

Pengembangan Buku Digital “BERKAT SALAM” (Belajar Zakat Dalam Islam) Pada Pembelajaran PAI Kelas 5 SD

Aulia Khairunnisa Supardi¹, Rizka Muthia Shofariyyah², Virda Widia Putri³,

Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding Author: auliaakhnissaa23@upi.edu

Abstract

This study was conducted to determine the influence of interactive digital books on zakat learning for grade 5 elementary school students which was developed using the type of D&D (Design and Development) research and the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) research model. This research was conducted by observation technique by means of direct product trials on grade 5 students of SDN Panyingkiran 2 located on Jl. Panyingkiran No.55 - 59, Situ, North Sumedang District, Sumedang Regency, West Java 45621. The results of the research conducted show that interactive digital books can improve student learning outcomes based on the sample studied. Digital books that are created can also increase students' understanding of the material taught and students are more interested in interacting well when learning is in progress.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh buku digital interaktif pada pembelajaran zakat siswa SD kelas 5 yang dikembangkan dengan menggunakan jenis penelitian D&D (*Design and Development*) dan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dengan cara uji coba produk secara langsung terhadap siswa kelas 5 SDN Panyingkiran 2 yang bertempat di Jl. Panyingkiran No. 55 - 59 Situ Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45621. Hasil dari penelitian yang dilakukan memperlihatkan bahwa buku digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan dari sampel yang diteliti. Buku digital yang dibuat juga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan dan siswa lebih tertarik untuk berinteraksi dengan baik ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Article History:

Received: 2024-04-03

Reviewed: 2024-04-17

Published: 2024-06-30

Keywords:

Zakat, Islam, and Education.

Sejarah Artikel:

Diterima: 2024-04-03

Direview: 2024-04-17

Disetujui: 2024-06-30

Kata Kunci:

Zakat, Islam, dan Pendidikan.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga

pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu

diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah transformasi pengetahuan, informasi maupun materi dari guru kepada siswa dengan bantuan alat ataupun media. Dalam penyampaiannya, tidak bisa dipungkiri dari yang namanya kegagalan. Oleh sebab itu, sangatlah penting peran media dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Seperti yang telah dikemukakan oleh Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias pada proses pembelajaran berlangsung juga mampu mengantarkan hasil belajar sampai dengan maksimal. Sejalan juga dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh Pratiwi (2018:36) bahwa media pembelajaran menjadi faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran dan dapat mendorong siswa guna mencapai hasil belajar yang maksimal. (Nawangwulan et al., 2022).

Dewasa kini perangkat teknologi sangat marak digunakan oleh berbagai kalangan di seluruh penjuru dunia, hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadinya revolusi ke era digital. Era tersebut dikenal dengan era revolusi industri 4.0 sebagai era profilisasi komputer di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pesatnya kemajuan teknologi di bidang pendidikan ini ditandai dengan banyaknya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Revolusi ini menimbulkan dampak yang sangat besar bagi para *stakeholders* pendidikan, baik itu dari sisi praktisi, guru, maupun siswa. Dampak yang diterima tentu tidak hanya dampak positif saja, jika sumber daya manusia belum memiliki kesiapan yang matang, maka akan muncul tantangan dan hambatan dalam pemanfaatannya.

Guru memiliki peranan penting dalam menghadapi era digital pada aspek pendidikan, karena jika guru memiliki kompetensi yang mumpuni dalam pemanfaatan teknologi maka akan terciptanya pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga siswa akan memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi. Sejalan dengan hal tersebut, Hasan dkk. menyatakan bahwa guru memiliki kewajiban untuk dapat menciptakan dan merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan siswa dengan memanfaatkan teknologi karena pembelajaran yang menyenangkan dan menarik merupakan hal yang penting untuk dibangun. Namun, minimnya kesiapan sumber daya manusia dalam menghadapi era digital ini termasuk guru dan siswa, justru menimbulkan suatu tantangan dan permasalahan. Seringkali para guru kurang kompeten dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi, hal tersebut tentu disebabkan oleh berbagai faktor, entah itu minimnya keinginan untuk belajar menggunakannya, atau mungkin tidak adanya akses atau fasilitas untuk belajar dalam memaksimalkan kecanggihan teknologi. (Ahmad et al., 2023)

Pemanfaatan teknologi tersebut bisa digunakan untuk pembelajaran zakat di SD pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam bisa dibantu menggunakan media pembelajaran seperti *E-Book* atau buku digital. Danang (2009) dalam Salmaa mengartikan bahwa *e-book* sebagai buku cetak versi elektronik yang bisa dibaca pada sebuah alat, semacam komputer dan ponsel, dan alat elektronik lain yang suport bisa membaca dokumen *e-book*. (Aeni et al., 2022) *E-book* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dirancang menggunakan teknologi dengan menyajikan gambar ilustrasi penuh warna dan isi cerita menarik

mengenai zakat. Pada penelitian ini yang dilakukan di SDN Panyingkiran 2 digunakan buku digital yang berjudul BERKAT SALAM (Belajar Zakat dalam Islam) untuk siswa kelas 5.

