

## Pemanfaatan E-Book Interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6

Novita Alamsyah<sup>1</sup>, Ikhsan Ibrahim Ahmad<sup>2</sup>, Aida Susilawati<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: [novitaalamsyah30@upi.edu](mailto:novitaalamsyah30@upi.edu)<sup>1</sup>, [ikhsan12315@upi.edu](mailto:ikhsan12315@upi.edu)<sup>2</sup>, [aidasusilawati@upi.edu](mailto:aidasusilawati@upi.edu)<sup>3</sup>,  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

### Article History:

Received: 28 Maret 2022

Revised: 03 April 2022

Accepted: 03 April 2022

**Keywords:** *Interactive E-book, Khulafaur Rasyidin, Knowledge*

**Abstract:** *Research entitled Utilization of Interactive E-books "Leadership of Khulafaur Rashidin" to Increase the Knowledge of Elementary School children in Grade 6 using the Design and Development (D&D) research method with the ADDIE development model explains the design and development of interactive e-book learning media on Khulafaur Rashidin's leadership material in elementary school grade 6. The background of this research is to determine the composition of interactive E-book learning media, develop learning media, and collect responses and comments from experts and media users. They collected data using interview techniques, observation, distributing questionnaires, & literature study. Data analysis uses data reduction, data presentation, and research procedures. Reviews are grouped into several aspects, namely the quality of the content/material, language, & content. Responses from experts and users averaged 91% "Very good." Experts & users also provide suggestions for evaluation material for designing and developing the developed learning media.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam atau yang disingkat PAI ialah suatu pendidikan guna memupuk nilai-nilai agama demi mampu menjadikan murid-murid yang beriman dan bertakwa kepada Allah Jalla Jalaluhu. Eksistensi mata pelajaran PAI pada keseluruhan isi kurikulum sekolah umum digaransi oleh UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab X pasal 37 .Matpel Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar secara general berada pada cakupan al-Qur'an dan sunnah dan salah satunya membahas tentang sejarah Khulafaur Rasyidin. Berbicara mengenai sejarah banyak murid yang menganggap pelajaran yang berkaitan dengan sejarah itu membosankan.Hal itu selaras dengan jurnal yang ditulis oleh Imada Cahya Septiyaningsih pada tahun 2016. Maka dari itu, perlu diciptakannya inovasi-inovasi di bidang pendidikan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Para pengembang media bisa merumuskan materi ajar ke dalam media yang lebih menarik yaitu *E-book* interaktif guna pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa.

Jika merujuk pada pakar yang bernama Illa Restiyowati dan I Gusti Made Sanjaya (2012) yang melakukan penelitian mengenai *E-book* interaktif sesungguhnya pemakaian *E-book* bisa meningkatkan interaksi antara pendidik dan siswa terlebih pada pembelajaran daring. *E-book* tersebut memuat teks, gambar, audio & video yang bisa dibuka via *handphone*, laptop, dll.

Media pembelajaran ini hampir pasti bisa didapat & diterima oleh murid dan guru karena tatkala ini mayoritas siswa SD mempunyai *handphone* setelah dilakukan observasi ke SDN Sukamaju, Sumedang Jawa Barat. Selain itu, terdapat kondisi real bahwa Indonesia adalah sebuah negara dengan pertumbuhan pemakai *handphone* aktif terbanyak sesudah RRC dan India, yakni lebih dari sekitar 100 juta pemakai jika merujuk pada pakar yang bernama (Millward, 2014). Merujuk penjelasan permasalahan di atas, penelitian ini hendak membahas pengembangan media pembelajaran ebook interaktif untuk materi Peran Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin di SD kelas 6.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. *E-book***

Pakar yang bernama Danang (2009), mendefinisikan *E-book* sebagai sebuah bentuk buku cetak elektronik yang bisa dibaca pada teknologi yang dirancang khusus untuk membaca *E-book*. *E-book* merupakan singkatan dari *electronic book*, yaitu sebuah buku yang bentuknya digital yang dimana pada umumnya berisi tulisan berupa bacaan-bacaan mengenai berita, tutorial, dan lain sebagainya. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin digital, pembelajaran pun diharapkan dapat memanfaatkan teknologi guna meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran jika merujuk pada pakar yang bernama (Eskawati dan Sanjaya, 2012). Pakar yang bernama Njoku (2015), juga berpendapat bahwa pemanfaatan TIK dapat mendukung *project based learning* yang bisa menghilangkan kesulitan yang dialami pendidik dalam mengelola kelas besar, hasil pembelajaran pun bisa ditingkatkan via pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

### **2. Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin**

Khulafaur Rasyidin ialah pemimpin sebagai pengganti Rasulullah *shalallahu alaihi wassalam* setelah beliau wafat, yang mendapat petunjuk dari Allah *Jalla Jalaluhu*. Mereka adalah sebaik-baiknya umat untuk memimpin ke arah taqwa kepada Allah *Jalla Jalaluhu*. Khulafaur rasyidin terdiri dari 4 khalifah, yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan dan Ali bin Abu Thalib *Radhiyallahu Anhum*.

#### **a. Abu Bakar Ash-Shiddiq**

Abu Bakar Ash Shiddiq merupakan khalifah pertama setelah wafatnya Nabi Muhammad *Shalallahu alaihi wasallam*. Nama aslinya Abdullah bin Abi Ghufah. Beliau menjadi seorang khalifah dan memimpin selama 2 tahun dari 632-634 M.

Pada masa kepemimpinan Abu Bakar Ash-Shiddiq, beliau menghadapi pemberontak yang terdiri dari individu-individu yang murtad, lalu sesudah memberantas dan menghadapi orang-orang yang mengaku dirinya sebagai nabi (nabi palsu) seperti Musailamah Al Kazab, Al Aswad, Tulaihah dan Sajjah Tamamiyah. Kemudian usaha yang dilakukan Abu Bakar pada masa kepemimpinannya yaitu mengumpulkan tulisan-tulisan Al-Qur'an menjadi 1 kumpulan. Abu Bakar Ash-Shiddiq ialah pemimpin yang rendah hati, penyabar, bersikap adil, selalu megutamakan bermusyawarah.

**b. Umar bin Khattab**

Umar bin Khattab ialah khalifah kedua setelah Abu Bakar Ash-Siddiq dan ditunjuk langsung oleh Abu Bakar. Nama lengkapnya yaitu Umar bin Khattab bin Abdul Uzza. Beliau menjadi khalifah sejak tahun 634-644 M. Usaha-usaha yang sudah beliau lakukan selama menjadi khalifah yaitu pembagian wilayah kekuasaan islam menjadi beberapa bagian (provinsi) yang masing-masing provinsi di pimpin oleh seseorang Amirul Mukminin. Beliau menjadi khalifah selama kurang lebih 10 tahun 6 bulan, dan Umar bin Khattab telah melaksanakan usaha-usaha dalam bidang pendidikan. Pada masa pemerintahannya, Al-Qur'an diajarkan dan disebarluaskan ke seluruh negeri. Pada saat yang sama, berbagai universitas dan madrasah dibangun untuk mempelajari berbagai studi agama.

Beliau memiliki sikap yang berani, mengedepankan kejujuran, adil, tegas, bijaksana serta bertanggung jawab terhadap rakyatnya. Umar bin Khattab terkenal dengan ketegasan sikap dan kebijaksanaan berpikirnya, serta menerapkan prinsip demokratis seperti selalu mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan. Pada masa masa pemerintahannya Umar menjamin hak yang sama bagi setiap warga negara dan tidak ada hak istimewa.

**c. Utsman bin Affan**

Utsman bin Affan ialah Khalifah sesudah Umar bin Khattab *Radhiyallahu Anhu* beliau menjadi khalifah selama 12 tahun dari 644-656 M. Beliau merupakan bangsawan Quraisy yang sangat kaya raya namun memiliki sifat dermawan. Oleh Rasulullah *Shalallahu alaihi wa Sallam* Utsman bin Affan diberi gelar Zun Nurain yang memiliki arti orang yang mempunyai 2 cahaya karena menikah dengan Ummul Khulsum dan Ruqayyah. Ikhtiar yang dilakukan oleh Utsman bin Affan sangat besar dan berdampak bagi umat Islam yaitu usahanya membukukan Al-Qur'an menjadi satu mushaf (mushaf Utsmani). Utsman bin affan juga dijadikan pedoman untuk para sahabatnya memulai hafalan Al-Qur'an. Selain itu, khalifah Usman bin Affan juga melakukan usaha perluasan daerah kekuasaan Islam.

