
PENGEMBANGAN E-BOOK "NADA BUKHU" (Nabi Adam Dan Buah Khuldi) Berbasis Web Pada Pembelajaran PAI Kelas 1 SD di SDN Karapyak I Sumedang

¹Nita Kamelia, ²Lina Novebrianty, ³Oktavia Ramadani, ⁴Ani Nur Aeni

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹Nitakamelial3@upi.edu, ²lina.novebrianty@upi.edu,

³oktaviaramadani5@upi.edu , ⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Pada era kemajuan teknologi ini, tentu dalam penggunaannya tidak bisa dihindari baik dalam kegiatan sehari-hari maupun kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran e-book " NADA BUKHU" (Nabi Adam dan Buah Khuldi) berbasis web dapat digunakan sebagai preferensi dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas 1 SD Negeri Karapyak 1, Sumedang. Didapatkan hasil bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi dapat meningkat, serta membuat siswa terpusatkan perhatiannya pada materi dikarenakan adanya desain maupun gambar yang menarik. Tujuan dari pembuatan dan pengembangan media pembelajaran e-book "NADA BUKHU" adalah membantu guru dan siswa untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran dan membuat suasana kelas menjadi kondusif serta interaktif. Metode yang digunakan dalam mengembangkan media tersebut adalah Design and Development (D&D) dan hasil penelitian menggunakan kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu 1) siswa terbantu dalam memahami materi, 2) latihan soal dalam e-book yang interaktif, 3) penampilan e-book yang menarik bagi siswa, 4) siswa ikut aktif ketika penggunaan media pembelajaran di kelas. Adapun implikasi dari kegiatan penelitian ini diantaranya adalah: 1) meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran, 2) memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, 3) Berikan dukungan terhadap pengajaran tematik di sekolah dasar. 4) memb pengembangan literasi digital dan kompetensi teknologi. 5) melakukan kegiatan evaluasi terhadap peningkatan konten belajar.

Kata Kunci: Nabi Adam, Sekolah Dasar, PAI, E-book, Pendidikan.

Abstract

In this era of technological progress, of course, its use cannot be avoided both in daily activities and learning activities. With the development of the web-based e-book learning media "NADA BUKHU" (Prophet Adam and the Fruit of Khuldi), it can be used as a preference in teaching and learning activities. Based on the results of research on grade 1 students at SD Negeri Karapyak 1, Sumedang. The results showed that student's ability to understand the material could increase, as well as make students focus their attention on the material due to the attractive designs and images. The aim of creating and developing the e-book learning media "NADA BUKHU" is to help teachers and students make learning activities more effective and make the classroom atmosphere conducive and interactive. The method used in developing this media is Design and Development (D&D) and the research results use descriptive qualitative. The results of this research are 1) students are helped in understanding the material, 2) practice questions in interactive e-books, 3) the appearance of e-books is attractive to students, 4) students are active when using learning media in class. The implications of this research activity include: 1) increasing the accessibility of learning materials, 2) utilizing technology in learning activities, 3) providing support for thematic teaching in elementary schools. 4) foster the development of digital literacy and technological competence. 5) carry out evaluation activities on improving learning content.

Keywords: Prophet Adam, Elementary School, PAI, E-book, Education.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang pesat terutama dalam bidang pendidikan. Fokus pendidikan di Indonesia adalah membentuk regenerasi paham akan materi yang diberikan, bukan hanya pintar mengingat informasi. Siswa diharapkan untuk dapat memahami teknologi dan dapat menggunakannya ketika proses pembelajaran.[1] Sudah banyak sekolah yang meninggalkan pembelajaran konvensional dan beralih menggunakan media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah E-Book berbasis web (google sites). E-Book (Electronic Book) merupakan perkembangan dari buku cetak pada biasanya (kertas) menjadi bentuk buku digital. Media pembelajaran berbasis web adalah pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media web yang dapat diakses melalui jaringan internet.[2] Salah satu layanan pada google yaitu google sites yang terdapat fitur-fitur sebagai situs kunjungan seperti website pada umumnya. Situs kunjungan berisi teks dikelola dan ditampilkan dalam bentuk website, serta bisa dilengkapi dengan audio, animasi, dan video.[3]

Kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan media tradisional tentu saja dipandang membosankan dan kurang menarik oleh siswa, terlebih siswa kelas rendah yang tingkat perhatiannya sedikit terhadap pembelajaran.[4] Maka dari itu, dengan hadirnya teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam mengembangkan media pembelajaran oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Materi pada media pembelajaran tentu saja perlu diperhatikan dan mengacu pada tujuan pembelajaran. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting di tiap jenjang sekolah baik sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan ketika kuliah, dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentu saja dapat membantu menumbuhkan karakter dan kepribadian siswa. Namun, bukanlah hal yang mudah dalam membentuk karakter suatu individu, diperlukan adanya usaha dan pembiasaan supaya apa yang disampaikan dapat diterapkan dengan baik.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran adalah web. Maka dengan adanya web tersebut guru dapat membuat media salah satu contohnya e-book berbasis web.[5] E-book berbasis web merupakan bentuk media interaktif dan fleksibel yang memungkinkan siswa maupun guru dapat mengakses buku digital dimana saja tidak hanya ketika kegiatan pembelajaran saja.