E-Book adalah sebuah buku elektronik yang isinya berupa informasi dengan format penyajian yang penulisan, bahasa, ilmu dan pembahasan yang luas. Penggunaan *e-book*, sangat efektif dan efisien karena memudahkan kegiatan dalam mencari informasi didalam buku bacaan, menghemat bahan kertas dan dijadikan sebagai pengalihan teks. Maka dari itu, alangkah baiknya bagi guru untuk mulai membiasakan membuat media pembelajaran digital berupa *e-book* dan menggunakannya sebagai bahan ajar alternatif. Penggunaan *e-book* tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran agama islam dan budi pekerti di sekolah dasar. Pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata Pelajaran yang wajib diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk peserta didik dalam meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan-latihan (pembiasaan) (Musya'adah et al., 2018). (Aeni et al., n.d.)

Menurut bahasa, zakat berasal dari kata al-zakah dalam bahasa arab. Kata al-zakah memiliki makna di antaranya al-numuw (tumbuh), al-ziyadah (bertambah), al-thaharah (bersih), al-madh (pujian), al-barakah (berkah) dan al-shulh (baik). Zakat fitrah terdiri dari dua kata, yaitu: zakat yang bermakna tumbuh, bertambah dan berkah. Sedangkan fitri dari kata al-fithr yang bermakna makan. Dari kata al-fithr ini dikenal kata *ifthar* yang maknanya adalah makan untuk berbuka puasa. Adapun kata futhur artinya sarapan pagi. Zakat ini disebut zakat fithr karena terkait dengan bentuk harta yang

diberikan kepada mustahiqnya, yaitu berupa makanan. Selain itu zakat ini dinamakan fithr juga karena terkait dengan hari lebaran yang bernama *fithr*, yaitu *idul fithr* yang artinya hari raya fitri. (FIKIH ZAKAT, n.d.)

Zakat Mal adalah bagian dari harta kekayaan seseorang yang wajib di keluarkan untuk golongan orang-orang tertentu, setelah dipunyai selama jangka waktu tertentu dalam jumlah minimal tertentu, sedangkan zakat fitrah adalah pengeluaran wajib dilakukan oleh setiap muslim yang mempunyai kelebihan dan kebutuhan keluarga yang wajar pada malam dan hari raya Idul Fitri. Zakat mal, merupakan “pemberian wajib” yang dikenakan pada kekayaan yang telah terakumulasi dalam bentuk barang, berbagai bentuk pekerjaan termasuk profesi, hasil-hasil pertanian, pertambangan dan hewan ternak. Tujuannya adalah membeli bantuan bagi mereka yang termasuk terbelakang secara ekonomi, atau fakir miskin. (Ali, n.d.)

Pada penelitian terdahulu mengenai Buku Digital yang berisikan materi zakat terdapat kekurangan dari isi artikel tersebut. Beberapa kekurangan tersebut diantaranya adalah kurangnya komponen antar media dan *e-book* sudah sesuai dengan bacaan, kurangnya meningkatkan pemahaman siswa setelah menggunakan buku digital tersebut, serta bahasa dalam buku ini tidak mudah dimengerti. Maka dari itu, produk yang dibuat pada penelitian terbaru diharapkan dapat mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut. Berdasarkan judul penelitian ini yaitu Pengembangan Buku Digital BERKAT SALAM (Belajar Zakat dalam Islam) pada Pembelajaran PAI Kelas 5 SD maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai zakat yang dibantu dengan media pembelajaran buku digital.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D) dan model yang digunakan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa buku digital interaktif. Peneliti menggunakan prosedur penelitian yang disesuaikan dengan tahapan-tahapan yang terdapat pada model pengembangan ADDIE. Menurut Richey dan Klein (2017) mengemukakan bahwa model penelitian D&D dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang sistematis dalam hal desain pengembangan maupun evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan landasan pengembangan yang bersifat empiris dalam pembuatan produk juga alat instruksional dan non instruksional dengan model baru yang disempurnakan. Berdasarkan pendapat tersebut secara singkat penelitian yang mengembangkan suatu produk. Sama halnya dengan model penelitian lain, model D&D memiliki beberapa sistematis yang dilakukan dari awal sampai akhir penelitian. Dalam penelitian ini kami mengambil pendapat menurut Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy 2010) ada enam prosedur yang perlu dilakukan dalam model D&D, yakni (1) mengidentifikasi permasalahan, (2) deskripsi tujuan, (3) mendesain dan mengembangkan produk, (4) uji coba produk, (5) mengevaluasi hasil uji coba, (6) mengkomunikasikan hasil uji coba.