**d. Ali bin Abi Thalib**

Ali bin Abi Thalib *Radhiyallahu Anhu* ialah khalifah terakhir dalam khulafar rasyidin. Beliau menjadi khalifah kurang lebih selama 6 tahun dari tahun 655-660 M. Beliau termasuk orang-orang yang pertama masuk islam & orang yang paling muda dari sejumlah individu yang pertama kali masuk agama Islam. Beliau masyhur sebagai pemimpin yang cerdas, jujur, pemberani, adil & pandai guna mengatur strategi peperangan yang dialami oleh kaum muslimin. Pada masa pemerintahan Ali bin Abi Thalib dapat dikatakan tidak stabil karena banyaknya kericuhan yang membuat keadaan tidak tenang, misalnya terjadinya sejumlah peperangan (perang shiffin dan jamal) . Ali bin Abi Thalib *عَنْهُ اللهُ رَضِيَ* memindahkan pusat pemerintahan dari Madinah, Arab Saudi ke Kufah, Iraq dan mendirikan bangunan baru di kota Kufah agar Madinah tidak ternodai oleh perpolitikan yang sedang kacau.

**3. Pengetahuan**

Secara etimologis, pengetahuan berakar dari kata bahasa Inggris, yakni *knowledge*. Sementara itu, secara terminologis (istilah), pakar yang bernama Mundry (2000) menyatakan pengetahuan (*knowledge*) ialah *output* dari aktivitas mengetahui, yakni terungkapnya suatu fakta ke dalam rohani hingga mustahil timbul kerancuan atasnya.

Merujuk pada pakar yang bernama Notoatmodjo, 2003 Pengetahuan yang cukup didalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu :

a. Tahu (Know)

Tahu dari diksi “pengetahuan” memiliki arti suatu proses mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tahu ini ialah level pengetahuan yang paling

rendah. Berikutnya, yang termasuk pengetahuan level ini, yakni mengingat kembali (*recall*) atau sesuatu yang kian detail dari semua materi atau bahan yang dipelajari atau impuls yang diterima. Guna mengukur tahu ini perlu diselenggarakan aktivitas misalnya menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan dsb

b. Memahami (Comprehention)

Memahami ialah menjadi suatu kompetensi guna menjelaskan dengan tepat objek yang diketahui, dan bisa menafsirkan materi tersebut secara tepat. Aktivitas memahami, yakni menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, membandingkan atas objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (Application)

Aplikasi ini ialah kompetensi guna mengaplikasikan materi yang sudah dipelajari pada keadaan sesungguhnya. Aplikasi ini menjadi aplikasi atau pengaikaasian metode, rumus, prinsip, dsb. pada konteks atau situasi lain.

d. Analisis (Analysis)

Analisis ialah kompetensi-kompetensi guna menguraikan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur institusi, & masih terdapat korelasinya antar komponen. Kemampuan analisis ini bisa diketahui dari pemakaian *verb*, misalnya bisa mendiagnosis, menelaah, memisahkan, mengklasifikasikan, dsb.

E. Sintesis (Synthesis)

Sintesis menunjuk kepada suatu komunitas demi meletakkan atau mengorelasikan sub-sub di dalam suatu bentuk keutuhan yang baru. Bisa dinyatakan juga sintesis ialah suatu kompetensi guna memformulasikan formulasi baru dari formulasi-formulasi yang tersedia

F. Evaluasi (Evaluation)

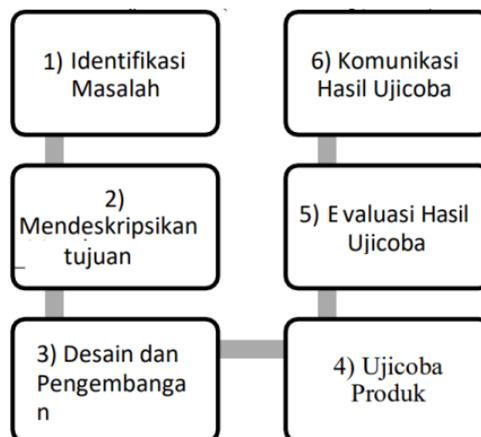
Evaluasi berkolerasi dengan kompetensi guna menyelenggarakan *judgement* atau penilaian atas suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu merujuk pada suatu kreteria yang ditentukan sendiri, atau memakai ketentuan-ketentuan yang sudah tersedia.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Desain Penelitian**

Penelitian dengan judul Pemanfaatan *E-book* Interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6 menggunakan model *Design and Development* (D&D) yang di didefinisikan menjadi cara tatkala membuat prosedur, teknik, dan atau alat dengan merujuk pada analisis metodis atas suatu kasus yang spesifik jika merujuk kepada pakar yang bernama (Richey dan Klein, 2007). Model ini umumnya dipakai guna mendalami tatkala proses desain, mengembangkan & evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah pondasi empiris demi mewujudkan produk dan alat untuk segala keperluan serta mengembangkan model yang mengatur perkembangannya. Kajian utama penelitian D&D mencakup analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi. Pakar yang bernama Thomas & Rothman (dalam MIT, 2012) menyatakan bahwa pada sejumlah penelitian D&D, dikembangkan aktivitas-aktivitas inovatif demi mengoutputkan kemungkinan solusi atas suatu perkara yang memiliki sifat praktikal, misalnya jalan keluar berwujud pengembangan suatu produk dan alat yang mampu dipakai guna menyokong demi meningkatkan output belajar murid, yakni media pembelajaran berbasis digital.

Penelitian D&D memiliki langkah sistematis Para ahli sudah memiliki beberapa opsi serta variasi langkah-langka yang beragam untuk diterapkan dalam model penelitian D&D ini. Merujuk pakar yang bernama Peffers, dkk (2010) ada enam langkah yang harus dilakukan dalam penelitian D&D.



**Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian D&D (Design and Development) Menurut Peffers, dkk.**

**A. Identifikasi masalah (*Identify the problem*)**

Pada tahap pertama ini perlu dilakukan karena memiliki tujuan agar peneliti mengetahui masalah yang ingin diatasi menggunakan produk yang akan dikembangkan. Masalah-masalah tersebut biasanya menggambarkan dimana kondisinya belum ada produk atau alat yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi, maka dari itu perlu dilakukannya mengembangkan suatu produk untuk mengatasi masalah yang terdapat di lapangan.

**B. Mendeskripsikan tujuan (*Describe the objectives*)**

Tahap mendeskripsikan bertujuan untuk menyusun apa yang akan dicapai dan diciptakan mengenai suatu produk tersebut. Selain itu, tujuannya yaitu untuk menangani permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, maka dengan diterapkannya metode penelitian ini, peneliti mendesain dan mengembangkan produk berupa *E-book* interaktif.

**C. Desain dan Pengembangan Produk (*Design & develop the artifact*)**

Produk yang dikembangkan peneliti yaitu *E-book* interaktif, dimana peneliti mengangkat produk ini berdasarkan permasalahan yang ditemukan yaitu belum adanya media pembelajaran berbasis teknologi. Maka dari itu, peneliti merancang serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *E-book* interaktif.

**D. Uji coba produk (*Test the artifact*)**

Ketika sudah membuat produk, selanjutnya masuk ke tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan jika tahap desain dan pengembangan produk telah selesai. Dimana produk *e-book* interaktif ini peneliti uji cobakan ke SDN Sukamaju, Sumedang, Jawa Barat. Tahap uji coba ini yaitu produk harus sudah siap di evaluasi oleh *expert review* (respon ahli) yaitu dosen sebagai ahli materi serta guru sebagai pengguna produk ini.

**E. Evaluasi hasil uji coba (*Evaluate testing result*)**

Tahap evaluasi ini berdasarkan hasil uji coba produk. Dimana jika produk yang sudah di evaluasi oleh respon ahli, jika produk tersebut masih kurang, maka harus di revisi sesuai evaluasi penilaian *expert review*. Setelah data terkeumpul kemudian dianalisis dan bisa ditarik kesimpulan mengenai produk yang dikembangkan, apakah sudah sesuai atau perlu revisi.

**F. Mengkomunikasikan hasil uji coba (Communicating the testing result)**

Hasil analisis yang didapat dari tahap evaluasi hasil uji coba, kemudian disusun secara laporan tertulis berbentuk laporan penelitian sebuah artikel. Selain berbentuk tertulis, hasil analisis tersebut akan dikomunikasikan dan disampaikan pada saat presentasi perkuliahan mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAII).

**2. Sasaran Produk**

Sasaran produk yang dikembangkan diperuntukkan bagi guru PAI dan siswa Sekolah Dasar kelas 6.

