

PENGGUNAAN E-BOOK JUKUT (JUJUR KUNCI UTAMA) UNTUK MEMUPUK SIKAP JUJUR SISWA SD KELAS V

Anisa Sri Mulyani

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

asmulyani@upi.edu

Azizah Nursaidah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

azizahnursaidah@upi.edu

Diaz Nilam Wangila

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

diaznilamwangila27@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keberadaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti e-book. Adanya e-book ini sebagai upaya motivasi belajar siswa agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan siswa diharapkan tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Karena jarang sekali guru yang menerapkan e-book sebagai media pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran e-book JUKUT (Jujur unci Utama) untuk memupuk sikap jujur siswa SD. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif menggunakan Design and Development (D&D) sebagai model penelitian.. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Sidaraja yang berjumlah 25 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas e-book berfungsi dengan baik, penggunaan bahasa e-book sesuai dan mudah dicerna oleh siswa SD kelas V, isi atau konten mudah dipahami serta kesuaian ilustrasi yang dibuat mudah dimengerti, dan guru di SDN Sidaraja belum terlalu sering menggunakan e-book sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan e-book JUKUT (Jujur Kunci Utama) ini dapat digunakan oleh guru kelas V SDN Sidaraja untuk memupuk sikap jujur pada siswa SD.

Kata kunci: Media, E-book, Jujur, Sikap

Abstract

This research is motivated by the importance of the existence of creative and innovative learning media such as e-books. The existence of this e-book is an effort to motivate students to learn in order to create a pleasant learning atmosphere and students are expected not to feel bored during learning. Because it is rare for teachers to apply e-books as learning media. The purpose of this study was to find out the use of the e-book JUKUT (Honest unci Utama) learning media to foster honest attitudes of elementary school students. The research method used was descriptive qualitative using Design and Development (D&D) as a research model. The research subjects were fifth grade students SDN Sidaraja, totaling 25 people. The results showed that the quality of the e-book functioned well, the use of e-book language was appropriate and easily digested by fifth grade elementary school students, the content or content was easy to understand and the appropriateness of the illustrations made was easy to understand, and the teachers at SDN Sidaraja does not use e-books as learning media very often. Thus, the use of the JUKUT (Honest Key Main) e-book can be used by fifth grade teachers at SDN Sidaraja to foster an honest attitude in elementary school students.

Keywords: Media, E-book, Honest, Attitude

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini berlangsung pesat dan tentunya sangat berpengaruh terhadap aspek kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangannya, teknologi itu memiliki akses yang mudah terutama pengembangan dukungan.¹ Salah satu aspek kehidupan sehari-hari yang terpengaruh oleh kemajuan teknologi adalah dalam sektor pendidikan. Implikasi kemajuan teknologi di bidang ini mengajarkan guru untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul “Menanamkan Disiplin pada Anak Melalui Dairy Activity Menurut Ajaran Islam” yang mengatakan bahwa membelajarkan anak perlu sesuatu yang bersifat aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.² Guru harus mampu mengubah cara mendidik yang relevan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Guru adalah penentu utama berhasilnya kualitas pendidikan dalam pembelajaran.³

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah *e-book*. Media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan segala sesuatu dalam proses pembelajaran yang dapat menstimulasi seseorang tanpa paksaan.⁴ Penelitian diperkuat oleh penelitian sebelumnya terkait penggunaan e-book sebagai media pembelajaran dan cukup efektif mengatasi permasalahan yang ditemukan. Buku digital merupakan kumpulan susunan teks, gambar, video, dan suara yang dikemas dalam satu format aplikasi dan bisa dibaca dengan alat elektronik tertentu.⁵ Pada buku digital atau buku elektronik semua kumpulan materi yang telah disatukan dimuat dalam satu format aplikasi yang nantinya buku digital tersebut dapat dibaca menggunakan piranti elektronik seperti *smartphone* maupun komputer. *E-book* memiliki banyak sekali kelebihan jika dibandingkan dengan buku konvensional. *E-book* mudah diakses kapan saja dan di mana saja oleh pembacanya karena bersifat digital. Jika buku konvensional memerlukan tempat yang cukup luas untuk dapat menyimpan banyak buku, penyimpanan ebook tidak akan membutuhkan tempat yang luas, cukup sediakan memori di perangkat elektronik dengan file *e-book* yang akan disimpan.