Manusia merupakan tempatnya rasa penasaran berkumpul, manusia sering kali bertanya-tanya siapa orang yang pertama kali menciptakan suatu barang, siapa yang pertama kali pergi ke bulan, siapa yang pertama kali menaiki pesawat, dan sebagainya. Hal itu tentu saja membuat

manusia juga penasaran, siapakah manusia pertama yang diciptakan dan diturunkan ke bumi hingga terciptanya kehidupan bermasyarakat seperti sekarang ini. Perbedaan pendapat dan pandangan terkadang menimbulkan perselisihan antar umat beragama, berbagai asumsi dikeluarkan bagaimana awal mula terbentuknya manusia. Maka dari itu, sebagai umat muslim baik yang masih belum sekolah, sedang sekolah, maupun sudah dewasa, perlu diperkenalkan bagaimana awal mula manusia ada dan diciptakan oleh Allah swt. Pembahasan pada pembelajaran ini tidak hanya berkaitan dengan aspek sejarah saja tetapi juga untuk menciptakan karakter yang mana seorang individu dapat lebih memperdalam aspek spiritual serta memahami kenapa harus mematuhi perintah Allah swt dan menjauhi larangan-Nya.

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun dan mengembangkan media pembelajaran e-book berbasis web bernama “NADA BUKHU”. Produk E-Book “NADA BUKHU” (Nabi Adam dan Buah Khuldi) adalah buku digital yang dapat diakses melalui web. Guru maupun siswa kelas 1 SD dapat dengan mudah mengakses e-book tersebut dan menggunakannya dimana saja.

NADA BUKHU merupakan singkatan dari Nabi Adam dan Buah Khuldi, yang mana media e-book tersebut dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman materi mengenai kebudayaan dalam perspektif islam aspek sejarah pada mata pelajaran PAI kelas 1 SD. Tujuan dari penelitian ini juga supaya siswa kelas 1 SD dapat mengetahui siapa manusia pertama yang diciptakan dan menceritakan kembali secara sederhana mengenai kisah Nabi Adam dan Buah Khuldi. Tujuan lain dari penelitian ini yaitu untuk menguji keefektivitasan media pembelajaran yang dikembangkan ketika diimplementasikan langsung terhadap siswa kelas 1 SD.

Hadirnya inovasi e-book “NADA BUKHU” (Nabi Adam dan Buah Khuldi), maka proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan kompeten, selain karena membantu guru dalam menyampaikan materi supaya mudah dipahami, juga membantu guru dalam memusatkan perhatian siswa, terlebih tingkat perhatian siswa kelas rendah itu sedikit dan mudah terpengaruh oleh hal-hal diluar materi, membuat mereka cepat merasa bosan dan memilih untuk bermain. Dengan demikian, penggunaan e-book yang telah dikembangkan diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membuat suasana kelas menjadi kondusif.

Manfaat penelitian ini yaitu untuk menumbuhkan aspek pemahaman siswa terhadap kebudayaan dan sejarah dalam perspektif islam serta mengetahui bagaimana awal mula manusia diciptakan. Melalui e-book NADA BUKHU, siswa dapat membaca, memahami, dan mengerjakan quiz secara fleksibel baik dalam aspek waktu maupun tempat. Media ini juga merupakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang sering menganggap bahwa