**A. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengembangan Instrumen**

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode D&D dengan metode wawancara untuk membuktikan validasi dan kualitas produk yang dikembangkan. Adapun instrument wawancara yang disusun sebagai berikut :

**1. Lembar Validasi E-book Interaktif**

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh validasi atau penilaian produk yang dikembangkan menggunakan instrumen wawancara. Lembar validasi produk *E-book* interaktif ini diisi oleh guru PAI SDN Sukamaju, Sumedang, Jawa Barat. Penyusunan lembar validasi ini berdasarkan kisi-kisi atau instrumen wawancara untuk penilaian produk *E-book* interaktif.

**Tabel 1. Instrumen Wawancara Ahli Media**

Aspek	Indikator	No Pertanyaan
<b>Kualitas Media</b>	a. Apakah <i>E-book</i> yang digunakan dapat berfungsi dengan baik ?	<b>1</b>
	b. Apakah <i>E-book</i> tersebut mudah diakses ?	<b>2</b>
	c. Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan ?	<b>3</b>
	d. Apakah <i>E-book</i> ini menarik untuk anak SD kelas 6 ? baik dari segi tampilan dan isinya ?	<b>4</b>

<b>Bahasa</b>	a. Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>E-book</i> ini sesuai untuk murid SD ?	<b>5</b>
	b. Apakah bahasa didalam <i>E-book</i> ini simple dan dapat dipahami ?	<b>6</b>
<b>Konten</b>	a. Apakah materi yang kami susun sudah sesuai dengan KD kurikulum PAI SD ?	<b>7</b>
	b. Apakah sistematika penyajian materi mempermudah murid dalam memahai materi tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin ?	<b>8</b>
	c. Apakah iustrasi yang ada didalam <i>E-book</i> ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ?	<b>9</b>
<b>Penyampaian materi</b>	a. Apakah bapak/ ibu pernah menggunakan media pembelajaran <i>E-book</i> didalam proses pembelajarannya ?	<b>10</b>
	b. Media pembelajaran seperti apa yang umumnya digunakan oleh bapak/ ibu terkhusus dalam melakukan proses pembelajaran PAI ?	<b>11</b>

## 2. Lembar Respon Siswa

Instrumen ini berfungsi untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai produk *E-book* interaktif. Penyusunan lembar respon siswa ini disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa. Lembar respon siswa dikembangkan bersumber pada instrumen wawancara siswa yang kita peroleh dari pengisian *Google form*. Berikut instrumen wawancara respon siswa :

**Tabel 2. Instrumen Respon Siswa**

No.	Indikator	Point (Interval 1-4)
1.	Apakah desain <i>E-book</i> interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” menarik ?	
2.	Apakah <i>E-book</i> interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin”	

	dapat diakses dengan mudah ?
3.	Apakah penyampaian materi melalui <i>E-book</i> interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” mempermudah siswa untuk memahami materi tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin ?
4.	Apakah dengan adanya <i>E-book</i> interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” membuat ingin belajar terus-menerus ?
5.	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>E-book</i> interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” simple dan mudah dipahami ?
6.	Apakah <i>E-book</i> interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” bermanfaat dan terdapat nilai-nilai karakter kepemimpinan didalamnya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ?

Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Dimana data yang sudah ada kemudian dianalisis menjadi bentuk persentase agar memudahkan dalam pembacaan. Persentase ini mengacu pada persentase format berikut ini :

$$\frac{\text{Jumlah poin yang didapat}}{\text{Jumlah point maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3. Interpretase Hasil Analisis**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 79,9%	Baik
40% - 59,9%	Cukup Baik
20% - 39,9%	Kurang Baik
0% - 19.9%	Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil validasi Pemanfaatan *E-book* "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6 melalui wawancara langsung dengan guru PAI SDN Sukamaju sebagai ahli media sebanyak 11 butir pertanyaan dan validasi pada anak SDN Sukamaju dilakukan secara langsung dan melalui penyebaran angket secara *online* dengan jumlah pertanyaan yaitu 6 butir, maka didapatkan data sebagai berikut :

#### 1. Validasi oleh ahli media

Validasi oleh ahli media dilakukan melalui wawancara secara langsung dengan guru PAI SDN Sukamaju yang bernama Eva Selviana, S. Pd.I. Beliau sudah mengajar PAI di SDN

Sukamaju selama 3 tahun. Ibu Eva Selviana mengajar mata pelajaran PAI kelas 1-6. Berikut hasil wawancara mengenai *E-book* Interaktif kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.

**Tabel 4. Hasil Validasi Guru**

Indikator	Pertanyaan	Jawaban
<b>Kualitas Media</b>	Apakah <i>E-book</i> yang digunakan dapat berfungsi dengan baik ?	Iya, <i>E-book</i> interaktif ini berfungsi dengan baik, karena saya lihat ada gambar-gambarnya yang beragam dan penuh warna dan siswa pasti menyukainya, sehingga anak dapat mudah memahami materi yang disampaikan.
	Apakah <i>E-book</i> tersebut mudah diakses ?	Mudah.
	Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan ?	Komponen dalam <i>E-book</i> seperti gambar, tulisan, serta komponen pendukung yaitu video pembelajaran sudah nyambung dan cocok.
	Apakah <i>E-book</i> ini menarik untuk anak SD kelas 6 ? baik dari segi tampilan dan isinya ?	Iya, sangat menarik sekali apalagi desainnya, sangat cocok untuk anak kelas 6.
<b>Bahasa</b>	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>E-book</i> ini sesuai untuk murid SD ?	Sudah sesuai.
	Apakah bahasa didalam <i>E-book</i> ini simple dan dapat dipahami ?	Setelah ibu melihat dan memahami <i>E-book</i> -nya, bahasa yang digunakan tidak bertele-tele dan cocok untuk anak-anak sehingga anak akan mudah memahaminya.
<b>Konten</b>	Apakah materi yang kami susun sudah sesuai dengan KD kurikulum PAI SD ?	Sudah sesuai dengan KD kurikulum PAI SD kelas 6.
	Apakah sistematika penyajian materi mempermudah murid dalam memahami materi tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin ?	Penyajian materinya mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut, karena tampilannya disajikan dengan menarik sehingga anak tidak mudah bosan ketika belajar.
	Apakah ilustrasi yang ada didalam <i>E-book</i> ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ?	Karena <i>E-book</i> ini dibuat dengan seteliti mungkin. Insha Allah ilustrasinya sudah bagus dan

		menarik.
	Apakah bapak/ ibu pernah menggunakan media pembelajaran <i>E-book</i> didalam proses pembelajarannya ?	Saya baru kali ini menemukan media pembelajaran yang menggunakan <i>E-book</i> interaktif seperti ini.
<b>Penyampaian materi</b>	Media pembelajaran seperti apa yang umumnya digunakan oleh bapak/ ibu terkhusus dalam melakukan proses pembelajaran PAI ?	Pembelajaran dikelas secara langsung, biasanya saya menggunakan metode ceramah dan metode diskusi dengan media pembelajaran berupa gambar. Sedangkan pembelajaran daring, saya menggunakan media seperti video yang saya ambil dari youtube kemudian di- <i>share</i> ke grup kelas.

Peneliti mendapatkan data melalui penelitian di SDN Sukamaju bahwa pembelajaran PAI biasa dilakukan dengan menggunakan tiga cara yaitu pembelajaran dengan metode ceramah, metode diskusi, dan menggunakan media. Untuk pembelajaran dengan metode ceramah, guru hanya membacakan atau menjelaskan materi di depan kelas yang akan disimak oleh siswa, sehingga siswa hanya mendengarkan. Pembelajaran dengan metode ceramah biasanya kurang efektif, karena pembelajaran terkesan monoton dan membosankan serta siswa mudah mengantuk kemudian siswa akan kehilangan fokus dan konsentrasinya apalagi ini pembelajaran tentang agama. Sedangkan, untuk metode diskusi, biasanya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, namun hal itulah yang terkadang membuat guru tidak sanggup dalam mengkondisikan kelas ketika menggunakan metode diskusi karena ruangan kelas menjadi berisik dan siswanya susah untuk diatur. Hasil wawancara diperoleh bahwa media yang biasanya digunakan oleh guru PAI SDN Sukamaju dalam pembelajaran yaitu dengan media audio visual berupa video yang diambil dari youtube kemudian diberikan kepada siswa untuk ditonton dan disimak. Dengan adanya produk baru yang diuji cobakan oleh peneliti yaitu *E-book* interaktif mengenai kepemimpinan Khulafaur Rasyidin, maka media tersebut cocok untuk digunakan dalam pembelajaran PAI karena desainnya yang menarik serta elemen-elemen didalamnya sangat mendukung untuk pembelajaran PAI siswa kelas 6.

