

PENGEMBANGAN BANGDZAMAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PAI KELAS VI SD

Septi Aditia Ahmad

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

septiahmd@upi.edu

Wina Sriwahyuni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

winasriwahyuni13@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Aina Mutmainnah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

ainaam1504@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, serta minimnya frekuensi dan intensitas terkait pengajaran materi zakat mal. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengembangkan buku berbasis digital atau lebih sering dikenal dengan e-book BANGDZAMAL (Buku Anak Generasi Digital Zakat Mal) yang bertujuan untuk menjadi solusi atas permasalahan yang telah teridentifikasi. BANGDZAMAL (Buku Anak Generasi Digital Zakat Mal) merupakan e-book yang di dalamnya terkandung materi tentang zakat mal yang juga dapat tertaut pada video animasi tentang pentingnya berzakat bagi umat Muslim. E-book ini dirancang lebih praktis agar dapat digunakan dengan mudah oleh para guru dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Selain itu, e-book ini juga didesain dengan menarik guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa meningkat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan model Design and Development (D&D). Pengumpulan data dilakukan melalui angket instrumen validasi ahli dan lembar respon siswa, dimana penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas VI SD. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa produk e-book BANGDZAMAL sebagai media pembelajaran termasuk ke dalam kategori efektif dan inovatif untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar pada SD Negeri Tanjunglaya 01. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil angket dari guru PAI dan siswa serta hasil post test siswa kelas VI SD Negeri Tanjunglaya 01 yang mendapatkan nilai rata-rata 86,04 pada materi zakat mal.

Kata kunci: media pembelajaran; e-book; zakat mal

Abstract

This study was motivated by the limited learning media used by teachers to support the learning process, as well as the lack of frequency and intensity related to the teaching of zakat mal material. Therefore, researchers are interested in developing a digital-based book or more commonly known as the BANGDZAMAL e-book (Digital Generation Children's Book of Zakat Mal) which aims to be a solution to the problems that have been identified. BANGDZAMAL (Digital Generation Children's Book of Zakat Mal) is an e-book that contains material about zakat mal, which can also be linked to animated videos about the importance of zakat for Muslims. This e-book was designed to be more practical so that it can be used

easily by educators in the implementation of Islamic Religious Education learning in elementary schools. In addition, this e-book is also attractively designed to increase students' interest and motivation to learn. This research uses descriptive qualitative research methods with the Design and Development (D&D) model. Data collection was carried out through expert validation instrument questionnaires and student response sheets, where this research was conducted on grade VI elementary school students. The result of this study is that the BANGDZAMAL e-book product as a learning media is included in the effective and innovative category to be used during the teaching and learning process at Tanjunglaja 01 State Elementary School. This is evidenced by the questionnaire results from PAI teachers and students as well as the results of the post test of students in class VI of Tanjunglaja 01 State Elementary School who got an average score of 86.04 on the material of zakat mal.

Keywords: learning media; e-book; zakat mal

PENDAHULUAN

Dewasa ini 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 profilerasi komputer di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan.^{1,2} 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.³ 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

¹ Ghufron, M.A. 2018. "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan." *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018* 1(1): 332–37

² Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>

³ Hasan, Kamaruddin, Zaid Zainal, and Suhadjerah Suhadjerah. 2020. "The Development of Learning Media of Pakakala Boardgame." *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 6(1): 48–55.

teknologi. Guru perlu meningkatkan kompetensi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, pasalnya banyak guru yang hanya memanfaatkan teknologi *WhatsApp Group* dan *Google Classroom* saja untuk menyampaikan materi dan tugas, sehingga ketertarikan serta minat dan motivasi belajar siswa pun menurun karena merasa jenuh terhadap pembelajaran yang monoton tanpa ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik.⁴ Oleh karena itu, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan serta minat dan motivasi siswa untuk belajar.