Penelitian ini dilakukan di salah satu SD di Sumedang yaitu SDN Panyingkiran 2 yang beralamatkan di Jl. Panyingkiran No. 55-59, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45621. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 8 Maret 2024 yang dilakukan dengan satu kali pertemuan sebagai uji coba sekaligus evaluasi produk. Adapun subjek dari penelitian ini

adalah siswa kelas 5B SDN Panyingkiran 2 dengan jumlah siswa 18 siswa sebagai populasi penelitian. Berdasarkan model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE maka penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Kelima tahapan tersebut dilakukan oleh peneliti yaitu: 1) Tahap Analisis (*Analyze*), pada tahapan ini terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan seperti menganalisis CP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta menganalisis buku guru dan siswa. 2) Tahap Perancangan (*Design*), pada tahap ini peneliti merencanakan berbagai rancangan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran buku digital interaktif. Rancangan tersebut dapat berupa materi, kuis, *podcast* serta desain yang akan digunakan untuk membuat buku digital tersebut. Dalam buku digital tersebut menggunakan kuis yang dibuat dalam bentuk *Educandy* serta *podcast* yang menggunakan *Spotify*. 3) Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti merealisasikan berbagai hal yang telah dirancang dan waktu yang dibutuhkan kurang lebih sekitar dua minggu. Pengembangan ini dimulai dari membuat *layout*, memasukkan materi, memasukkan kuis yang telah dibuat dalam *Educandy*, serta memasukkan *podcast* yang telah dibuat dalam *Spotify*. 4) Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat terhadap siswa kelas 5 di sekolah dasar yang bersangkutan. Pengimplementasian tersebut dilakukan secara langsung ketika pembelajaran yang didalamnya memuat materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 5, yaitu berupa buku digital yang telah dibuat semenarik mungkin. 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari tahap

pengimplementasian buku digital yang sebelumnya telah dilaksanakan terhadap siswa kelas 5 di SDN Panyingkiran 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Buku Digital BERKAT SALAM pada pembelajaran PAI Kelas 5

Metode D&D adalah metode mengenai desain, pengembangan, dan evaluasi yang dirancang untuk membuat sebuah produk agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Metode D&D biasanya menggunakan pendekatan campuran yaitu kolaborasi dengan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. (Aprillia et al., 2023)

Tahapan pengembangan buku digital ini, peneliti menggunakan jenis penelitian D&D (*Desain and Development*) dan model yang digunakan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE).

Tahap yang pertama yaitu Tahap Analisis (*Analyze*), tahap ini merupakan tahap awal pada jenis penelitian *Design and Development* di mana akan menjadi dasar bagi peneliti dalam mengembangkan sebuah produk. Analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan mengenai pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi tentang zakat yang terjadi di lapangan. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi tentang zakat kepada siswa kelas 5 sekolah dasar. Selain itu, peneliti menemukan kekurangan yang terdapat dalam penelitian terdahulu yaitu adalah kurangnya komponen antar media dan *e-book* sudah sesuai dengan bacaan, kurangnya meningkatkan pemahaman siswa setelah menggunakan buku digital tersebut, serta bahasa dalam buku ini tidak mudah dimengerti. Maka dari itu, kami mengembangkan buku digital sebagai inovasi dalam menyampaikan materi tentang zakat.



Gambar 1. Menganalisis Capaian Pembelajaran

Tahap selanjutnya Tahap Perancangan (*Design*), pada tahap ini peneliti merencanakan berbagai rancangan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran buku digital interaktif. Buku digital interaktif ini dibuat semenarik

