



**PENGUNAAN E-BOOK ASS (Anak Sholeh Sholehah)  
UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU HEMAT DALAM KEHIDUPAN  
SEHARI – HARI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**Adnia Rianti Pradita, Della Mustika, Tunny Nur Ainny, Ani Nur Aeni**  
**Universitas Pendidikan I Ndongesia**  
[adniariantipradita20@upi.edu](mailto:adniariantipradita20@upi.edu), [dellamustika200@upi.edu](mailto:dellamustika200@upi.edu), [27tunnynaa@upi.edu](mailto:27tunnynaa@upi.edu),  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

**Abstrak**

*E-book adalah sebuah buku yang berbentuk elektronik atau digital yang berisi mengenai informasi , panduan, tutorial, novel, layaknya buku pada umumnya. E - Book (Electronic Book) ini hanya bisa dibuka dan dibaca dengan menggunakan perangkat gadget seperti dengan menggunakan komputer, tablet, dan handphone pintar. Penelitian ini diharapkan dan bertujuan untuk memberikan sebuah pemahaman dan pembelajaran kepada anak SD di daerah Sumedang mengenai bagaimana cara berhemat pada kehidupan sehari-hari serta diharapkan E-Book tersebut dapat / mampu memberikan pembelajaran yang memiliki daya guna bagi subjek penelitian maupun umum. Metode yang kami lakukan yaitu dengan menggunakan metode kuantitatif dan survey melalui google form. Salah satu tujuan adanya E-Book ini ialah agar peserta didik dapat mengetahui bagaimana cara menggunakan E-Book secara online . Pengimplikasian pendidikan mengenai berhemat untuk dapat diajarkan kepada siswa sekolah dasar sangatlah penting mengingat, dengan hal tersebut akan memiliki dampak seperti siswa dapat mengetahui bagaimana cara menabung yang baik, dan cara berhemat.*

*Kata Kunci : E-book, Siswa.*

**Abstract**

*E-book is a book in electronic or digital form that contains information, guides, tutorials, novels, like books in general. This E-Book (Electronic Book) can only be opened and read using gadgets such as computers, tablets, and smart phones. This research is expected and aims to provide an understanding and learning to elementary school children in the Sumedang area about how to save money in everyday life and it is hoped that the E-Book can / is able to provide useful learning for research subjects and the general public. The methods we use are quantitative methods and surveys via google form. One of the purposes of this E-Book is for students to know how to use E-Books online. The educational implication of frugality to be taught to elementary school students is very important considering, with this it will have an impact such as students being able to know how to save well, and how to be frugal.*

*Keywords : E-book, Students.*

**PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi seperti sekarang ini perlu kiranya menyiapkan anak-anak kita untuk lebih dini dikenalkan tentang kecerdasan finansial sebagai bekal untuk mereka memasuki

persaingan ekonomi dimasa mendatang. Anak-anak perlu kita kenalkan dari dini untuk pengelolaan keuangan sederhana pada aktivitas keseharian mereka. Ini adalah fondasi kemampuan ekonomi bangsa di masa depan, tanggung jawab kitalah menyiapkan mereka untuk mampu mengelola keuangan sederhana pada keseharian mereka sebagai bekal di kehidupan mereka kelak<sup>1</sup>. Pembentukan karakter di era global merupakan persoalan fundamental. Salah satu implementasi pembentukan karakter adalah melalui pengenalan tentang kecerdasan finansial kepada anak usia sekolah dasar<sup>2</sup>.

Masa sekolah anak-anak kita isi dengan pemahaman dan karakter yang kuat sebagai bekal mereka kelak. Pendidikan anak usia sekolah tidak hanya terkait dengan upaya membekali mereka dengan tumbuh kembang yang memadai, tetapi juga penguatan karakter sejak awal<sup>3</sup>. Kecerdasan finansial merupakan upaya mengajari anak untuk mampu memahami kegiatan atau aktivitas mengelola keuangan sehari-hari yang sederhana. Lebih dari itu pendidikan finansial berarti juga mendidik anak bagaimana menggunakan uang dengan baik dan bijak. Ini termasuk pembentukan karakter dan pengenalan perilaku sosial yang baik.