## 2. Validasi oleh siswa kelas 6

Validasi terhadap *e-book* interaktif juga dilakukan oleh siswa kelas 6 SDN Sukamaju yang berjumlah 20 orang dengan melalui penyebaran angket secara *online*. Berikut data yang diperoleh :

**Tabel 5. Desain E-book Interaktif**

Data	%	Kualifikasi															
<p>Desain E-book Interaktif "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" menarik</p> <p>20 jawaban</p> <table border="1"> <caption>Data for Tabel 5</caption> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>17</td> <td>85%</td> </tr> </tbody> </table>	Rating	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	3	15%	4	17	85%	<b>96 %</b>	<b>Sangat Baik</b>
Rating	Count	Percentage															
1	0	0%															
2	0	0%															
3	3	15%															
4	17	85%															

**Tabel 6. Kemudahan Akses**

Data	%	Kualifikasi															
<p>E-book Interaktif mengenai "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" dapat diakses dengan mudah</p> <p>20 jawaban</p> <table border="1"> <caption>Data for Tabel 6</caption> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>2</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>6</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>12</td> <td>60%</td> </tr> </tbody> </table>	Rating	Count	Percentage	1	0	0%	2	2	10%	3	6	30%	4	12	60%	<b>87 %</b>	<b>Sangat Baik</b>
Rating	Count	Percentage															
1	0	0%															
2	2	10%															
3	6	30%															
4	12	60%															

**Tabel 7. Kebermanfaatan E-book Interaktif**

Data	%	Kualifikasi															
<p>Penyajian materi pada E-book Interaktif "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" mempermudah siswa dalam memahami materi tentang Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin</p> <p>20 jawaban</p> <table border="1"> <caption>Data for Tabel 7</caption> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>6</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>14</td> <td>70%</td> </tr> </tbody> </table>	Rating	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	6	30%	4	14	70%	<b>92 %</b>	<b>Sangat Baik</b>
Rating	Count	Percentage															
1	0	0%															
2	0	0%															
3	6	30%															
4	14	70%															

**Tabel 8. Ketertarikan E-book Interaktif**

Data	%	Kualifikasi															
<p>Dengan adanya E-book Interaktif mengenai "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" membuat ingin belajar terus menerus</p> <p>20 jawaban</p> <table border="1"> <caption>Data for Tabel 8</caption> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>15</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5</td> <td>25%</td> </tr> </tbody> </table>	Rating	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	15	75%	4	5	25%	<b>81 %</b>	<b>Sangat Baik</b>
Rating	Count	Percentage															
1	0	0%															
2	0	0%															
3	15	75%															
4	5	25%															

**Tabel 9. Aspek Bahasa E-book Interaktif**

Data	%	Kualifikasi															
<p>Bahasa yang digunakan dalam E-book Interaktif mengenai "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" simple dan mudah dipahami</p> <p>20 jawaban</p> <table border="1"> <caption>Data for Tabel 9</caption> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>19</td> <td>95%</td> </tr> </tbody> </table>	Rating	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	1	5%	4	19	95%	<b>98 %</b>	<b>Sangat Baik</b>
Rating	Count	Percentage															
1	0	0%															
2	0	0%															
3	1	5%															
4	19	95%															

Tabel 10. Nilai yang terkandung dari *E-book* Interaktif

Data	%	Kualifikasi															
<p>E-book Interaktif mengenai "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" bermanfaat untuk mengimplementasikan karakter kepemimpinan Khulafaur Rasyidin dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>20 jawaban</p> <table border="1"> <caption>Data for Bar Chart</caption> <thead> <tr> <th>Score</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>15</td> <td>75%</td> </tr> </tbody> </table>	Score	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	5	25%	4	15	75%	93 %	Sangat Baik
Score	Count	Percentage															
1	0	0%															
2	0	0%															
3	5	25%															
4	15	75%															

Bersumber pada diatas, validasi oleh siswa sekolah dasar kelas 6 didapat rata-rata dari hasil survey mengenai E-book Interaktif materi kepemimpinan Khulfaur Rasyidin adalah 91 % termasuk ke dalam kategori "Sangat baik.

### Pembahasan

Pada bagian ini dipaparkan mengenai proses pembuatan e-book interaktif sebagai media edukasi tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin dimulai dari perancangan desain *E-book*nya, proses produksi video interaktif tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin, proses produksi e-book interaktif tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin, hingga pasca produksi *E-book* interaktif. Proses pembuatan e-book ini sebagai media edukasi pengetahuan kepemimpinan khulafaur rasyidin anak SD kelas 6 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 10. Tahapan Pembuatan Produk

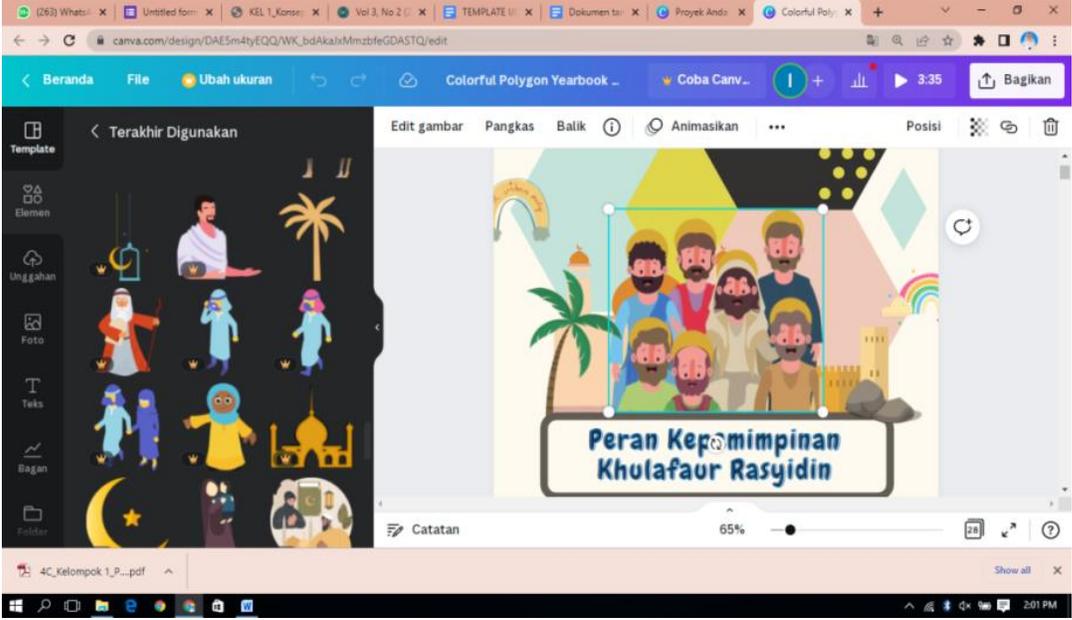
No.	Proses Pembuatan Produk	Tahapan
1.	Perancangan desain e-book	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang dan mencari elemen pendukung <i>E-book</i> melalui aplikasi Canva</li> <li>- Menyusun dan membuat desain slide <i>E-book</i> dari awal hingga akhir</li> </ul>
2.	Proses produksi video interaktif tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>script</i> tentang materi kepemimpinan 4 khalifah khulafaur rasyidin (Abu Bakar as-shiddiq, Ummar bin Khatab, Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib)</li> <li>- Membuat slide PPT interaktif melalui aplikasi Canva.</li> <li>- Melakukan take video untuk bagian pembukaan dan penutupan pada video interaktif</li> <li>- Melakukan rekaman suara untuk video interaktif tentang masa kepemimpinan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggabungkan slide PPT interaktif dengan rekaman suara agar menjadi sebuah video interaktif</li> </ul>
3. Proses produksi e-book interaktif tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat slide <i>E-book</i> interaktif mulai dari cover hingga penutup.</li> <li>- Menyusun isi <i>E-book</i> interaktif tentang kepemimpinan 4 khalifah khulafaur rasyidin.</li> <li>- Menggabungkan elemen-elemen <i>E-book</i> agar tersusun rapih dan menarik.</li> </ul>
4. Pasca produksi e-book interaktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengupload video interaktif ke Youtube.</li> <li>- Mencantumkan link video Youtube tersebut kedalam <i>E-book</i> interaktif.</li> <li>- Finalisasi <i>E-book</i> interaktif.</li> <li>- Mendownload <i>E-book</i> interaktif dan siap di sosialisasikan.</li> </ul>