E-book terbukti dapat meningkatkan ketertarikan serta minat dan motivasi siswa dalam belajar dengan mengkreasikannya semenarik dan sekreatif mungkin, dimana hal tersebut berdampak pada peningkatan pemahaman siswa.⁵ *E-book* merupakan sebuah buku berbasis digital yang bisa diakses melalui *smartphone*, serta komputer atau laptop, yang di dalamnya menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, maupun bentuk multimedia lainnya.⁶ Sejalan dengan itu, Saadiyah mengemukakan bahwa *e-book* adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan alat teknologi informasi lainnya.⁷ *E-book* adalah implikasi positif dari perkembangan teknologi yang begitu pesat terutama di dunia pendidikan, selain itu *e-book* juga merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran digital yang dikemas lebih praktis juga dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengoperasikannya.⁸

Minat dan motivasi belajar yang tinggi sangat penting, salah satunya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar (SD), karena dengan minat dan motivasi belajar yang tinggi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tentu penanaman akhlak dan karakter pada siswa akan lebih mudah terlaksana dan tercapai.⁹ Apalagi dalam pemahaman terkait ekonomi

⁴ Zain, Nur Harizah, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. 2021. "Problematika Pembelajaran Daring Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4): 1840–46. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1051>.

⁵ 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>

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. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

⁷ Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). EBOOK BERBASIS MOBILE LEARNING. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3705/2775>

⁸ Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, & Cholifah, Nn. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671>

⁹ Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>

yang sesuai dengan syariat Islam, dimana pada saat ini sangat banyak manusia yang menormalisasi hal-hal yang melanggar aturan ekonomi dalam perspektif Islam. Ekonomi dalam perspektif Islam merupakan cabang ilmu ekonomi yang berlandaskan ajaran-ajaran Islam dan prinsip-prinsip syariah Islam dalam pengelolaan ekonomi. Islam memberikan panduan yang jelas mengenai aspek-aspek keuangan, seperti perdagangan, serta pengelolaan harta dan zakat.

Zakat adalah salah satu rukun Islam yang memiliki peran penting dalam kehidupan umat Muslim. Zakat merupakan kewajiban bagi setiap Muslim yang memiliki harta untuk memberikan sebagian dari hartanya kepada yang berhak menerima, seperti fakir miskin, asnaf, dan lain sebagainya.¹⁰ Pengelolaan zakat di Indonesia sendiri telah diatur oleh pemerintah melalui Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011. Terdapat dua jenis zakat yang wajib dikeluarkan atau ditunaikan oleh setiap umat Islam, yaitu zakat fitrah dan zakat mal. Zakat fitrah merupakan zakat yang wajib ditunaikan oleh setiap muslim ketika telah melaksanakan ibadah puasa di bulan Ramadhan selama 30 hari yang bertujuan untuk menyucikan diri. Sedangkan zakat mal merupakan zakat harta benda, setiap umat Islam wajib menunaikan zakat mal jika memiliki harta benda yang jumlahnya melebihi ketentuan dari nisabnya. Dimana zakat mal ini lebih kompleks karena terdapat berbagai jenis harta benda yang wajib dizakati, yaitu; 1) Binatang ternak, 2) Uang, emas dan perak, 3) Hasil temuan, 4) Hasil perdagangan, 5) Hasil pertanian, 6) Hasil tambang, 7) Penghasilan.¹¹

Meskipun zakat merupakan kewajiban bagi setiap Muslim, masih banyak di antara kita yang tidak memahami konsep dan manfaat dari zakat itu sendiri, terutama zakat mal dengan kompleksitasnya. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengajaran tentang zakat sejak dini untuk meningkatkan pemahaman setiap Muslim terhadap konsep dan manfaat dari zakat. Pengajaran zakat dapat membentuk karakter anak yang peduli dan berperan dalam memajukan kesejahteraan sosial. Selain itu, pengajaran zakat dapat membantu anak-anak untuk memahami pentingnya berbagi dengan sesama dan memperhatikan kebutuhan orang lain.¹² Namun, masih banyak sekolah dasar di Indonesia yang belum memberikan pengajaran tentang zakat pada anak-anak. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya perhatian dari pihak sekolah atau karena kurangnya pemahaman dari guru-guru tentang konsep zakat itu sendiri. Oleh karena itu, perlu

¹⁰ Rifa'atunnisa, Eri Satria, R. C. (2014). Pengembangan Aplikasi Zakat Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.213>