mata pelajaran PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang menarik. Dengan adanya e-book NADA BUKHU, guru dapat terbantu dalam mengefektifkan kegiatan pembelajaran dan membantu menjelaskan mengenai materi kisah Nabi Adam dengan visual yang menarik dan alur yang sederhana sesuai dengan siswa kelas 1 SD.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) dikenal juga dengan sebutan desain dan pengembangan.[6] Menurut Peffers menyebutkan bahwa dalam penelitian desain dan pengembangan ada enam prosedur yang harus dilakukan, yaitu 1) mengidentifikasi masalah, merupakan tahap awal dari pembuatan produk e-book “NADA BUKHU” (Nabi Adam dan Buah Khuldi) berbasis web yang bertujuan untuk mengetahui masalah apa yang hendak diselesaikan dengan media tersebut, 2) deskripsi tujuan, setelah mengidentifikasi masalah selanjutnya yaitu menentukan tujuan dari pembuatan produk serta menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran yang sudah ada, 3) desain dan pengembangan produk, desain atau merancang merupakan tahap dimana materi mulai dituangkan dalam produk e-book NADA BUKHU berbasis web, setelah selesai merancang hal selanjutnya yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan pengembangan e-book berbasis web, materi, elemen, serta alur yang sudah dibuat dimasukan ke dalam template e-book pada aplikasi canva, 4) uji coba produk, merupakan tahap mengimplementasikan produk kepada target uji coba yaitu siswa kelas 1 SD Negeri Karapyak 1, kepada ahli media, dan kepada ahli materi yaitu guru PAI SD Negeri Karapyak 1, 5) evaluasi hasil uji coba produk, merupakan tahap untuk mengetahui seberapa efektif produk e-book NADA BUKHU (Nabi Adam dan Buah Khuldi) berbasis web dalam mencapai tujuan, 6) menyampaikan hasil uji coba, merupakan tahapan akhir dalam melakukan penelitian, setelah mengetahui kelayakan dalam mengimplementasikan maka produk disampaikan kembali dengan tujuan supaya pengguna maupun guru dapat memanfaatkan produk yang telah dikembangkan, serta mengetahui kelebihan dan kekurangan produk.[7]

Salah satu keunggulan metode D&D ini adalah tidak hanya menciptakan produk namun juga membuat inovasi baru pada produk yang sudah ada untuk mendapat manfaat dari masalah yang teridentifikasi. Untuk implementasi metode D&D menggunakan desain ADDIE. Analisis sebagai titik awal untuk sistem, kreasi, pengembangan, dan evaluasi sebagai proses penerapan adalah hasilnya.[8]

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Karapyak 1, Kelurahan Situ, Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat pada hari Sabtu, 9 Maret 2024. Penelitian dilakukan selama satu kali pertemuan dengan siswa sebagai uji coba produk sekaligus mengevaluasi produk. Subjek penelitian saat uji coba produk yaitu siswa kelas 1 SD Negeri Karapyak 1 dengan total 28 siswa sebagai populasi penelitian. Produk yang dikembangkan adalah e-book berbasis web, pengembangannya dilakukan pada aplikasi canva, youtube, dan google sites.

Pembahasan

Proses pembuatan produk

Dalam mengembangkan produk *e-book* berbasis web yang berjudul “NADA BUKHU” tentu memiliki beberapa tahapan yang harus dijalani peneliti sebelum melakukan uji coba dan mengevaluasi. Tahapan-tahapan yang dilakukan yakni mengacu pada model *Design and Development*, dimulai dari mengidentifikasi masalah, menentukan tujuan, mengonsep dan mengembangkan produk, mengujicobakan produk, evaluasi hasil uji coba produk, dan diseminasi hasil uji coba produk.

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah ini merupakan langkah pertama saat melakukan penelitian dengan menggunakan metode D&D. Langkah pertama ini melibatkan penentuan dan pembuatan produk yang akan dikembangkan. Identifikasi masalah dilakukan untuk memahami masalah yang dihadapi siswa dan guru di sekolah dasar secara langsung.[9]

Di era serba teknologi tentu berdampak pada proses pembelajaran dan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat disebabkan karena guru yang kurang melek teknologi maupun media pembelajaran yang membosankan, sehingga membuat siswa tidak memahami materi karena merasa cepat bosan dan perhatian mereka susah untuk dipusatkan pada pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang menarik terlebih untuk kelas rendah di sekolah dasar dapat membuat siswa mengabaikan pembelajaran dan memilih untuk bermain.

Dalam dunia pendidikan dengan hadirnya teknologi, tentu guru harus dengan cerdas dalam memanfaatkannya. Penggunaan media berbasis teknologi dapat dilakukan guna menarik perhatian siswa. Sehingga media yang berbasis teknologi dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran serta kemungkinan untuk rusaknya kecil.