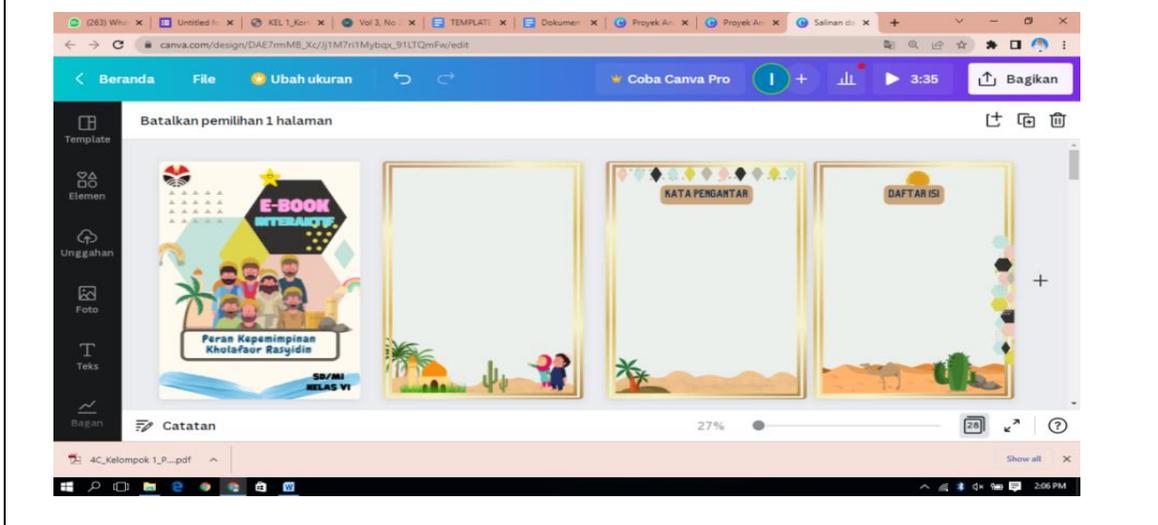
### 1. Perancangan Desain E-book

Pada perancangan desain *E-book* dimulai dari mencari elemen-elemen pendukung untuk dicantumkan pada *E-book* melalui aplikasi canva. Kemudian menyusun serta membuat slide-slide *E-book* dari awal hingga akhir.

**Tabel 11. Perancangan Desain Produk E-book**

<p>Tahap merancang dan mencari elemen pendukung <i>E-book</i> melalui aplikasi Canva</p> 
---

### Tahap menyusun dan membuat desain slide *E-book* dari awal hingga akhir

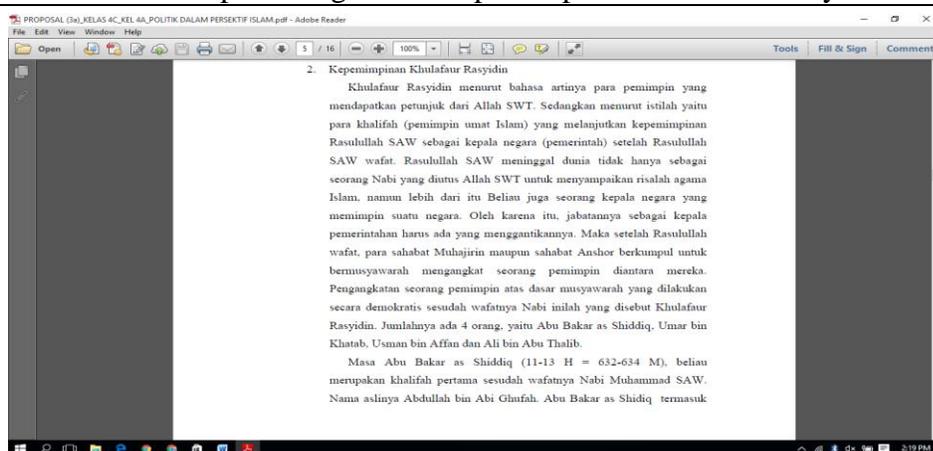


## 2. Proses produksi video interaktif tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin

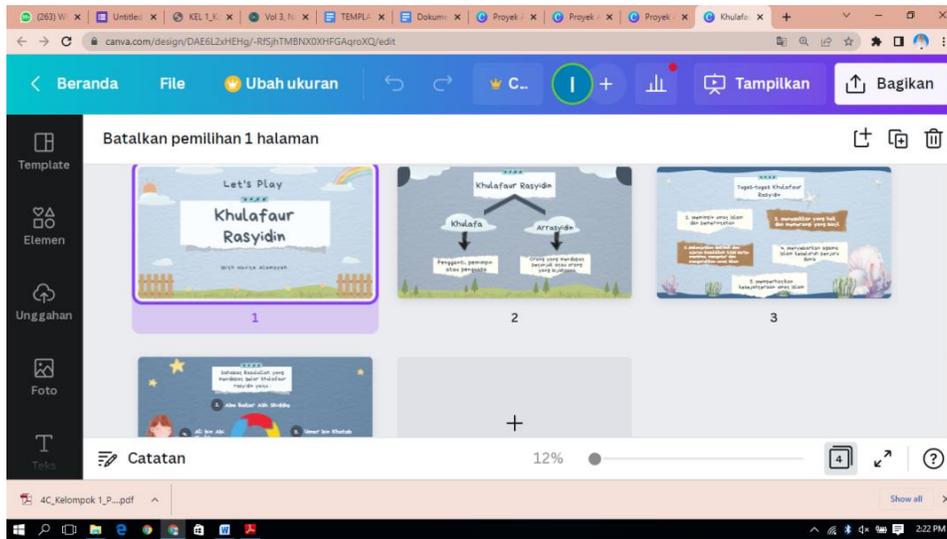
Proses produksi video interaktif tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin dimulai dari membuat script tentang materi kepemimpinan 4 khalifah khulafaur rasyidin yaitu Abu Bakar as-shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib. Kemudian setelah membuat *script*, selanjutnya membuat slide PPT interaktif melalui aplikasi canva. Setelah selesai membuat slide PPT kita lanjut ke tahap berikutnya yaitu melakukan take video untuk bagian pembukaan dan penutupan pada video interaktif. Kemudian melakukan rekaman suara untuk video interaktif tentang masa kepemimpinan khulafaur rasyidin dan ke-empat khalifah tersebut. Selanjutnya menggabungkan hasil rekaman suara tersebut dengan slide PPT nya menggunakan aplikasi VN dan Capcut. Setelah digabungkan PPT interaktif dan rekaman suara, jadilah video interaktif mengenai kepemimpinan khulafaur rasyidin.

**Tabel 12. Proses Produksi Video Interaktif**

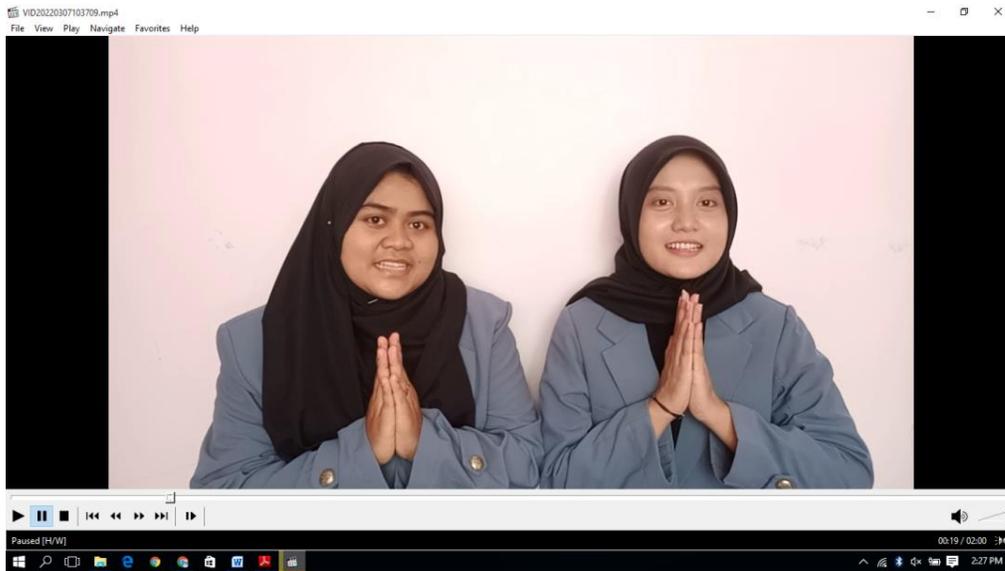
### Membuat script tentang materi kepemimpinan khulafaur rasyidin