¹¹ Al Mubarak, M. A. R., Iman, N., & Hariadi, F. W. (2021). Rekonstruksi Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Pengelolaan Zakat (Analisis Hukum Ekonomi Syariah). *Journal of Sharia Economics (MJSE)*, 1(1), 62–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2426/mjse.v1i1.4166>

¹² Abrar, R. N., Dewi, T. C., Dewantari, W., Rosyidah, S. F., & Prastowo, A. (2021). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa terhadap Materi Zakat melalui Pembelajaran Fikih Madrasah Ibtidaiyah Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 51–60.

dilakukan upaya untuk memperkenalkan dan mengajarkan konsep zakat pada anak-anak di sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan judul penelitiannya yaitu Penggunaan *E-Book* BDSM (Buku Dakwah Siswa Milenial) Sebagai Media Dakwah di Sekolah Dasar, dimana penelitian tersebut ditujukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis digital yang didesain secara praktis, kreatif dan inovatif guna meningkatkan ketertarikan serta minat dan motivasi belajar siswa. Ternyata dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa siswa terbukti lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar jika pembelajaran ditunjang dengan media yang praktis, kreatif dan inovatif, sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.¹³

Dengan demikian, maka dibuatlah inovasi media pembelajaran berbasis digital (*e-book*) dengan nama “BANGDZAMAL (Buku Anak Generasi Digital Zakat Mal)” yang di dalamnya terkandung materi tentang zakat mal serta tertaut pada video animasi tentang pentingnya berzakat bagi umat Muslim.¹⁴ *E-book* ini dirancang lebih praktis agar dapat digunakan dengan mudah oleh para guru dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Selain itu, *e-book* ini juga didesain dengan menarik guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul Pengembangan BANGDZAMAL sebagai Media Pembelajaran Digital PAI Kelas VI SD ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu dengan memberikan gambaran mengenai kondisi objektif di lapangan berupa data faktual yang ditunjukkan oleh subjek penelitian melalui instrumen penelitian yang telah ditentukan.¹⁵ Pengumpulan data dilakukan melalui angket instrumen validasi ahli dan lembar respon siswa, dimana penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas VI di SDN Tanjunglaya 01. Desain pada penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai desain dan pengembangan. Pada model *Design and Development* (D&D) ini peneliti mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi produk yang dikembangkan guna menetapkan dasar empiris dalam pengembangan produk.¹⁶ Penelitian D&D memiliki prosedur atau tahapan

¹³ Putra, D. E., Agustini, H., Ridhania, D. S., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan E-Book BdsM (Buku Dakwah Siswa Milenial) Sebagai Media Dakwah Di Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(3). <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3.1051>

¹⁴ Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>

¹⁵ Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>

¹⁶ Novita, A., Ahmad, I. I., Susilawati, A., & Ani Nur Aeni. (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *ULIL ALBAB: Jurnal* ..., 1(5), 1249–

sistematis yang perlu dilakukan dari awal sampai akhir penelitian.¹⁷ Para ahli memiliki beberapa opsi atau variasi prosedur pada model D&D. Dalam penelitian ini peneliti memilih model atau prosedur penelitian dari Peffers, dkk dalam.¹⁸ Dimana ada enam prosedur yang harus dilalui dalam model penelitian ini, yaitu:

1. Identifikasi masalah

Masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu kurangnya intensitas pembelajaran pada materi zakat di kelas VI SD, sehingga pemahaman siswa tentang zakat pun sangat minim atau kurang. Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang variatif, sehingga ketertarikan serta minat dan motivasi belajar siswa pun kian menurun.

2. Mendeskripsikan tujuan

E-book ini dibuat untuk mengatasi dan meminimalisir permasalahan di kelas VI SD yang teridentifikasi peneliti, maka pada penelitian ini peneliti mendesain serta mengembangkan produk berupa *Electronic Book (E-book)* tentang zakat mal. BANGDZAMAL (Buku Anak Generasi Digital Zakat Mal) diharapkan dapat berdampak positif dan bermanfaat bagi guru dan siswa, serta menjadi solusi dari permasalahan yang telah teridentifikasi oleh peneliti.