¹ Interactive, B., Dasar, P., & Kelas, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic. *Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic Bot Interactive) Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dasar Islam Pada Siswa Kelas 2 SD*, 2(02), 216–225.

² Ani, O., & Aeni, N. (2011). *Menanamkan Disiplin Pada Anak*. 9(1), 17–29.

³ Aeni, A. N. (2015). *Menjadi Guru Sd Yang Memiliki Kompetensi Personal- Religius Melalui Program One Day One Juz (ODOJ)*. 2(2), 212–223.

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

⁵ 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.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan etis siswa. Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya untuk membangun karakter (*character building*). Pendidikan karakter dapat disebut juga sebagai pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan dunia afektif, pendidikan akhlak, atau pendidikan budi pekerti.⁶ Pendidikan karakter mempunyai tujuan diantaranya adalah untuk membentuk pribadi kita agar menjadi manusia yang berguna. Pendidikan karakter dimasukkan dalam kurikulum baru supaya siswa yang memiliki potensi dapat mengembangkan potensinya dan memiliki akhlak yang mulia. Salah satu nilai karakter yang dianggap kurang saat ini adalah kejujuran. Kejujuran ini biasanya akan tercermin dalam perilaku yang diikuti dengan hati yang lurus (ikhlas), berbicara sesuai dengan kenyataan, berbuat sesuai bukti dan kebenaran. Dengan demikian kejujuran merupakan salah satu unsur kekuatan spiritual, akhlak mulia, serta kepribadian.

Dengan senantiasa menanamkan nilai-nilai kejujuran pada siswa, maka semakin cepat nilai kejujuran tersebut akan melekat pada diri mereka. Siswa sangat membutuhkan pendidikan karakter sejak dini. Karena individu yang jujur tidak hanya memperkuat karakter bangsa, tetapi juga karakter mereka sendiri. Bangsa yang besar dimulai dari generasi muda yang jujur dan tangguh. Baik pemerintah, guru maupun orang tua sangat mengharapkan penerusnya menjadi pribadi yang jujur dalam segala aspek kehidupan. Pemerintah menginginkan warganya memiliki sikap dalam memimpin suatu daerah atau menjadi masyarakat di suatu daerah tersebut. Seorang guru sekolah dasar menginginkan siswa yang didiknya dari bangku kelas I sampai kelas VI menjadi pribadi yang bersikap jujur setelah menempuh pendidikan 6 (enam) tahun, begitupun dengan guru SMP dan SMA. Kemudian orang tua juga menginginkan hal yang sama, disamping anaknya pintar dalam bidang akademik, orang tua juga ingin anaknya mempunyai sikap jujur baik terhadap orang tuanya maupun kepada orang lain.

Namun pada kenyataannya masih banyak anak-anak siswa SD yang berkata tidak jujur. Oleh karena itu kami membuat *e-book* JUKUT (Jujur Kunci Utama) dengan maksud agar dapat memupuk sikap jujur pada siswa SD. Dalam *e-book* JUKUT ini siswa akan belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi siswa. *E-book* JUKUT ini berisikan suatu pembelajaran sikap jujur baik di sekolah maupun di rumah. Dengan beberapa media yang ada di dalam *e-book* ini seperti podcast dan video pembelajaran. Diterbitkannya *e-book* ini bermaksud juga dengan pemanfaatan teknologi di masa kini, sehingga siswa bisa dengan mudah membaca dan mempelajari dengan *e-book* JUKUT ini. *E-book* ini bisa diakses kapan saja oleh pembacanya, diakses di mana saja dan dalam keadaan apapun. Pembaca hanya membutuhkan *smartphone* dan jaringan internet.

⁶ Aeni, A. N. (n.d.). *Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam*. 50–58.