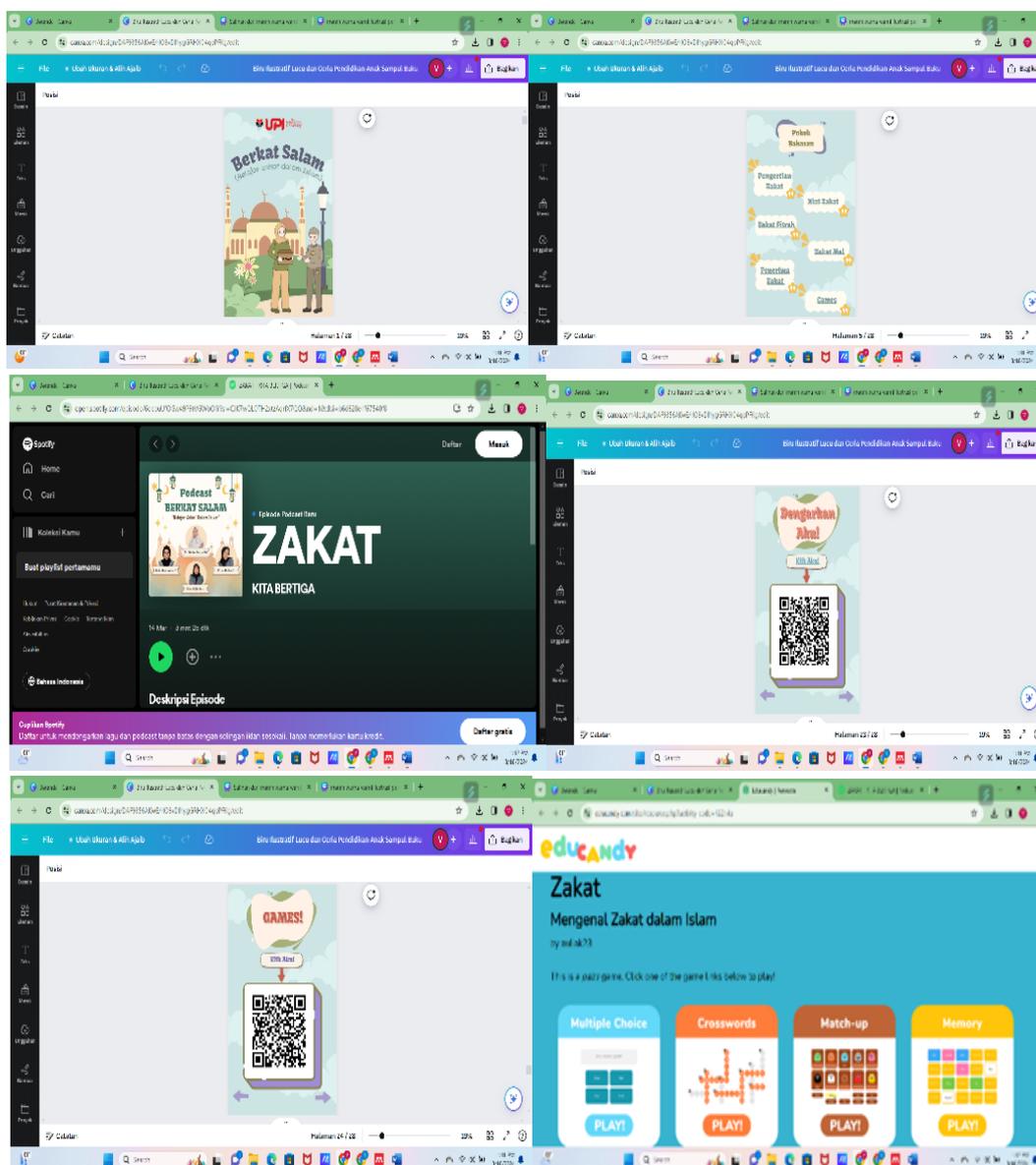
mungkin menggunakan aplikasi *Canva*. Peneliti mengembangkan materi yang berasal dari buku siswa Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kurikulum Merdeka.

Dalam buku digital tersebut peneliti juga membuat kuis sebagai bentuk evaluasi

untuk melihat hasil dari kemampuan siswa di kelas tersebut. Rancangan kuis dibuat dalam bentuk soal yang materinya berasal dari sumber buku yang sama dan kemudian dihubungkan ke *website Educandy*. Kemudian peneliti juga membuat *podcast* yang berisi tentang Zakat yang kemudian dihubungkan ke *spotify*.

Peneliti mencari materi dari berbagai sumber dan referensi. Peneliti juga menyesuaikan materi dengan kurikulum yang

ada di kelas 5 sekolah dasar. Tahap selanjutnya yaitu proses menyesuaikan mendesain buku digital. Peneliti menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembuatan dan pengeditan buku digital. Aplikasi ini dipilih sebab memiliki template yang beragam dan mudah digunakan. Peneliti menekankan dalam pembuatan buku digital adalah penggunaan warna-warna yang kontras dan banyak animasi yang membuat siswa tertarik melihatnya.



Gambar 2. Perancangan Desain

Tahap yang ketiga ada tahap pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti merealisasikan berbagai hal yang telah dirancang. Dimulai dari pembuatan *layout* dengan menggunakan aplikasi *Canva*, pada pembuatan *layout* ini, peneliti memasukan elemen-elemen yang berhubungan dengan buku digital yang akan dibuat, contohnya pada pembuatan buku digital ini elemen-elemen yang digunakan merupakan elemen yang berhubungan dengan zakat.

Setelah menentukan *layout* dan elemen yang akan digunakan, selanjutnya peneliti memasukan materi ke dalam buku digital yang sedang dibuat. Materi yang dimasukan merupakan materi yang akan dipelajari oleh siswa dan sesuai dengan buku siswa yang terdapat dalam kurikulum, sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah.

Sesudah memasukan materi kedalam buku digital, maka dilanjutkan dengan membuat kuis, kuis yang peneliti gunakan yaitu menggunakan aplikasi *educandy*, aplikasi kuis ini tidak akan membuat siswa bosan ataupun jenuh dengan pembelajaran, karena ada beberapa pilihan *games* yang dapat siswa gunakan. Pembuatan kuis ini dimulai dengan memilih jenis kuis yang akan digunakan, lalu dilanjutkan dengan memasukan soal kuis yang telah dibuat sebelumnya.

Pengembangan podcast dimulai dari membuat teks podcast yang kemudian nantinya akan dilakukan rekaman. Rekaman

dilakukan sebelum nantinya diedit dan dihubungkan ke *spotify*. Podcast ini berisikan materi yang sama dengan buku digital tersebut. Di dalam buku digital hanya dicantumkan link dan Scan QR yang sudah terhubung ke *podcast* tersebut.

Tahap yang selanjutnya ada tahap *Implementation* (implementasi), pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat. Pembelajaran materi tersebut menggunakan buku digital yang sudah peneliti buat. Siswa diajarkan materi zakat sesuai dengan buku siswa yang ada di dalam Kurikulum Merdeka, yang di desain oleh peneliti menjadi buku digital.