3. Desain dan pengembangan

E-book berjudul “Pengembangan BANGDZAMAL (Buku Anak Generasi Digital Zakat Mal)” sebagai media pembelajaran digital pada PAI kelas VI SD” merupakan produk yang akan dikembangkan untuk dijadikan solusi dari permasalahan dalam penelitian ini. Desain pengembangan produknya menggunakan model Waterfall dan Pressman.¹⁹ Hal ini didasarkan pada pernyataan J. Ellis dan Levy, pemilihan model Waterfall dan Pressman sangat disarankan untuk peneliti pemula apabila akan mengembangkan produk atau alat.

4. Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan ketika *E-book* ini sudah selesai dan siap untuk dievaluasi oleh respon ahli (*expert review*). Partisipannya meliputi dosen ahli media, dosen ahli materi,

1272.<http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/260%0Ahttps://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/260/223>

¹⁷ Maulid, T. A., Sastabila, N., Puspita, E. D., & ... (2022). Pengembangan Animasi Kids (ANIKIDS) Ngalaksa dalam Perspektif Islam sebagai Media Pembelajaran Digital Siswa Sekolah Dasar. *Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan*, 9(1), 19–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.37064/consilium.v9i1.11398>

¹⁸ J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. In *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*. <https://www.researchgate.net/publication/320664179> A. <https://doi.org/10.28945/1237>

¹⁹ Ihsan, A. M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran IPS Pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik Dan Budaya: Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/32053>

guru, dan siswa sebagai pengguna produk. Jika kualitas media pembelajaran berupa *e-book* ini masih kurang mumpuni, maka *e-book* yang dikembangkan direvisi sesuai dengan evaluasi atau penilaian partisipan sampai diperoleh kualitas media pembelajaran yang baik.

5. Evaluasi hasil uji coba

Evaluasi hasil uji coba produk *Ebook* ini berdasar pada data yang diperoleh dari respon ahli yaitu dosen serta guru sebagai pengguna. Kemudian data yang telah terkumpul tersebut dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai produk media pembelajaran yang didesain dan dikembangkan tersebut, apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau belum.

6. Komunikasi hasil uji coba

Hasil dari uji coba analisis data ini kemudia disusun dan disimpulkan untuk dijadikan sebagai laporan hasil penelitian yang dikemas secara tertulis berbentuk laporan penelitian atau artikel. Selain itu juga, hasil dari analisis data ini dikomunikasian pada saat presentasi perkuliahan Seminar Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang telah dilakukan bahwasanya penggunaan media *e-book* dalam proses pembelajaran dapat menarik minat siswa. *E-book* sendiri merupakan sebuah buku digital berupa teks, gambar, maupun bentuk multimedia lainnya yang dapat diakses melalui laptop, komputer, atau smartpone. Penggunaan media *e-book* juga bertujuan untuk mengetahui keberhasilan produk dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas, serta membantu siswa agar terbiasa dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji coba *e-book* BANGDZAMAL (Buku Anak Generasi Digital Zakat Mal) di SD Negeri Tanjungalaya 01 yang merupakan salah satu SD di kabupaten Bandung. Tujuan peneliti melakukan uji coba *e-book* ini diantaranya untuk mengembangkan sebuah produk *e-book* untuk muatan mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) utamanya pada materi Zakat Mal, kemudian uji coba ini juga dilakukan guna mengetahui keberhasilan dari pengembangan produk *e-book* sebagai media untuk membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan mengukur keefektifan dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan produk *e-book* BANGDZAMAL (Buku Anak Generasi Digital Zakat Mal) ini. Pengembangan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan subjek penelitian kami yaitu siswa di SD Negeri Tanjungalaya 01 yang disesuaikan dengan kompetensi dasar serta indikator capaian yang akan dicapai.