Materi yang diringkas dengan tulisan yang dikolaborasikan dengan beraneka gambar, animasi dan disajikan berwarna-warni. Diharapkan dengan adanya *e-book* ini dapat memupuk sikap jujur siswa. Peneliti mendambakan dengan terdapatnya *e-book* ini bisa berimplikasi sebagai sumber wawasan pengetahuan siswa kelas V SD guna memberikan sarana belajar dan bermain anak yang mengintegrasikan ICT serta afeksi.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif deskriptif ini menggunakan *Design and Development* (D&D) sebagai model penelitian. Model desain dan pengembangan merupakan sebuah cara berupa pembuatan prosedur, teknik atau piranti yang menggunakan metode analisa atas permasalahan merujuk kepada para ahli. Berangkat dari hal tersebut, hasil temuan dalam penelitian tidak lain adalah pengembangan dari produk yang telah disempurnakan.⁷

Penelitian ini dimulai dengan tahap analisis masalah yang terdapat di SD Negeri Sidaraja, dimana dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran belum maksimal seutuhnya. Selanjutnya, setelah dilakukan identifikasi terhadap masalah dan kebutuhan yang perlu dipenuhi, lanjut ke langkah berikutnya yaitu membuat produk. Berkaitan dengan paparan tersebut, penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai pedoman utama menggarap desain produk. Singkatan ADDIE sendiri mengacu pada lima tahapan yang perlu dilalui yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), serta *Evaluation* (evaluasi). Gambar 1 akan memperlihatkan skema langkah-langkah penelitian D&D dengan model ADDIE.⁸



Gambar 1. Langkah-langkah model ADDIE

Berdasarkan tahap-tahap di atas, *analysing* merupakan mengkaji materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar mengenai kejujuran sebagai penunjang utama dari konten dalam produk yang dibuat. *Designing* yaitu proses pembuatan *e-book* menggunakan beberapa aplikasi, seperti Canva dan Spotify sebagai langkah awalnya. Lalu, di tahap berikutnya adalah *developing* yang diisi dengan materi terkait kejujuran di sekolah dasar dituangkan dalam *e-book*

⁷ Alamsyah, N., Ahmad, I. I., Susilawati, A., & ... (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif" Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *ULIL ALBAB: Jurnal ...*, 1(5), 1249–1272.

⁸ Media, P., Aplikasi, P., Wudu, Y. U. K., Wudu, B. A. B., & Sd, D. I. (n.d.). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan Untuk Meningkatkan Antusiasme Pembelajaran PAI*. 44–52.

JUKUT (Jujur Kunci Utama). Kemudian, sampai di tahap *implementing* adalah ketika produk dilakukan uji coba di SD Negeri Sidaraja kelas V. Terakhir, melakukan *evaluating* terkait keberhasilan penggunaan *e-book* ini terhadap perilaku jujur di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi dan pengisian kuisioner sebagai teknik pengumpulan data. Guru PAI selaku validator menggunakan alat berupa instrument penilaian yang berisi pernyataan-pernyataan terkait materi yang dimuat dalam e-book JUKUT (Jujur Kunci Utama). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas V yang berlokasi di SD Negeri Sidaraja. Tabel 1 akan menunjukkan penilaian guru PAI selaku validator dalam penelitian ini.

Tabel 1. Penskoran Instrumen Penelitian

Skor	4	3	2	1
Kategori	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Analysing*

Pada tahap ini, dilakukan sebuah analisis mendalam terhadap materi PAI yang disampaikan di sekolah dasar, termasuk metode pengajaran, kurikulum, dan bahan ajar yang digunakan, sampai kepada penyesuaian dengan konten yang hendak dituangkan ke dalam produk. Dari analisis yang dilakukan, dapat ditemukan potensi kelemahan dalam pengajaran dan pemahaman konsep kejujuran.

2. *Designing*

Setelah menganalisis materi yang akan dimasukkan ke dalam konten, dilakukan tahap desain produk. Desain produk dibantu oleh sebuah aplikasi yang mendukung, seperti Canva dan Spotify. Gambar 2 dan 3 menampilkan aplikasi yang digunakan oleh peneliti.



Gambar 2 dan 3. Logo Aplikasi untuk Mendesain

3. *Developing*

Di bagian development, produk yang telah direncanakan diwujudkan melalui pembuatan buku digital mengenai kejujuran sebagai kunci utama, yang ditunjang oleh aplikasi yang dapat

memperkaya dan meningkatkan interaktivitas pengguna dengan materi yang disajikan. Pembuatan buku digital mengenai kejujuran sebagai kunci utama dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan konsep kejujuran dengan cerita atau contoh kehidupan nyata yang dapat memudahkan siswa dalam memahaminya. Buku digital ini dapat dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang menarik, sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam membaca dan mempelajari materi PAI.