Kemampuan mengelola keuangan tidak mungkin hanya dicapai melalui pendidikan finansial dan akses finansial saja tetapi juga memerlukan adanya perubahan perilaku finansial setiap individunya, artinya pendidikan finansial tidak serta merta mengubah perilaku finansial seseorang<sup>4</sup>. Karena itu pendidikan finansial harus dilakukan terintegrasi dengan pendidikan perilaku sosial. Kecerdasan seorang anak tidak bisa diukur dari kecerdasan akademis di sekolah saja.

Kecerdasan anak dalam mengatur emosi, kecerdasan berinteraksi di lingkungan sosial dan juga kecerdasan dalam mengatur keuangan juga menjadi bagian dari kecerdasan seorang anak<sup>5</sup>. Untuk mengasah kecerdasan finansial, mengelola keuangan sebaiknya mulai ditumbuhkan sejak dini, yaitu sejak di usia sekolah agar menjadi budaya hidup di keseharian mereka. Apabila ingin menumbuhkan kecerdasan finansial pada anak, berarti hal ini merujuk pada sebuah proses.

---

<sup>1</sup> Hamdi AS. “*Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*”. (Yogyakarta. Deepublish, 2017)

<sup>2</sup> Ramadhan, M. I., Aeni, A. N., & Sujana, A. Penerapan Model PBL Berbantuan Multimedia Pada Materi Daur Air dan Peristiwa Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 721–730, (2016)

<sup>3</sup> Wibawanto Wandah.. “*Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*”. (Semarang: LPPM UNNES, 2020)

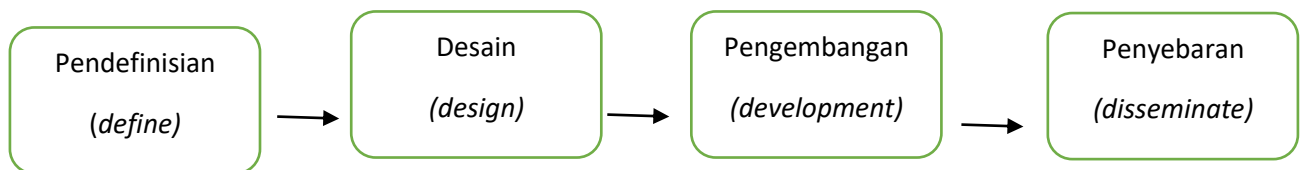
<sup>4</sup> Ningrum, N. S., Julia, J., & Irawati, R. Jurnal pena ilmiah: vol 2, No 1. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2051–2060, (2017)

<sup>5</sup> Purwanti, N., Maasawet, E. T., & Rambitan, V. M. M. Pengembangan Media Pembelajaran (Online) Berbantuan Aplikasi Kahoot Dan Komik Strip Dalam Upaya Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Kelas VIII SMPK ST. Fransiskus Asisi Samarinda. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(1), (2021)

Menumbuhkan itu dilakukan ketika masih kecil. Jadi tidak menunggu anak sudah besar baru kemudian dikenalkan tentang kecerdasan finansial yang tentunya akan lebih sulit nantinya.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dan juga metode google form. Metodologi pengembangan yang digunakan yaitu metodologi 4D<sup>6</sup>. Metodologi tersebut memiliki empat tahapan yaitu pendefinisian, desain, pengembangan, serta penyebaran. Alasan peneliti memakai pengembangan 4D karena model ini mempunyai tahapan yang sistematis serta sesuai dengan penelitian pengembangan. Bentuk produk dari pengembangan yang akan dihasilkan yaitu E-book. Penelitian ini merupakan penelitian studi media pembelajaran yang menggunakan E-book, dimana kami memanfaatkan materi-materi tertulis seperti jurnal sebagai materi utama, buku, dan artikel lainnya untuk menganalisis sarana pembelajaran berbasis E-book. Adapun tahapan-tahapan model penelitian 4D yaitu:



**Gambar 1** Tahapan Pengembangan Model 4D

### 1. Tahapan Pendefinisian (*define*)

Pendefinisian yaitu tahapan untuk menentukan segala bentuk persyaratan yang diperlukan dalam pengembangan pembelajaran. Dengan menganalisis kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran dan batasan dari materi yang ingin dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa media yang valid merupakan media yang selaras dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan<sup>7</sup>. Sesudah mengetahui syarat pembelajaran, maka akan didapatkan hasil analisis mengenai media yang menunjang pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menentukan mengenai produk yang akan dikembangkan.

<sup>6</sup> Mohammad, M. M., & Sari, P. M. *Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. 7(3), 1194–1198, (2021)

<sup>7</sup> Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191, (2020)

2. Tahapan Desain (*design*)

Design merupakan salah satu tahap yang bertujuan untuk dapat menyiapkan media pembelajaran yaitu E-book. Kegiatan yang harus dilaksanakan pada tahap ini yaitu perancangan model dan design E-book dan penyusunan materi yang terdapat dalam E-book. Pada tahapan ini akan menghasilkan draft mengenai E-book.

3. Tahapan Pengembangan (*development*)

Pengembangan merupakan tahap yang bertujuan untuk membuat draft menjadi suatu produk serta menguji validitasnya. Setelah mengembangkan E-book, sesuai dengan draft selanjutnya produk yang telah dihasilkan akan divalidasi. Sehingga tahap pengembangan ini menghasilkan E-book sebagai media pembelajaran yang layak untuk di uji coba.

4. Tahapan Penyebaran (*disseminate*)

Penyebaran merupakan tahap yang bertujuan untuk menyebarluaskan hasil dari produk yang telah dikembangkan dengan tujuan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan desain menurut (Sugyono, 2010) yaitu one group pretest postes design. Penelitian ini dimulai dengan membagikan link E-book ASS yang dapat diakses oleh semua lapisan baik siswa, guru maupun orang tua, jika siswa sudah paham bagaimana mengakses link E-book tersebut selanjutnya peneliti menjelaskan penggunaan E-book ASS dan E-book tersebut dapat diakses kapan saja, dan dapat disimpan di G-drive. Terakhir peneliti akan memberi waktu kepada siswa untuk memahami isi buku dan akan melihat perkembangan siswa dalam memahami penggunaan E-book ASS yang telah dibuat. Subjek dalam penelitian ini adalah 33 Orang peserta didik SD kelas 3, 15 orang siswa dari SD N 2 Pangkalpinang dan 18 orang siswa dari SD N Sukaraja 1.

Metode berikutnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Dengan memperoleh data langsung dari responden dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Dalam penelitian ini data yang diperoleh merupakan jawaban responden pada kuesioner yang dibagikan kepada anak SD. Metode pengumpulan data adalah kuesioner, angket yang merupakan teknik pengumpulan data yang melalui formulir yang berisi pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada anak SD untuk dapat memberikan tanggapan dari informasi yang diperlukan. Kuesioner ini menggunakan bantuan digital yaitu Google Form. Google Form adalah alat yang dapat membantu dalam pembuatan kuesioner dan mempermudah dalam menyebarkan kuesioner tersebut.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. HASIL PENELITIAN**

#### **Hasil penelitian penggunaan E-book ASS**

Responden yang tercatat sebanyak 33 responden anak kelas 3 SD, dimana sebagian besar anak sangat mengenal dan memahami konsep berhemat dalam islam serta dapat mengetahui contoh perilaku hemat dan mereka pun mampu mencerminkan perilaku hemat tersebut pada kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pemahaman mengenai cara berhemat dalam islam mereka mampu mengetahui manfaat perilaku hemat.

Dengan adanya E-book ini anak SD sangat memudahkan mereka untuk menambah wawasan mereka. Bagi anak SD dalam pembuatan E-Book harus memiliki desain yang unik dan pembuatan desain harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Karena bagi anak SD lebih melihat ke desainnya. Pada penelitian ini responden menanggapi bahwa E-Book yang kami buat sangat menarik bagi anak SD.