Implementasi ini sangat disambut baik oleh para siswa, mereka sangat antusias untuk belajar. Hal tersebut terjadi karena tampilan buku digital yang sangat menarik membuat siswa penasaran dan antusias untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan tentu saja akan membuat keadaan kelas menjadi efektif dan kondusif dan tidak lupa juga untuk memperhatikan karakteristik peserta didik SD tersebut. Buku Digital tersebut berisi gambar-gambar yang berkaitan dengan materi zakat sehingga lebih memudahkan siswa untuk memahami materinya.

Selain siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti terhadap materi itu, siswa juga dapat mendengarkan podcast yang ada di buku digital tersebut. Setelah akhir pembelajaran, siswa diajak untuk mengerjakan kuis yang dibuat seperti games.



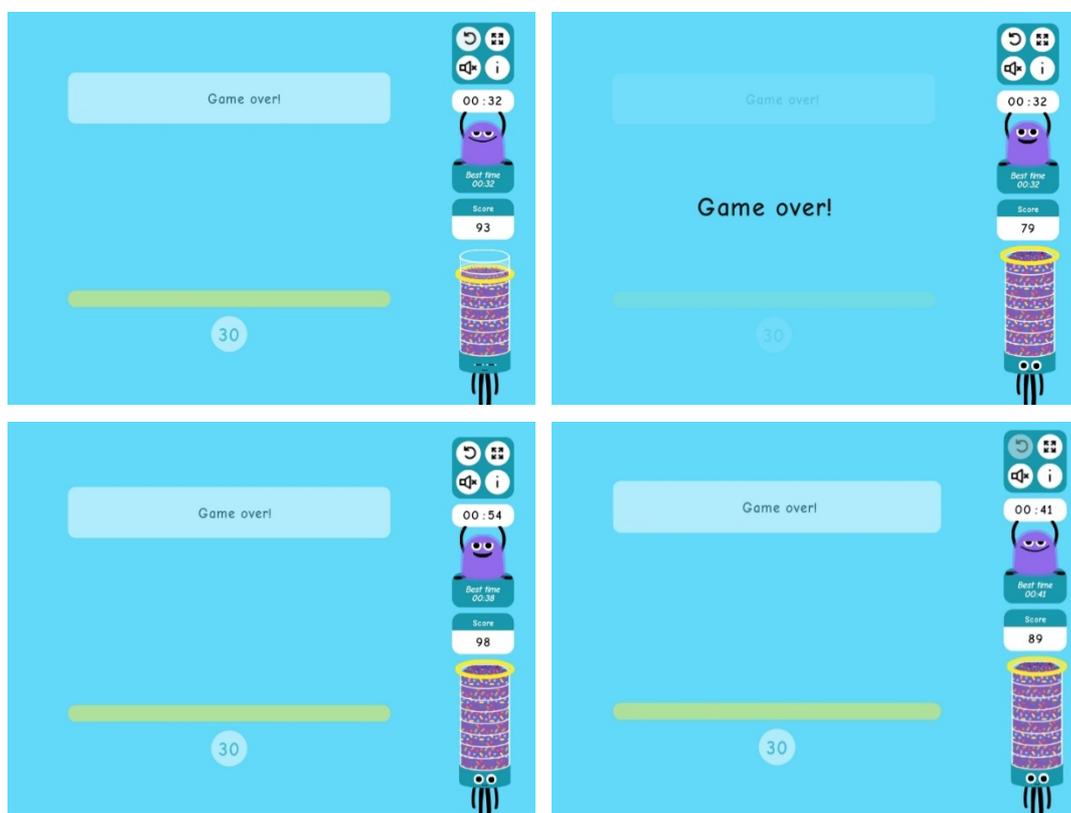
Gambar 3. Uji Coba Produk

Tahap terakhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi), pada tahap ini peneliti melihat keadaan bagaimana setelah produk diuji coba kepada siswa di SDN Panyingkiran 2. Menurut peneliti, siswa dapat menerima buku digital tersebut dengan baik karena semua fitur yang ada di buku digital itu sangat menarik, ditambah dengan bantuan isi podcast sebagai pelengkap.

Selain itu, siswa juga memperhatikan pembelajaran dengan sangat baik, dengan diterapkannya media pembelajaran menggunakan buku digital yang peneliti buat

juga, membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran, dengan demikian pemahaman siswa dalam materi zakat juga menjadi lebih baik.

Maka, dari hal ini dapat dilihat bahwa siswa SDN Panyingkiran 2 menjadi lebih baik pemahamannya dalam materi yang diajarkan. Selain itu, antusiasme siswa dalam pembelajaran juga menjadi salah satu hal baik karena ketertarikan mereka dalam menggunakan buku digital yang peneliti buat. Hasil kuis yang diberikan kepada siswa pun menunjukkan hasil yang baik.