4. *Implementing*

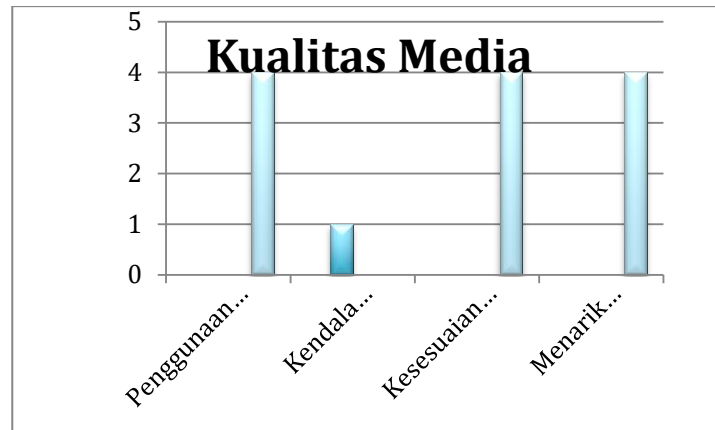
Peneliti melakukan uji coba produk pada hari Sabtu, 11 Maret 2023 yang berlokasi di SD Negeri Sidaraja dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Pada tahap ini, peneliti melakukan demonstrasi produk kepada siswa kelas V SD tentang kejujuran di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang disambut antusias oleh siswa karena fitur-fitur yang disajikan menarik, seperti cerita pendek, podcast, dan video pembelajaran. Gambar 4 menunjukkan dokumentasi uji coba produk di SD Negeri Sidaraja.



Gambar 4. Dokumentasi Uji Coba Produk

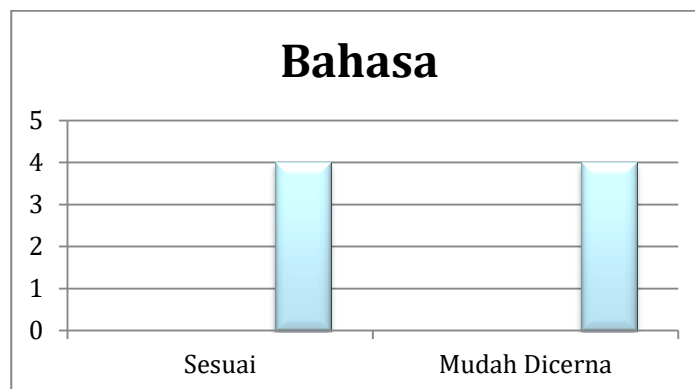
5. *Evaluating*

Hasil tes menunjukkan bahwa dapat dilihat dari rubrik penilaian yang diberikan oleh guru terhadap produk yang dibuat yaitu *e-book* JUKUT (Jujur Kunci Utama) terhadap pembelajaran dengan siswa di kelas V SD. Dimana rata-rata skor yang didapatkan yaitu 4 (poin). Seperti dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



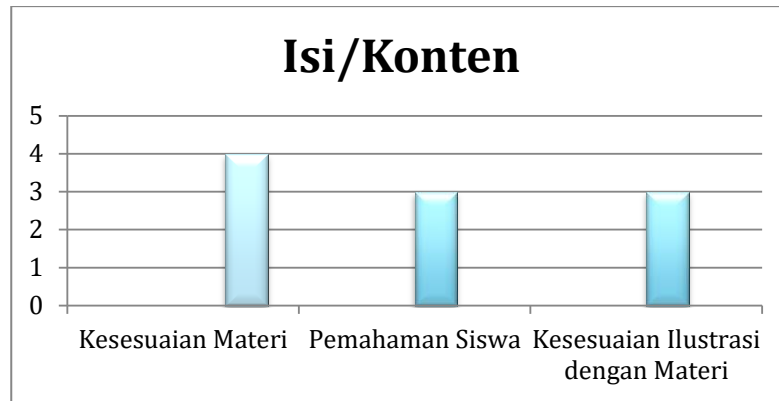
Gambar 5. Kualitas Media E-book JUKUT

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa kualitas media *e-book* berfungsi dengan baik mendapat skor 4 (empat) poin dari guru yang mengajar mata pelajaran PAI di kelas V SD. Kemudian tidak ada kendala dalam media *e-book* ini, termasuk pada kesesuaian dan ketertarikan perhatian siswa terhadap *e-book* JUKUT mendapat skor 4 poin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kualitas pada media *e-book* JUKUT ini baik dan dapat digunakan pada jenjang siswa SD kelas V.