Membuat slide PPT melalui aplikasi Canva



Melakukan take video untuk bagian pembukaan dan penutupan pada video interaktif

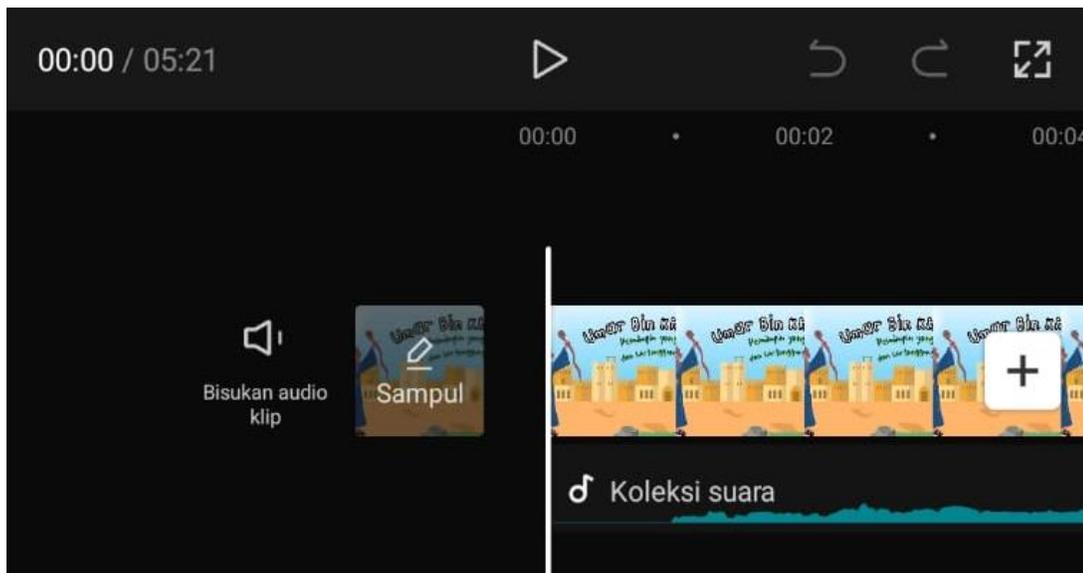


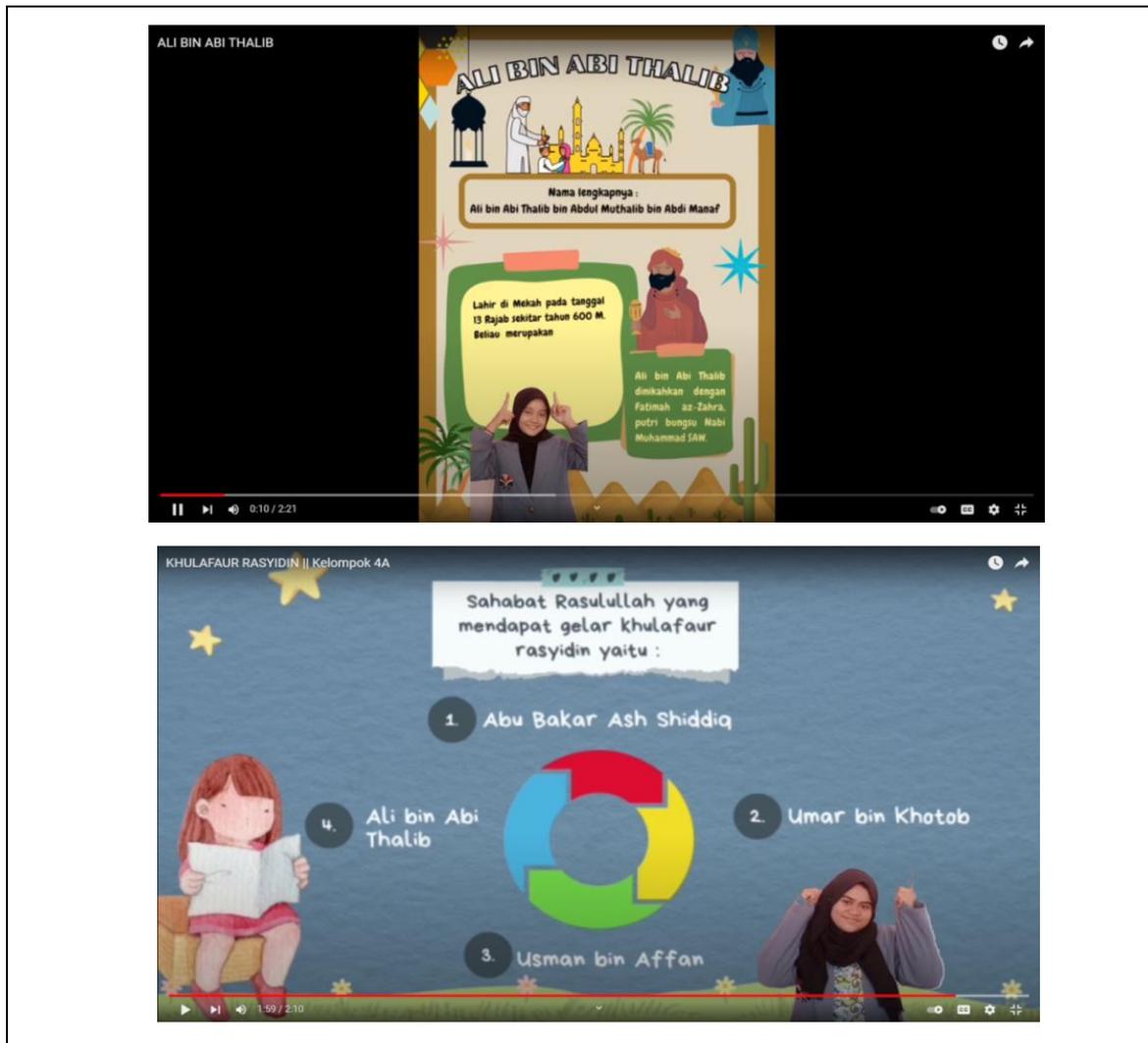
Melakukan rekaman suara untuk video interaktif

- Ali bin Abi Thalib .mp3  
00:05 10/03/22
- nilai-nilai yg terkandung .mp3  
00:29 09/03/22
- prestasi-prestasi Ali Bin Abi Thali...  
00:20 09/03/22
- Kepemimpinan ali.mp3  
00:41 09/03/22
- sahabat nabi.mp3  
00:33 09/03/22
- Tugas-tugas Khulafaur Rasyidin ....  
00:42 09/03/22
- Khulafaur Rasyidin.mp3  
00:49 09/03/22



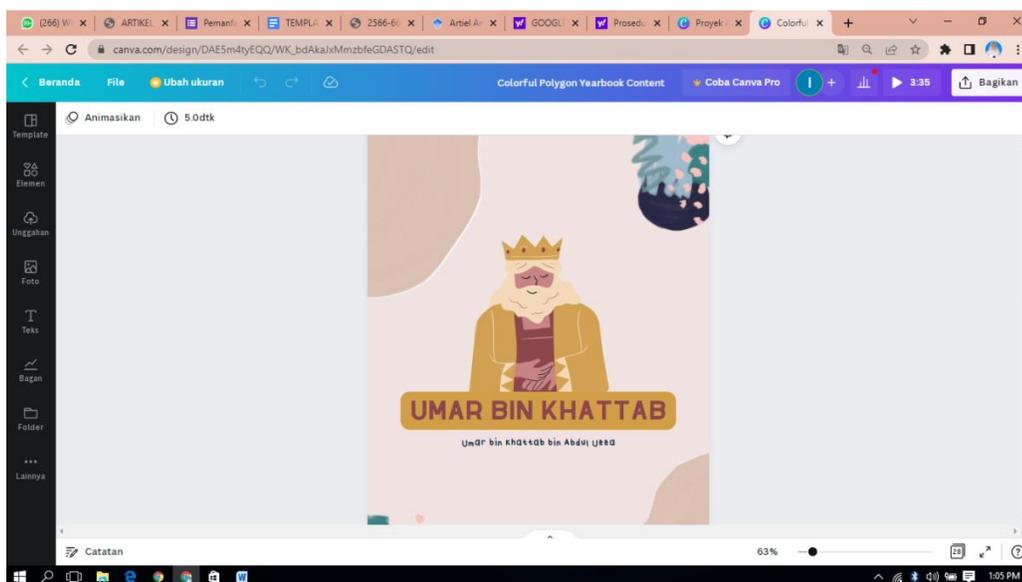
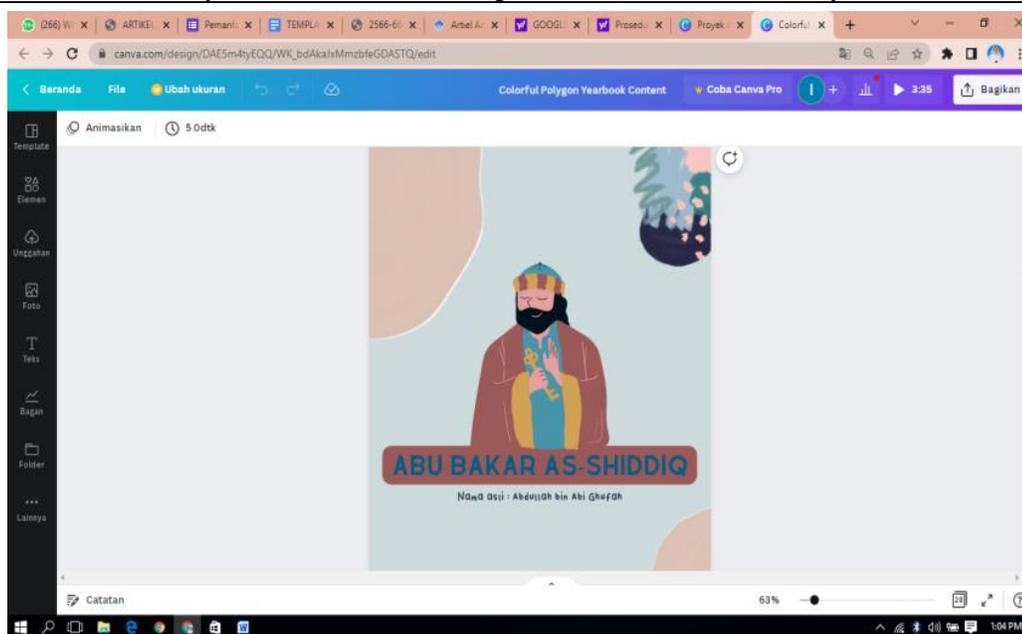
Menggabungkan slide PPT interaktif dengan rekaman suara agar menjadi video interaktif