Gambar 4. Hasil Kuis Siswa

2. Pengaruh Penggunaan Buku Digital BERKAT SALAM terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5

Penggunaan Buku Digital BERKAT SALAM (Belajar Zakat dalam Islam) pada pembelajaran PAI Kelas 5 SD di SDN Panyingkiran 2 menunjukkan hasil yang baik. Peneliti mendapatkan hasil yang baik dari kuis yang para siswa coba kerjakan pada akhir pembelajaran. Dari sampel yang diambil, hasil dari siswa tersebut menunjukkan nilai hasil diatas rata-rata. Dengan begitu, buku digital yang peneliti uji cobakan dianggap berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Wardani, 2021) menyatakan bahwa buku digital dapat bermanfaat bagi guru dan siswa, dimana guru dipermudah dengan adanya media yang dapat membantu menyampaikan materi karakter khususnya karakter tanggung jawab kepada siswa, dan siswa lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan melalui sebuah cerita yang menarik dilengkapi dengan gambar. Media ini dapat dimanfaatkan tidak hanya saat waktu sekolah saja tetapi kapan saja media ini dapat digunakan. Karena dengan adanya sebuah cerita siswa di kelas rendah lebih cenderung tertarik untuk membaca sebuah buku cerita, dimana siswa di kelas rendah sedang berada pada tahap operasional konkret yang membuat daya fantasi anak masih sangat tinggi.

Media-media pembelajaran yang terintegrasi teknologi dan tersaji dengan menarik akan dapat menumbuhkan minat siswa dalam membaca. Media-media tersebut dapat berupa PPT, gambar ataupun video pembelajaran dan lain sebagainya. Meskipun dalam hasil temuan terdapat sekolah yang

hanya memanfaatkan satu aplikasi saja atau hanya mengoperasikannya beberapa kali, hal tersebut tidak menjadi masalah asalkan pembelajaran dapat berjalan efektif dan tetap menerapkan pembelajaran berbasis digital. Media berbasis audio visual dapat meminimalisir rasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan mampu membangun suasana belajarolr yang menyenangkan serta lebih meningkatkan dalam keterampilan membaca (Sayidiman dalam Saputro, Sari, & Winarsi, 2021). Penggunaan media tersebut diharapkan siswa dapat berkecakapan literasi digital sehingga tidak terjadi gagap teknologi. Literasi digital mampu membagikan pengalaman membaca secara kontan dengan beragam tema, diperlukan pengarahannya guru sehingga dapat meningkatkan minat baca dengan literasi digital (Fauziyah & Kurniawan, n.d.). (Intaniasari & Utami, 2022)

Buku Digital yang peneliti buat juga dinilai oleh para ahli materi dan ahli media dan menunjukan hasil bahwa buku digital itu layak untuk digunakan. Peneliti memberikan lembar validasi sebagai bentuk lembar penilaian yang harus diisi oleh ahli materi dan ahli media.

Buku digital ini sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena apabila proses pembelajaran tidak dibantu dengan media pembelajaran maka bisa jadi hasil nilai akhir dari siswa di SDN Panyingkiran 2 kurang maksimal.

Standar penilaian yang tertuang dalam Permendikbud No.23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan menyatakan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian ranah dasar pendidik, penilaian ini mencakup tiga ranah yaitu ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Selain itu

penilaian adalah upaya yang sistematis dan sistemik untuk mengumpulkan dan mengolah data yang valid atau sah dan reliabel dalam rangka melakukan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan suatu program pembelajaran (Ridwan Abdulah Sani, 2018:201). (Nugroho & Mawardi, 2021)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Studi et al., 2021) dalam memodifikasi suatu instrumen baku perlu memperhatikan rujukan konseptual yang tepat. Instrumen yang dimodifikasi dengan rujukan instrumen baku harus memiliki korelasi teori sehingga dapat dijadikan landasan penyusunan instrumen (Arifin, 2017). Melalui hal itu maka proses modifikasi instrumen menjadi suatu hal yang penting untuk diperhatikan. yangtiInstrumen yang digunakan untuk memperoleh validasi atau penilaian produk yang dikembangkan yaitu menggunakan instrumen wawancara.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar validasi berbentuk penilaian terhadap produk yang sudah dibuat dan diuji cobakan kepada siswa kelas 5 SDN Panyingkiran 2. Lembar validasi penilaian tersebut akan dinilai oleh ahli media yaitu dosen pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam dan ahli materi yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD yang bersangkutan.

Lembar validasi produk buku digital interaktif BERKAT SALAM ini diisi oleh guru PAI SDN Panyingkiran 2, Sumedang, Jawa Barat yang bernama bapak Yugni Syihabul Anwar, S.Pd.I. Penyusunan lembar validasi ini berdasarkan kisi-kisi atau instrumen wawancara untuk penilaian produk buku digital interaktif yang berjudul BERKAT SALAM.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan Pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di rapor atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013). Dalam mengikuti proses pembelajaran siswa akan terlibat aktif, minat yang tinggi, bila metode yang dilaksanakan guru benar-benar membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Maka merupakan hal yang wajarlah bila hasil belajar siswa mengalami peningkatan. (Agustin et al., n.d.)