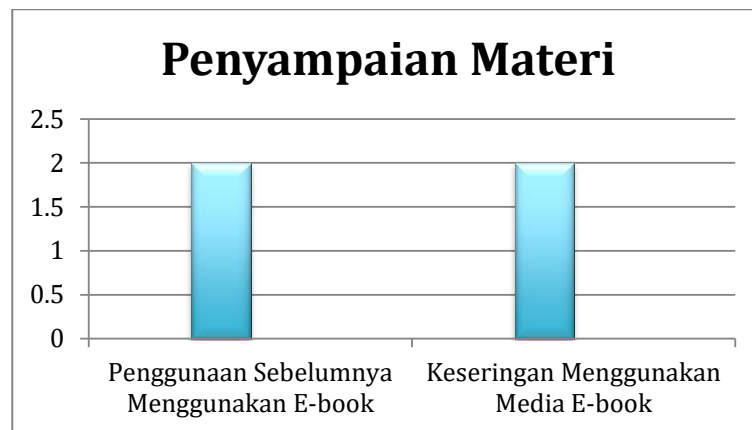
Gambar 6. Aspek Bahasa E-book JUKUT

Dalam segi bahasa *e-book* JUKUT seperti terlihat pada rentang grafik di atas menunjukkan skor 4 (empat) poin, artinya penggunaan bahasa *e-book* JUKUT ini sesuai dan mudah dicerna oleh siswa SD kelas V.



Gambar 7. Kesesuaian Isi/Konten E-book JUKUT

Selanjutnya isi/konten pada *e-book* JUKUT ini rata-rata sesuai, mudah dipahami dan kesesuaian ilustrasi yang dibuat mudah dimengerti untuk siswa SD kelas V.



Gambar 8. Penyampaian Materi E-book JUKUT

SDN Sidaraja penggunaan media berbasis teknologi dengan media *e-book* belum terlalu sering digunakan. Hal ini sejalan dengan tujuan media *e-book* JUKUT agar dapat membantu dan memberikan pemahaman lebih menarik terhadap proses belajar mengajar terutama dalam memupuk sikap jujur pada siswa SD kelas V.

KESIMPULAN

Buku digital yang dihasilkan oleh peneliti bertajuk "JUKUT (Jujur Kunci Utama)" yang dirancang untuk memudahkan guru PAI dalam melangsungkan proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama kelas V SD. Kejujuran adalah hal yang paling diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu peneliti membuat sebuah inovasi dalam pembelajaran melalui *e-book* ini. Jarangnya menggunakan buku elektronik sebagai media pembelajaran membuat siswa antusias

dalam menerimanya, terbukti dalam rubrik penilaian mendapat skor memuaskan, artinya cukup untuk memahamkan siswa. Selain dari itu, penggunaan *e-book* ini pun tidak memiliki hambatan dalam penggunaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih secara mendalam peneliti untuk Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, karena peneliti senantiasa diberikan kemudahan dalam menyelesaikan artikel jurnal ini. Serta ucapan terima kasih kepada guru dan siswa yang telah memberikan motivasi dan juga bersedia memberikan izin untuk kami menggunakan fasilitas pada kegiatan penelitian sehingga dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (n.d.). *Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam*. 50–58.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Rodhiah, S. A., & Roza, L. (2020). Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Ebook Berbasis Multipel Representasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 2(1), 143–149.
- Aeni, A. N. (2015). *Menjadi Guru Sd Yang Memiliki Kompetensi Personal- Religius Melalui Program One Day One Juz (ODOJ)*. 2(2), 212–223. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1331>
- 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>
- Alamsyah, N., Ahmad, I. I., Susilawati, A., & ... (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif" Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *ULIL ALBAB: Jurnal ...*, 1(5), 1249–1272.
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Ani, O., & Aeni, N. (2011). *Menanamkan Disiplin Pada Anak*. 9(1), 17–29.
- 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>
- Interactive, B., Dasar, P., & Kelas, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic. *Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic Bot Interactive) Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dasar Islam Pada Siswa Kelas 2 SD*, 2(02), 216–225.
- Media, P., Aplikasi, P., Wudu, Y. U. K., Wudu, B. A. B., & Sd, D. I. (n.d.). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan Untuk Meningkatkan Antusiasme Pembelajaran PAI*. 44–52.