi tidak sesuai dengan e-book.



Sumber data : Hasil Observasi SDN Sukamanah Kabupaten Sumedang

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan 91,7% bahwa buku sudah menarik dan para pembuat E-Book sudah sangat kreatif dalam mendesain, dan terdapat 8,3% peserta didik yang menilai bahwa para pembuat buku sudah kreatif dalam mendesain.



Sumber data : Hasil Observasi SDN Sukamanah Kabupaten Sumedang

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan 62,5% peserta didik menilai buku sudah menarik, 29,2% peserta didik menilai ketertarikan terhadap buku dan terdapat 8,3% peserta didik yang menilai bahwa buku sudah menarik.

Selain itu, guru juga bisa menggunakan produk E-Book ini untuk menunjang proses belajar mengajar karena E-Book yang telah peneliti buat sesuai dengan kurikulum PAI kelas 5 Sekolah Dasar semester 2. E-Book ini juga sesuai dengan KD 1.3 Meyakini Keberadaan Rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi, 3.3 Memahami nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi, 4.3 Menunjukkan hafalan nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi.

KESIMPULAN

Penelitian dilakukan di Desa Baginda khususnya di SDN Sukamanah dengan mengambil siswa kelas 5 sebagai objek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan uji coba produk yaitu eBook “Historical Of Ulul Azmi” sebagai langkah untuk memperkenalkan Nabi Ulul Azmi agar para peserta didik dapat meneladani sifat para tokoh Islam. Maka dari itu, pembuatan media pembelajaran berbasis eBook dirasa peneliti dapat membantu guru menyelesaikan berbagai permasalahan dalam mengajarkan materi Pembelajaran Agama Islam di SD. Media pembelajaran yang tidak monoton dan terbilang tertinggal akan menghadirkan kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembuatan eBook ini, diharapkan dapat mengedukasi dan menumbuhkan semangat guru dan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman terhadap Nabi Ulul Azmi. Penelitian terhadap media pembelajaran berbasis eBook atau media edukasi yang berkenaan dengan budaya dalam perspektif islam kepada siswa SD diharapkan dapat sesuai dengan hasil observasi dan pengujian produk, yaitu peserta didik diharapkan dapat mengalami perubahan yang cukup signifikan sebelum dan sesudah diperkenalkan tokoh muslim pelopor melalui teknologi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang luar biasa untuk Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. atas segala arahan dan bimbingannya dalam pembuatan artikel ini. Tak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada Ibu Suci selaku wali kelas yang telah memberikan peneliti kesempatan dan waktu, tak lupa juga peneliti ucapkan terimakasih kepada seluruh siswa kelas 5 SDN Sukamanah Sumedang yang luar biasa karena turut berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga artikel ini dapat kami selesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. Agung. “Inovasi Dalam Pembelajaran IPA: E-Book Berbasis Multi Representasi.” *magungakbar.com* (blog), 23 Januari 2021. <http://www.magungakbar.com/2021/01/24/inovasi-dalam-pembelajaran-ipa-e-book-berbasis-multi-representasi.html>.
- Al-bantani, Syekh Nawawi, S D N Munjul Kabupaten, Bandung Provinsi, dan Jawa Barat. “AL-HIKMAH : Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam Jurnal AL-HIKMAH Vol 4, No 1 (2022)” 4, no. 1 (2022): 50–56.
- Devi, Anggit Shita, dan Siti Maisaroh. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran bahasa Jawa Kelas V SD.” *Jurnal PGSD Indonesia* 3, no. 2 (2017): 1–16.
- Elihami, Elihami, dan Abdullah Syahid. “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami.” *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79–96. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>.

Adisa Adriani, Alma Danika Oktrifa, Zakkiyah Raudhatul Jannah, Anu Nur Aeni : Pengaplikasian *E-Book* Dalam Memperkenalkan Nabi Ulul Azmi Kepada Siswa Sekolah Dasar

- Eskawati, Siti Yuli. “Pengembangan E-Book Interaktif pada Materi Sifat Koligatif Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA (The Development of Interactive E Book on The Subject of Coligative Properties as Learning Resource for Student of Science Class XII).” *Unesa Journal of Chemical Education* 1, no. 2 (2012).
- Eskawati, Siti Yuli, dan I Gusti Made Sanjaya. “Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA.” *Unesa Journal of Chemical Education* 1, no. 2 (2012): 46–53.
- Francisca, Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, dan Ani Nur Aeni. “Pengembangan E-book BUDIMAS ‘Buku Digital Agama Islam’ untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5268–77.
- Hewi, La, dan Linda Asnawati. “Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>.
- Hidayatullah, Muhammad Syarif, dan Lusya Rakhmawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker.” *Pendidikan Teknik Elektro* 5, no. 1 (2016): 83–88.
- Idrus, Rosminiyati. “Pengaruh Penggunaan E-Book Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VII SMPN 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa.” Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.
- Prasetya, Fazrul, Nur Fahrozy, Sofyan Iskandar, Yunus Abidin, dan Mia Zultrianti Sari. “Research & Learning in Elementary Education <https://jbasic.org/index.php/basicedu>” 6, no. 2 (2022): 3093–3101.
- Raco, Jozef. “Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya,” 2018. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>.
- Sasmita, Rimba Sastra. “Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 1 (2020): 1–5.
- Suryani, Nunuk. “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It.” *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya* 10, no. 2 (2016): 186–96. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>.
- Teni Nurrita. “Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.” *Jurnal misykat* 03, no. 01 (2018): 171.