Adapun hasil yang peneliti dapatkan setelah melakukan uji coba, produk *e-book* BANGDZAMAL (Buku Anak Generasi Digital Zakat Mal) ini yakni siswa sangat antusias

terhadap pelaksanaan uji coba produk tersebut. Hal ini dikarenakan tampilan yang disajikan dalam *e-book* yang dibuat menarik yang tentunya dengan memperhatikan karakteristik dari siswa SD itu sendiri. Hal ini didasar bahwasanya suatu proses pembelajaran akan dapat berlangsung secara efektif atau tidak, sangat ditentukan oleh seberapa tinggi tingkat pemahaman guru tentang karakteristik yang dimiliki siswanya. Pemahaman karakteristik siswa sangat menentukan hasil belajar yang akan dicapai, aktivitas yang perlu dilakukan, dan assesmen yang tepat bagi siswa.²⁰ Didalam *e-book* BANGDZAMAL banyak memuat gambar serta elemen-elemen dengan pemilihan warna yang dapat menarik perhatian siswa. Sesuai dengan hal yang mendasari anak usia sekolah dasar yang menyukai pemilihan warna cerah *e-book* dibuat sedemikian rupa upaya meningkatkan minat belajar siswa.²¹ Selain memperhatikan elemen serta warna yang digunakan, pemilihan bahasa yang tepat dan mudah dipahami juga termasuk aspek penting. Pada *e-book* BANGZAMAL ini, selain materi zakat mal yang peneliti sajikan dengan menarik dan disertai elemen-elemen yang mendukung, *e-book* ini juga dilengkapi video animasi hikmah dari materi zakat mal. Tentunya siswa tidak kesulitan dalam mengakses video animasi tersebut, karena peneliti telah menyediakan fitur barcode yang sudah tersedia dalam *e-book* BANGDZAMAL, barcode juga telah dipermudah dengan cara klik *icon* barcode yang telah disediakan, kemudian secara otomatis tersambung pada video animasi kisah inspiratif yang berjudul Pak Abdul Jatuh Miskin Karena Tidak Berzakat. Dengan sajian video animasi tersebut siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Adapun produk *e-book* dapat dilihat pada gambar berikut.²²



Gambar 1. Desain Produk

²⁰ Munawaroh, I. (2021). Karakteristik Peserta Didik. In *Modul Pendidikan Profesi Guru* (hal. 45–64). Modul Belajar Mandiri.

²¹ Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>

²² 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. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>

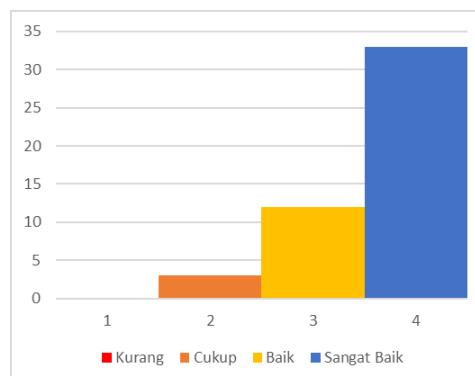


Gambar 2. Desain Video Animasi

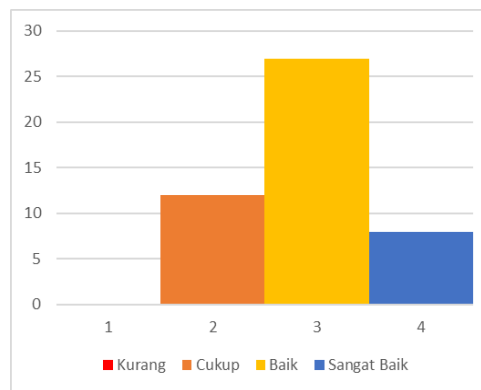
Pada tahap efektivitas produk *e-book* yang telah dikembangkan oleh peneliti dilakukan dengan melalui uji coba di SD Negeri Tanjunglaya 01 dengan satu guru PAI dan 48 responden siswa, yaitu siswa kelas VI SD Negeri Tanjunglaya 01.