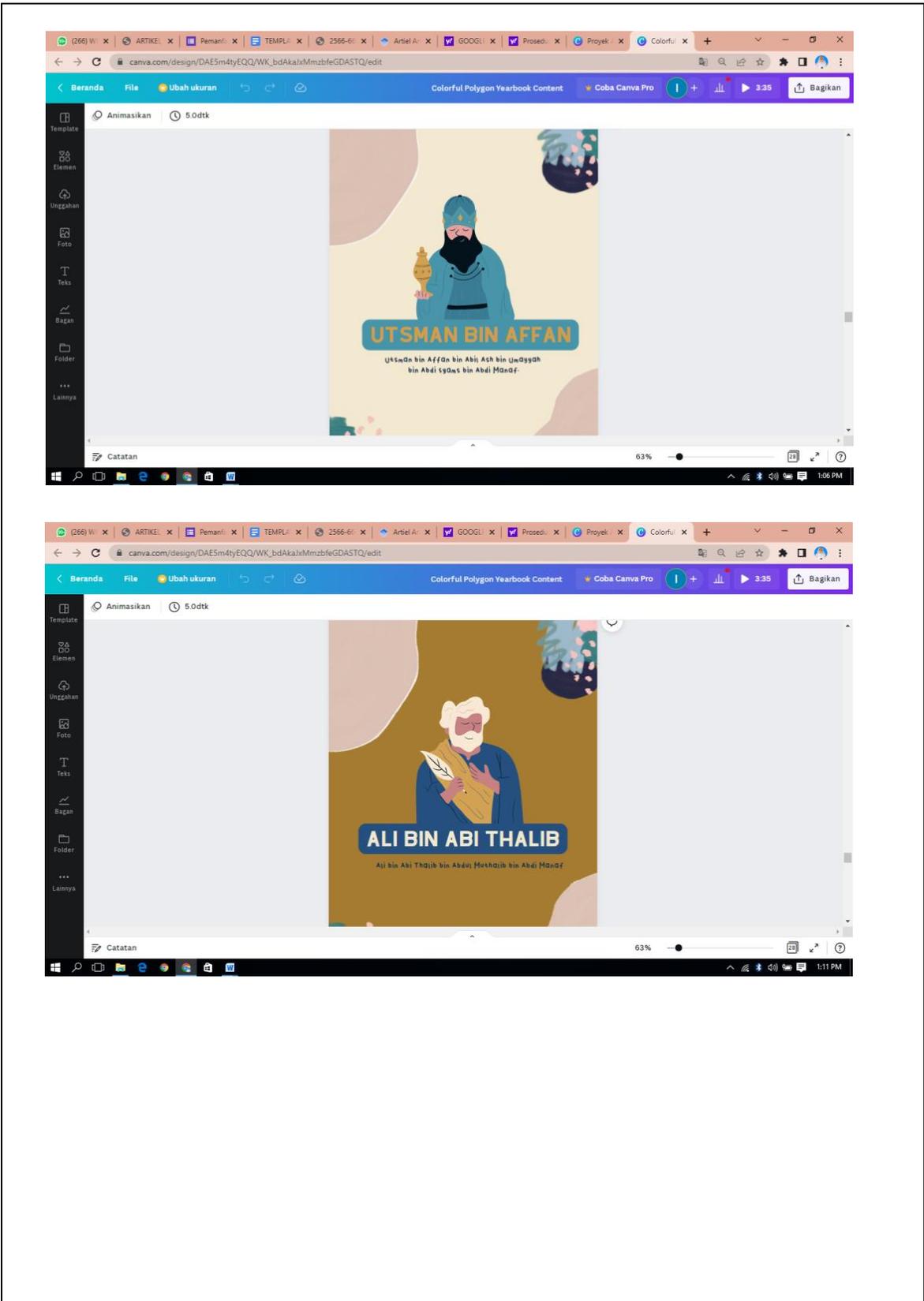




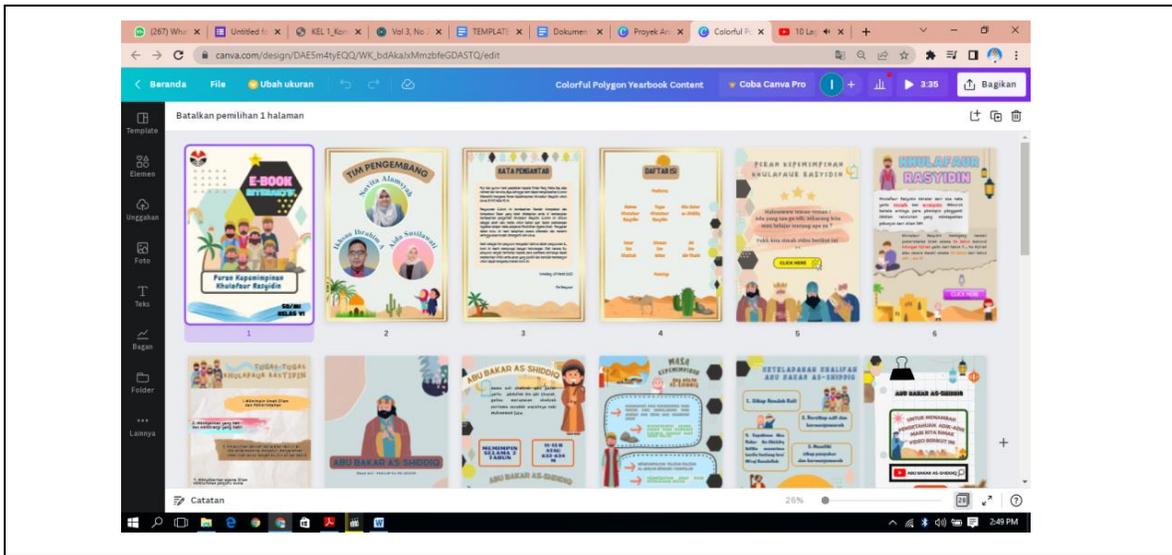
### 3. Proses produksi e-book interaktif tentang kepemimpinan khulafaur rasyidin

Proses produksi dimulai dari membuat slide e-book interaktif mulai dari cover hingga penutup, kemudian menggabungkan elemen-elemen pendukung kedalam slide e-book tersebut.