## **PEMBAHASAN**

E-Book atau sering disebut dengan buku digital adalah publikasi buku dengan bewujud digital dimana terdiri dari gambar, teks, atau keduanya. E-Book ini dapat dilihat melalui perangkat elektronik seperti handphone, laptop dll. Pembelajaran di era 5.0 telah membawa perubahan interaksi antara peserta didik dan guru. Selain merubah interaksi era 5.0 juga telah merubah cara berpikir, cara bertindak dan cara belajar. Dengan adanya era 5.0 Memacu terjadinya inovasi dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah dikembangkan dan implementasikan secara tepat dalam bidang pendidikan.

Pengembangan teknologi software dan penyimpanan melalui clouds menghadirkan berbagai layanan untuk memudahkan dalam mengorganisasi proses pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun dengan adanya teknologi komunikasi di era 5.0 saat ini. Software dan clouds saat ini dikembangkan dengan mengintegrasikan kebutuhan pola interaksi guru dan siswa hingga mengintegrasikan kurikulum dan sumber belajar sesuai keinginan dalam proses pembelajaran saat ini. Pengintegrasian proses pembelajaran tatap muka dalam kelas dan aktifitas melalui internet menjadi keharusan saat ini dan seluruh stakeholder harus beradaptasi dengan perubahan tersebut.

Bila kita melihat saat ini, Harvard university dan Cambridge university telah merubah diri dengan mengintegrasikan layanan pembelajaran Online untuk memudahkan akses proses pembelajaran berkualitas dan berstandar internasional ada dan dekat dengan masyarakat. Pendidikan Indonesia harus beradaptasi untuk terus beradaptasi dengan meningkatkan kualitas

sumber daya manusia melalui inovasi dalam proses pembelajaran. Motivasi dan kemandirian belajar peserta didik dalam belajar harus menjadi prioritas dalam pengembangan karakter peserta didik untuk mampu secara kontinyu mendorong diri untuk terus belajar menemukan mengembangkan bakat dan minat sejak dini secara mandiri dan didukung seluruh pihak yang ada disekeliling peserta didik. Kehadiran E-book membuat para siswa dan guru mudah dalam mengakses pembelajaran tanpa harus membawa buku yang kadang terbilang berat dan merepotkan.

Pembuaatn E-book ini juga dapat melindungi alam salah satunya terhindar dari kerusakan pohon untuk membuat kertas yang biasanya digunakan untuk membuat buku. Kemudahan yang disajikan E-book juga berbagai diantaranya kemudahan dalam mengakses sumber informasi ataupun kata kunci yang disajikan materi yang terdapat di E-book dengan cara mencari keyword nya di search halaman buku. Kemudian kemudahan E-book juga dapat menjelaskan dengan design menarik.

Adanya E-book untuk dapat mengembangkan minat dan bakat siswa kelas 3 SD. Yang dimana tebagi menjadi beberapa SD diantaranya SDN 2 Pangkalpinang dan SDN Sukaraja 1. E-Book ini dapat digunakan oleh guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran supaya anak dapat tertarik dengan adanya E-Book. Untuk siswa E-book dapat diakses kapan saja dan dimana saja agar menambah pengetahuan tentang berhemat dan pengaplikasiannya dikehidupan sehari-hari. Untuk itu perancangan E-Book ini sehingga anak SD dapat mempelajari tentang pemahaman konsep berhemat dengan tahapan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan materi atau topic yang akan diajarkan kepada anak sd
2. Setelah materi terkumpul tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan desain, desain ini harus dapat dirancang semenarik mungkin untuk dapat menarik perhatian anak untuk dapat membaca.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil bahwa dengan adanya produk E-book untuk peserta didik dapat lebih memahami materi mengenai Ekonomi dalam islam dengan mengakses link E-book ASS. Dari hasil penelitian peserta didik terhadap penggunaan E-book ASS dapat dilihat bahwasanya E-book dapat lebih memahami isi materi karena design dan bahasa dalam E-book tersebut menarik dan mudahdimengerti oleh siswa kelas 3 SDN 2 Pangkalpinang dan SDN sukaraja 1.