Penilaian angket yang dilakukan oleh seorang guru di SD Negeri Tanjunglaya 01 didalamnya berisi beberapa pertanyaan terkait kelayakan aspek materi, media dan bahasa dari produk media yang peneliti kembangkan yaitu *e-book* BANGDZAMAL. Dari angket tersebut didapatkan hasil sebesar 4 dari 4 dalam aspek media, 3 dari 3 dalam aspek bahasa dan 4 dari 4 dalam aspek konten yang didalamnya memuat juga pertanyaan terkait materi dan konten atau fitur yang peneliti sediakan pada *e-book* BANGDZAMAL ini. Oleh karena itu, dari hasil yang diperoleh dari angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-book* BANGDZAMAL yang peneliti buat layak, efektif serta inovatif untuk digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan bisa dijadikan inovasi pada saat pembelajaran di SD Negeri Tanjunglaya 01, hal ini dikarenakan sebelumnya di SD tersebut hanya melaksanakan pembelajaran secara konvensional.

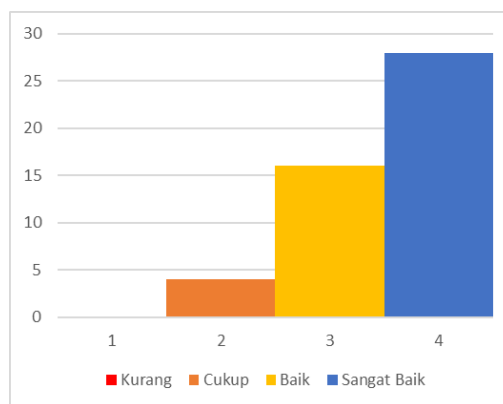
Uji efektifitas media yang dilakukan oleh masing-masing siswa, dengan angket berupa pernyataan mengenai produk yang dikembangkan peneliti dengan alternatif jawaban berupa skala 1-4. Adapun hasil rekapitulasi perolehan respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.



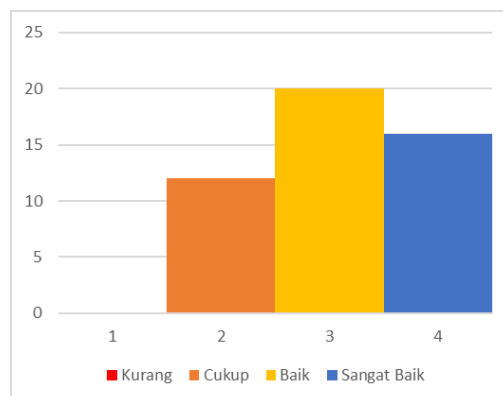
Grafik 1 kemenarikan tampilan dan isi *e-book* BANGDZAMAL bagi siswa



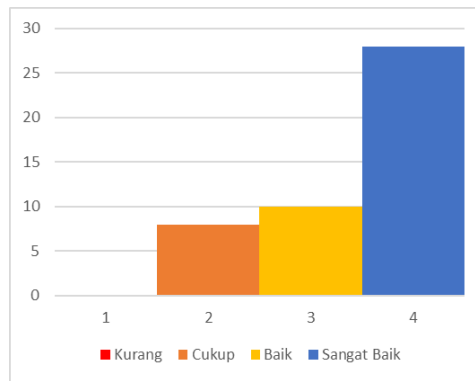
Grafik 2 kemudahan akses *e-book* BANGDZAMAL bagi siswa



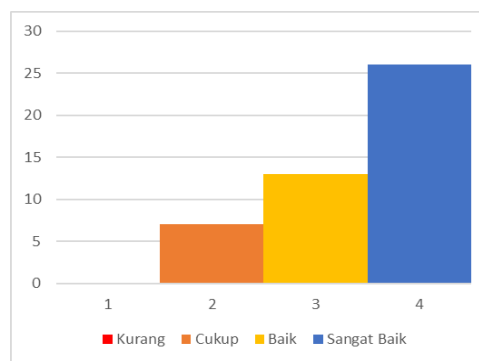
Grafik 3 kemudahan pemahaman materi *e-book* BANGDZAMAL bagi siswa



Grafik 4 ketertarikan belajar pada *e-book* BANGDZAMAL bagi siswa



Grafik 5 kemudahan bahasa yang digunakan dalam *e-book* BANGDZAMAL bagi siswa



Grafik 6 manfaat *e-book* BANGDZAMAL bagi siswa

Berdasarkan hasil rekapitulasi respon siswa membuktikan bahwa *e-book* yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan uji coba, untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang disajikan dalam produk, peneliti melakukan *post test* terhadap siswa dengan membagikan lembar kertas soal dengan jumlah 10 soal menggunakan model pilihan ganda.