**Tabel 13. Proses Produksi E-book Interaktif**Menyusun isi *E-book* keempat khalifah khulafaur rasyidin



Menggabungkan elemen-elemen pendukung *E-book* agar tersusun rapih dan menarik

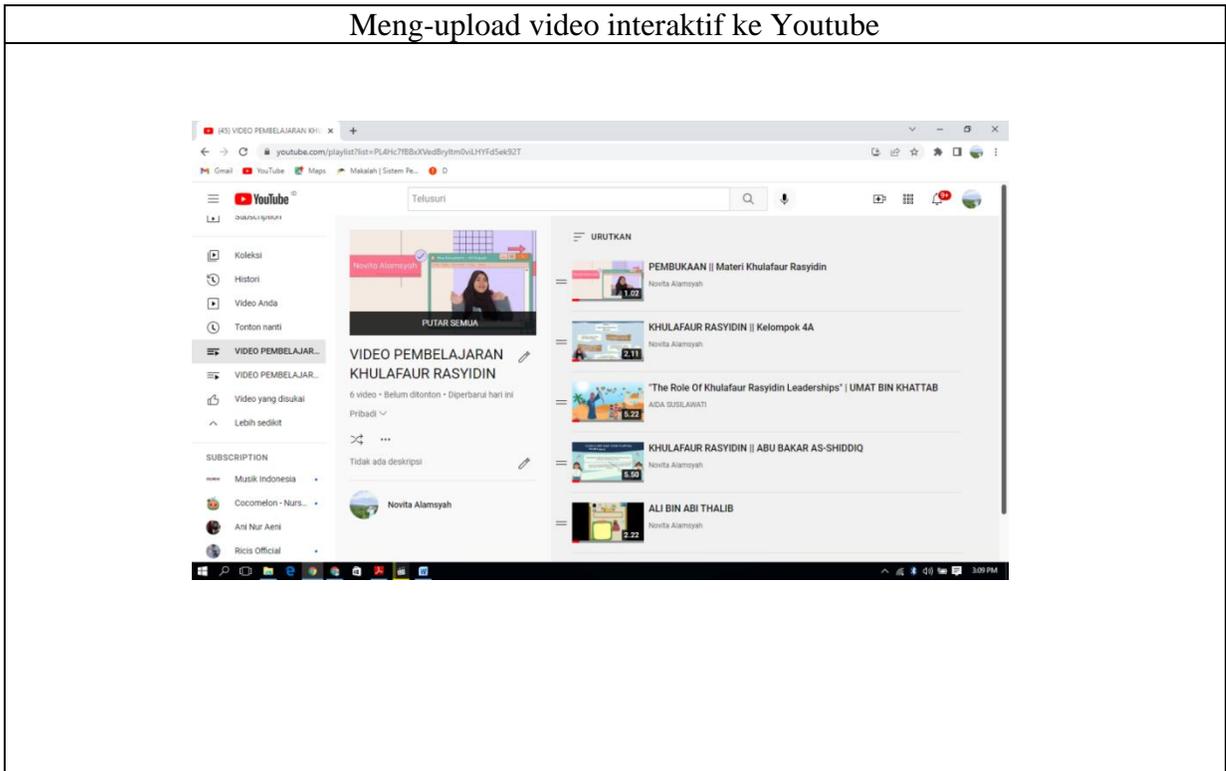


**4. Pasca produksi e-book interaktif**

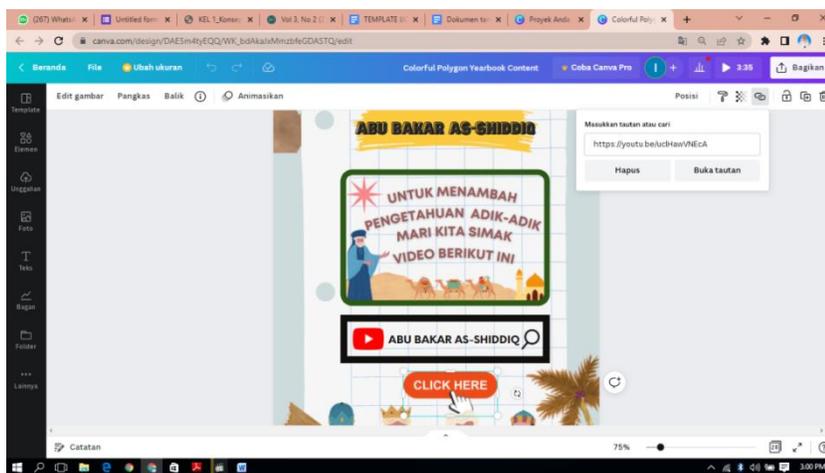
Selanjutnya tahap pasca produktif e-book interaktif. Video-video interaktif yang sudah dibuat sebelumnya tentang masa kepemimpinan khulafaur rasyidin, kami memilih meng-upload video tersebut ke Youtube. Kemudian link Youtube video tersebut dicantumkan ke e-book melalui aplikasi Canva fitur hyperlink. Setelah selesai meng-upload video interaktif ke Youtube dan memasukkan semua link video ke slide e-book, kami mendownload e-book tersebut dan siap di sosialisasikan kepada peserta didik SD kelas 6 di SDN Sukamaju, Sumedang, Jawa Barat.

**Tabel 14. Proses Pasca Produksi E-book Interaktif**

Meng-upload video interaktif ke Youtube



Mencantumkan link video youtube kedalam *E-book* interaktif melalui fitur hyperlink Canva



Mendownload *E-book* interaktif dan siap disosialisasikan



## KESIMPULAN

Pembelajaran PAI di SDN Sukamaju umumnya menggunakan metode ceramah dan metode diskusi dan disertai dengan media pembelajaran visual yaitu berupa gambar. Adanya media pembelajaran berupa *E-book* Interaktif ini, diharapkan siswa dapat lebih bersemangat lagi dalam belajar untuk menambah pengetahuan mengenai ruang lingkup pelajaran PAI, belajar dapat dilakukan disekolah maupun dirumah karena *E-book* ini mudah diakses tidak tercakup ruang dan waktu. Desain *E-book* ini memaksimalkan fitur media seperti elemen visual, audio, audio visual. Respon para ahli dan para pemakai media ini dilakukan dengan validasi yaitu kepada guru PAI dan siswa sekolah dasar. Validasi mengenai *E-book* Interaktif mencapai 91%

yang terkategori “Sangat Baik”. Setelah memahami isi dari *E-book* Interaktif ini diharapkan siswa dapat mengimplementasikan hal-hal positif yang terdapat pada Khulafaur Rasyidin dalam kehidupan sehari-harinya.

Penelitian dan pengembangan produk *E-book* ini belum sempurna, karena masih terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan bagi guru dan siswa sekolah dasar khususnya kelas 6 dapat memanfaatkan secara maksimal *E-book* Interaktif. Seharusnya, guru sebagai seseorang yang memberikan pembelajaran dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, interaktif dan menarik agar dapat mempermudah dalam penyampaian materi.

### **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti mulai dari tanggal 9 Maret 2022 hingga 11 Maret 2022, lokasi penelitian di SDN Sukamaju, Sumedang, Jawa Barat. Penelitian ini di ACC oleh kepala sekolah SDN Sukamaju pada tanggal 9 Maret 2022. Adapun yang membantu penelitian ini yaitu ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. yang membantu mengarahkan penelitian ini dan sistematika penelitian dari awal perencanaan penelitian hingga akhir penelitian. Adapun yang membantu serta memperlancar penelitian ini yaitu kepala sekolah dan guru-guru SDN Sukamaju, Sumedang, Jawa Barat. Terkhusus ibu Hijrah, S.Pd sebagai kepala sekolah SDN Sukamaju dan ibu Eva, S.Pd.I sebagai guru PAI kelas 6 SDN Sukamaju. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh ibu Ria, M.Pd. selaku pengurus akademik yang membantu membuat surat permohonan izin wawancara dan penelitian ke SDN Sukamaju, Sumedang, Jawa Barat. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak/ ibu guru SDN Sukamaju, Sumedang, Jawa Barat yang sudah mengizinkan kami melakukan penelitian di SD tersebut. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada ibu Ria, M.Pd selaku akademik yang sudah membuat surat perizinan. Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada ibu Dr. Ani Nur Aeni M.Pd. yang sudah mengarahkan penelitian ini dari awal hingga akhir.. Dengan bantuan dan dukungan dari pihak-pihak tersebut, Alhamdulillah penelitian ini sudah selesai dilakukan dengan lancar dan maksimal.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Aeni, A.N. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*. 1(1). 50-58.
- Aeni, A.N. (2016). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Mahasiswa PGSD untuk menanamkan Nilai Tanggungjawab pada Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 1(1). 106-125.
- Asep Abdul Aziz. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. 9(1). 64-80
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Budiyan, N., & Ruswandi, U. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 131-146.
- Lestari, S.M (2021). Video “The Character Of Islamic Leader” Sebagai Media Edukasi Politik Islam pada Anak SD.
- Pratiwi, Mega Cahya (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pratiwi, M. C., Riyana, C., & Dewi, L. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented

Reality Pocket Book (ARPOOK) pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 1-14.

Siska Maulani,dkk. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (IPTI). 2(1). 19-26.