Tabel 1. Lembar Validasi Ahli Materi

Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Kualitas Media	Apakah Media Interaktif yang digunakan dapat berfungsi dengan baik ?	√	
	Apakah Media Interaktif mudah diakses ?	√	
	Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan ?	√	

	Apakah Media Interaktif ini menarik untuk anak SD kelas 6 ? baik dari segi tampilan dan isinya ?	√
	Gambar animasi dan background pada Media Interaktif sederhana sehingga menarik dilihat ?	√
	Apakah dengan adanya kartu QR Code dapat memudahkan akses Media Interaktif?	√
Bahasa	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Interaktif ini sesuai untuk murid SD kelas 6 ?	√
	Apakah bahasa di dalam Media Interaktif ini simple dan dapat dipahami ?	√
	Apakah kata-kata yang digunakan sederhana dan komunikatif?	√
Konten	Apakah sistematika penyajian materi mempermudah murid dalam memahami materi tentang senangnya meneladani para nabi dan ashabul kahfi?	√
	Apakah ilustrasi yang ada di dalam media interaktif ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ?	√
	Apakah lirik lagu yang terdapat pada Media Interaktif sesuai dan dapat menarik anak SD kelas 6?	√
	Apakah kuis dengan menggunakan media <i>wordwall</i> sudah ibu/bapak ibu terapkan?	√

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh validasi atau penilaian produk yang dikembangkan yaitu menggunakan instrumen wawancara. Lembar validasi produk buku digital interaktif BERKAT SALAM ini diisi oleh Dosen pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam. Penyusunan lembar validasi ini berdasarkan kisi-kisi atau instrumen wawancara untuk penilaian produk buku digital.

Dengan adanya pengisian lembar validasi tersebut, peneliti dapat mengetahui kualitas dari produk yang diuji cobakan kepada siswa kelas 5 SDN Panyingkiran 2. Apabila hasil dari lembar validasi tersebut menunjukkan baik, maka peneliti bisa menganggap produk yang diuji cobakan memang layak untuk digunakan siswa sebagai media pembelajaran.

Tabel 2. Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	Media pembelajaran Berkat Salam dapat mempermudah dalam proses pembelajaran					√
		Media pembelajaran Berkat Salam membantu memberi kejelasan tentang materi secara konkret					√
		Media pembelajaran Berkat Salam dapat digunakan secara praktis					√
		Media pembelajaran Berkat Salam mudah untuk digunakan dan diakses					√
2	Tampilan	Tampilan dan desain Berkat Salam menarik saat digunakan					√
		Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media					√
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					√
		Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media					√
3	Bahasa	Kejelasan gambar yang disajikan					√
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media					√
		Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)					√
		Bahasa tidak menimbulkan makna ganda					√
		Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami					√
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah					√

3. Keunggulan dan Kelemahan Buku Digital BERKAT SALAM

Menghadapi erarevolusi industry 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal

tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan *output* yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Hal ini sangat menjadi tantangan untuk dosen dan tenaga pendidik lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya Era revolusi pendidikan 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi maka diperlukan sebuah inovasi pembelajaran secara *continue* tanpa batas ruang dan waktu. Buku pendidikan, baik buku teks maupun buku nonteks, merupakan bahan belajar utama bagi para siswa di sekolah-sekolah di Indonesia. Di dalam Undang-undang Nomor 3 tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan telah ditegaskan bahwa bentuk buku pendidikan terdiri dari buku cetak dan buku elektronik. Kedudukan buku cetak dan buku elektronik ini sejajar dan menjadi alternatif pilihan bagi pembaca khususnya siswa. (Permatasari et al., n.d.-a)

Meskipun buku cetak lebih familiar dibandingkan dengan buku elektronik, namun saat ini sudah cukup banyak buku elektronik, baik yang dikembangkan pemerintah maupun penerbit swasta. Hal ini tentu tidak luput dari perkembangan zaman yang berdampak pula pada perkembangan teknologi yang sangat pesat. (Permatasari et al., n.d.-a) Dengan adanya media berbasis multimedia interaktif yang diimplikasikan kedalam materi pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) diharapkan dapat memberikan stimulus kepada mahasiswa agar mudah dalam mempelajari teori serta praktek sehingga terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif dan inovatif untuk sebuah capaian hasil pembelajaran. Tujuan dari Pendidikan Agama adalah untuk membimbing anak agar mereka menjadi orang Muslim sejati,

beriman teguh, beramal sholeh dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, Agama dan Negara. Tujuan pendidikan Agama tersebut adalah merupakan tujuan yang hendak dicapai oleh setiap orang yang melaksanakan pendidikan Agama. Euharini, dkk.1977: 25)

Format buku berbentuk digital semakin disukai karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan format buku dalam bentuk konvensional. Keunggulan Buku Digital diantaranya mudah dibawa bepergian dan tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. (RUDDAMAYANTI, n.d.) Robb (2019) mengemukakan beberapa keunggulan buku teks versi digital (buku teks elektronik). Dari aspek kolaboratif dan interaktif, buku elektronik menawarkan beberapa keunggulan. Di antaranya adalah bahwa siswa dan guru dapat saling berbagi sorotan, anotasi, atau bahkan pertanyaan satu sama lain. Fitur-fitur interaktif dan kolaboratif yang disajikan secara inovatif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (Permatasari et al., n.d.-b)