Hasil tes menunjukkan bagaimana pemahaman siswa SD Negeri Tanjunglaya 01 pada materi zakat mal setelah membaca serta memahami *e-book* BANGDZAMAL. Adapun hasil pemerolehan nilainya yakni nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya yakni 50. Dari total 48 siswa, terdapat tujuh belas siswa memperoleh nilai 100, sepuluh siswa memperoleh nilai 90, dua belas siswa memperoleh nilai 80, lima siswa memperoleh nilai 70, dua siswa memperoleh nilai 60, dan dua siswa memperoleh nilai 50. Nilai rata-rata yang didapat yakni 86,04. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VI SD Negeri Tanjunglaya 01 memperoleh nilai tes dengan rata-nilai 86,04 untuk materi zakat Mal yang telah dipelajari melalui media produk yang dikembangkan oleh peneliti yakni *e-book* BANGDZAMAL yang dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran materi terkait, hal ini dikarenakan hasil tes siswa kelas VI yang sudah peneliti dapatkan dirasa cukup baik.

Dilihat dari hasil data instrumen dan *post test* yang diperoleh, produk *e-book* BANGDZAMAL layak digunakan oleh siswa SD, selain tampilannya yang menarik, dengan produk ini siswa lebih cepat paham pada materi zakat mal. Karena media *e-book* diterapkan sebagai penunjang pembelajaran sesuai dengan peneliti sebelumnya yang juga melakukan penelitian terkait penerapan *e-book* dalam proses pembelajaran. Kesesuaian tersebut yakni (1) penggunaan *e-book* yang praktis (2) *e-book* menjadi bukti adanya inovasi dalam pembelajaran (3) penggunaan *e-book* dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun (4) dapat menunjang kreatifitas anak (5) proses pembelajaran dapat efektif.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa produk peneliti yakni *e-book* BANGDZAMAL sebagai media pembelajaran termasuk ke dalam kategori efektif dan inovatif untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar pada SDN Tanjunglaya 01. hal ini dikarenakan, *e-book* BANGDZAMAL membuat hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI khususnya pada materi belajar zakat mal menjadi meningkat. Dengan menggunakan *e-book* BANGDZAMAL ini membuat siswa lebih interaktif dan tertarik pada materi dalam proses pembelajaran. Dengan begitu tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Hal tersebut didasari dengan K13 yang berasumsi bahwasanya dalam pembelajaran tidak hanya guru yang menjelaskan materi atau *teacher center*. Hal ini juga telah diperkuat dengan adanya hasil angket dari guru PAI dan siswa serta hasil *post test* siswa kelas VI SD Negeri Tanjunglaya 01 yang mendapatkan nilai rata-rata 86,04 pada materi zakat mal.

SARAN & REKOMENDASI

Hasil penelitian penerapan *e-book* BANGDZAMAL menunjukkan kemampuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari hasil yang peneliti peroleh pada saat melakukan uji coba produk.²³ Maka dari itu dapat diajukan saran ke berbagai pihak. Yang pertama untuk sekolah, penerapan media *e-book* dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran. Yang kedua untuk para siswa, selain meningkatkan motivasi belajar, siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, namun untuk pelaksanaannya siswa memerlukan banyak latihan agar terbiasa menggunakan teknologi pada saat pembelajaran. Yang ketiga untuk guru, memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan media *ebook* agar tampilannya lebih menarik sehingga proses pembelajaran dapat efektif. Yang keempat,

²³ Hartini, N., & Ariana, A. D. (2016). Psikologi Konseling Perkembangan Dan Penerapan Konseling Dalam Psikologi. In *Airlangga University Press*.