Pembelajaran yang menyenangkan menarik minat dan tidak membosankan peserta didik. Salah satu awal agar pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik<sup>8</sup>. Suasana belajar

---

<sup>8</sup> Damayanti, N. A., & Dewi, R. M.. Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi

mengajar yang menyenangkan bagi peserta didik akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran, sehingga waktu perhatiannya tinggi<sup>9</sup>. Dari indikator penilaian yang dilakukan peneliti ini secara rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan game E-book ini menjadi lebih tinggi dari pretest awal. Penggunaan E-book ini merupakan upaya pengajar dalam menyongsong era 5.0 dalam menggunakan akses link E-book media pembelajaran tanpa mengurangi tujuan, konten, dan isi kualitas pembelajaran

## SIMPULAN

E-Book atau sering disebut dengan buku digital adalah publikasi buku dengan bewujud digital dimana terdiri dari gambar, teks, atau keduanya. E-Book ini dapat dilihat melalui perangkat elektronik seperti handphone, laptop dll. Pembelajaran di era 5.0 telah membawa perubahan interaksi antara peserta didik dan guru. Selain merubah interaksi era 5.0 juga telah merubah cara berpikir, cara bertindak dan cara belajar. Dengan adanya era 5.0 Memacu terjadinya inovasi dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah dikembangkan dan implementasikan secara tepat dalam bidang pendidikan.

Pembuatan E-book ini juga dapat melindungi alam salah satunya terhindar dari kerusakan pohon untuk membuat kertas yang biasanya digunakan untuk membuat buku. Kemudahan yang disajikan E-book juga berbagai diantaranya kemudahan dalam mengakses sumber informasi ataupun kata kunci yang disajikan materi yang terdapat di E-book dengan cara mencari keyword nya di search halaman buku. Kemudian kemudahan E-book juga dapat menjelaskan dengan design menarik. Adanya E-book untuk dapat mengembangkan minat dan bakat siswa kelas 3 SD. Yang dimana dibagi menjadi beberapa SD diantaranya SDN 2 Pangkalpinang dan SDN Sukaraja 1.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil bahwa dengan adanya produk E-book untuk peserta didik dapat lebih memahami materi mengenai Ekonomi dalam islam dengan mengakses link E-book ASS. Dari hasil penelitian peserta didik terhadap penggunaan E-book ASS dapat dilihat bahwasanya E-book dapat lebih memahami isi materi karena design dan bahasa dalam E-book tersebut menarik dan mudahdimengerti oleh siswa kelas 3 SDN 2 Pangkalpinang dan SDN sukaraja 1.

---

Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659, (2021)

<sup>9</sup> Andari, R. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135, (2020)

Adnia Rianti Pradita, Della Mustika, Tunny Nur Ainny, Ani Nur Aeni : Penggunaan E-Book ASS (Anak Sholeh Sholehah) Untuk Meningkatkan Perilaku Hemat Dalam Kehidupan Sehari-Hari Untuk Siswa Sekolah Dasar

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Ningrum, N. S., Julia, J., & Irawati, R. (2017). Jurnal pena ilmiah: vol 2, No 1 (2017). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2051–2060. [ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3566/pdf%0A%0A](http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3566/pdf%0A%0A)
- Purwanti, N., Maasawet, E. T., & Rambitan, V. M. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran (Online) Berbantuan Aplikasi Kahoot Dan Komik Strip Dalam Upaya Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Kelas VIII SMPK ST. Fransiskus Asisi Samarinda. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i1.1661>
- Ramadhan, M. I., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2016). Penerapan Model PBL Berbantuan Multimedia Pada Materi Daur Air dan Peristiwa Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 721–730.
- Wibawanto Wandah. 2020. “*Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*”. Semarang: LPPM UNNES
- Hamdi AS. 2017. “*Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*”. Yogyakarta. Deepublish