Dalam buku digital yang peneliti buat sudah memuat banyak fitur yang menjadikan buku ini lebih unggul dari buku konvensional biasa. Dalam buku digital ini sudah memuat podcast, kuis, dan fitur interaktif yang dapat memudahkan siswa maupun guru dalam menggunakan buku ini, sehingga menjadikan buku ini lebih menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Di balik keunggulan yang dimiliki oleh buku digital ini juga tidak menutup kemungkinan bahwa buku digital ini pasti memiliki kelemahan. Peneliti merasa kekurangan dari buku digital ini adalah harus diakses ketika ada jaringan saja. Meskipun buku digital tersebut bisa dibuka dan disimpan dalam bentuk pdf, tetapi buku ini tidak bisa diakses

karena ada beberapa isi dari buku tersebut yang harus diakses menggunakan internet.

Kelemahan buku digital yang juga dirasakan dari kenyamanan. Membaca buku cetak terdapat kenyamanan padanya. Meski, membacanya berlama-lama hampir tanpa ada keluhan sakit pada mata jika membaca dengan jarak yang tepat. Membaca buku cetak juga dapat dibolak-balikkan dengan mudah – halaman mana yang ingin dituju. Sementara buku digital hampir kebanyakan e-reader mengeluh sakit pada mata saat membacanya berlama-lama. Juga sebagian keluhan ditemukan oleh e-reader kurang dapat memahami dengan baik ketika membaca melalui buku digital. Selain itu, jika membaca buku digital menggunakan smartphone jika tidak mematikan data selulernya akan banyak godaan media sosial yang memburyarkan konsentrasi membaca. (Makdis, n.d.)

SIMPULAN

Pengembangan buku digital interaktif BERKAT SALAM ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD mengenai materi zakat pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah ADDIE yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Penilaian (Evaluation). Berdasarkan pada bagian hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa buku digital interaktif ini berhasil menarik perhatian siswa dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi zakat. Dibuktikan dengan hasil lembar validasi yang diisi oleh ahli media serta ahli materi dengan memperoleh hasil yang sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- Aeni, A. N., Marhamah, A. A., Yasmin, E. A., & Ambunsuri, P. A. (2023). Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Siswa Kelas 6 SD. *Journal on Education*, 5(4), 15249-15260.
- Aeni, A. N., Patmawati, P., Rizqiana, R. N., & Aulia, S. R. (2023). Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4340-4350.
- Afifah, N., & Suhery, T. (2021, December). Pengembangan Instrumen Validasi untuk Expert Review Tentang Substansi Berbasis STEM. In *Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021* (Vol. 1, No. 1).
- Ahmad, S. A., Sriwahyuni, W., Aeni, A. N., & Mutmainnah, A. (2023). Pengembangan BANGDZAMAL sebagai Media Pembelajaran Digital PAI Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 690-703.
- 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.

- Aprillia, M., Subagio, P. R., Pembayun, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141-149.
- Bachmid, G. (2012). Perilaku muzakki dalam membayar zakat mal (Studi fenomenologi pengalaman muzakki di Kota Kendari). *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 10(2), 425-436.
- Batubara, A., & Firduansyah, D. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN SENI MUSIK DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR STKIP PGRI LUBUKLINGGAU. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 9(2), 261-270.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Fitriani, A. A., Purnamasari, L., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Penyajur untuk Menumbuhkan Sikap Jujur bagi Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4272-4279.
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan budaya membaca siswa melalui literasi digital dalam pembelajaran dan program literasi sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4987-4998.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pada era digital. *Al Maktabah*, 19(1).
- Nasution, N. H., Siregar, A., & Rangkuti, I. (2019). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PAI DENGAN DITERAPKANNYA METODE DEMONSTRASI PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 060910 MEDAN DENAI. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL*, 9(1).
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyah, K. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884-10890.
- Nugroho, A. S., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan instrumen penilaian sikap tanggungjawab dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 808-817.
- Permatasari, A. D., Ifitah, K. N., Sugiarti, Y., & Anwas, E. O. M. (2022). Peningkatan literasi indonesia melalui buku elektronik. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 261-282.
- Permatasari, Anggraeni Dian, Khofifa Najma Ifitah, Yuni Sugiarti, and Ence Oos Mukhamad Anwas. "Peningkatan literasi indonesia melalui buku elektronik." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 2 (2022): 261-282.
- Ruddamayanti, R. (2019, March). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah

- dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968-1977.
- Siregar, F. S., Siregar, A., & Tarigan, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Kooperatif-Stad Pada Mata Kuliah Penjas Sd Untuk Mahasiswa Pgsd Fip Unimed. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(4), 344.
- Yasa, A. D., Kumala, F. N., bin Pandak, A. S., & Raharja, A. S. (2022). Pengembangan Buku Digital Berbasis Inkuiri Pada Muatan IPA Materi Listrik Di SDN Kota Malang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 510-518.