untuk peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian serupa untuk membandingkan dan mengetahui seberapa besar pengaruh dari penerapan media *e-book* dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapkan terima kasih ini kami peruntukkan utamanya kepada SDN Tanjunglaya 01 yang telah mempersilahkan kami untuk melakukan penelitian di SD tersebut, Guru PAI yang turut memberikan penilaian untuk produk kami dan kepada siswa kelas VI SDN Tanjunglaya 01 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian kami. Tak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lainnya yang telah terlibat pada proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Rizka Ni'matul et al. 2021. "Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Terhadap Materi Zakat Melalui Pembelajaran Fikih Madrasah Ibtidaiyah Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan Islam* 5(1): 51–60.
- Aeni, Ani Nur, Tiara Erlina, et al. 2022. "Aplikasi BETA (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9(1): 101–13.
- Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, et al. 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.
- Aeni, Ani Nur, Dwina Aprilia, Nur Amalia Putri, and Adelia Afriyanti. 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.
- Aeni, Ani Nur, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, and Wira Sakti Sutiana. 2022. "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(3): 721.
- Fitri, Aliya Salsabilla, Ani Nur Aeni, and Rana Gustian Nugraha. 2023. "Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7(1): 220.
- Francisca, Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan E-Book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' Untuk Pembelajaran PAI Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3): 5268–77.
- Ghufron, M.A. 2018. "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan." *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018* 1(1): 332–37.
- Hartini, Nurul, and Atika Dian Ariana. 2016. Airlangga University Press *Psikologi Konseling Perkembangan Dan Penerapan Konseling Dalam Psikologi*.
- Hasan, Kamaruddin, Zaid Zainal, and Suhadjerah Suhadjerah. 2020. "The Development of Learning Media of Pakakala Boardgame." *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 6(1): 48–55.
- Ihsan, Aziz Maulana. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran Ips Pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik Dan Budaya: Studi

Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development.” Universitas Pendidikan Indonesia.

- J. Ellis, Timothy, and Yair Levy. 2010. “A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods.” In *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, Florida: <https://www.researchgate.net/publication/320664179> A.
- Khikmawati, Devi Kurnia et al. 2021. “Pemanfaatan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kudus.” *Buletin KKN Pendidikan* 3(1): 74–82.
- Martha, Zeny Dwi, Eka Pramono Adi, and Yerry Soepriyanto. 2018. “Ebook Berbasis Mobile Learning.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1(2): 109–14.
- Maulid, T A, N Sastabila, E D Puspita, and ... 2022. “Pengembangan Animasi Kids (ANIKIDS) Ngalaksa Dalam Perspektif Islam Sebagai Media Pembelajaran Digital Siswa Sekolah Dasar.” *Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan* 9(1): 19–25.
- Al Mubarak, Muhammad Adi Riswan, Nurul Iman, and Febri Wimpi Hariadi. 2021. “Rekonstruksi Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Pengelolaan Zakat (Analisis Hukum Ekonomi Syariah).” *Journal of Sharia Economics (MJSE)* 1(1): 62–79.
- Munawaroh, Isniatun. 2021. “Karakteristik Peserta Didik.” In *Modul Pendidikan Profesi Guru, Modul Belajar Mandiri*, 45–64.
- Novita, Alamsyah, I I Ahmad, A Susilawati, and Ani Nur Aeni. 2022. “Pemanfaatan E-Book Interaktif" Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6.” *ULIL ALBAB: Jurnal ...* 1(5): 1249–72.
- Purnasari, Pebria Dheni, and Yosua Damas Sadewo. 2021. “Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar Di Perbatasan Pada Era Digital.” *Jurnal Basicedu* 5(5): 3089–3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>.
- Putra, Dika Esa, Hesti Agustini, Difa Siti Ridhania, and Ani Nur Aeni. 2022. “Penggunaan E-Book BdsM (Buku Dakwah Siswa Milenial) Sebagai Media Dakwah Di Sekolah Dasar.” *Al Qalam : Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16(3).
- Rifa’atunnisa, Eri Satria, Rinda Cayana. 2014. “Pengembangan Aplikasi Zakat Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype.” *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut* 11(1).
- Sartika, Fitria, Elni Desriwita, and Mahyudin Ritonga. 2020. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah.” *Humanika* 20(2): 115–28.
- Zain, Nur Harizah, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. 2021. “Problematika Pembelajaran Daring Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(4): 1840–46. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1051>.