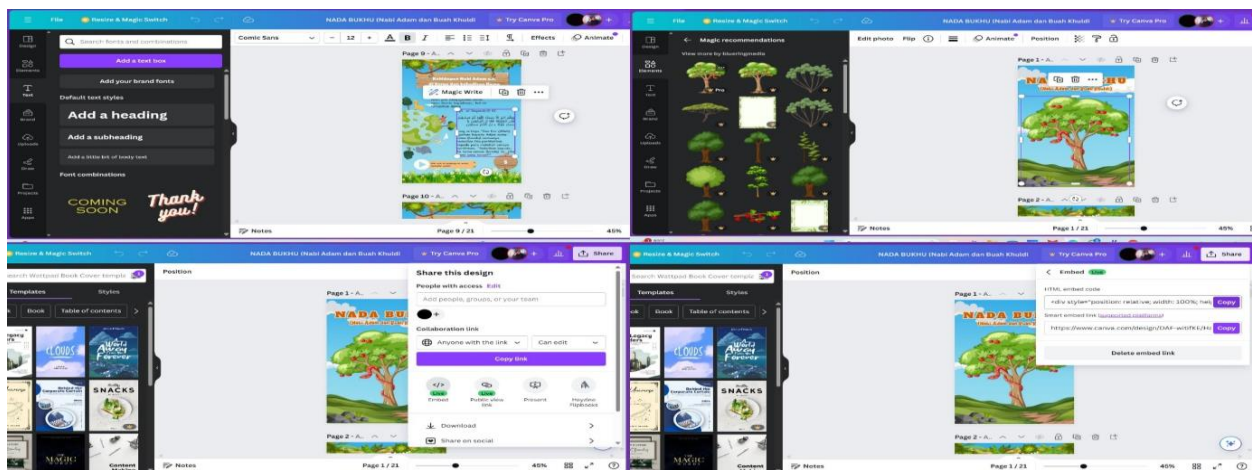
2. Menentukan tujuan

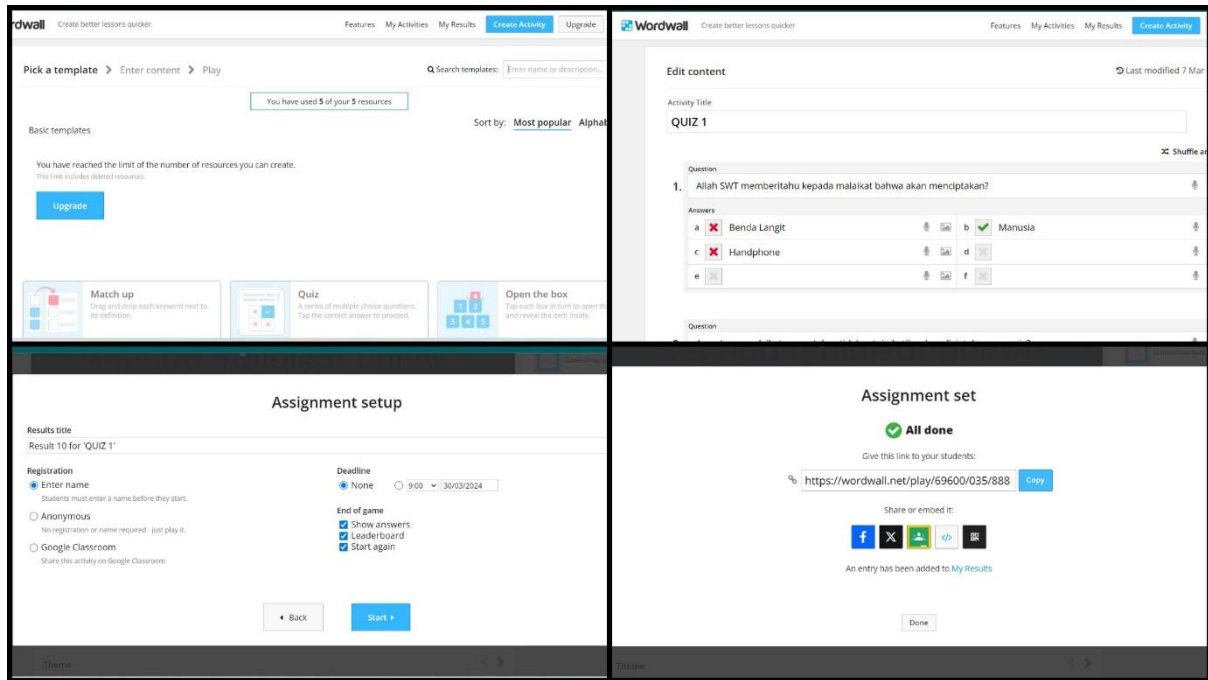
Setelah melakukan analisis permasalahan yang terkait dengan pembelajaran, peneliti menetapkan untuk mengembangkan media dengan bantuan teknologi yang bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman serta menarik siswa untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa e-book “NADA BUKHU” (Nabi Adam dan Buah Khuldi) berbasis web. Didalamnya terdapat materi Pendidikan Agama Islam mengenai kisah Nabi Adam a.s untuk siswa sekolah dasar kelas 1 semester 2. Adanya inovasi media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

3. Mendesain dan mengembangkan produk

Pertama, mencari sumber materi. Sumber materi ini harus sesuai dengan kurikulum dan juga capaian pembelajarannya. Materi yang peneliti ambil untuk kebutuhan produk ini adalah Kisah Nabi Adam a.s. dari elemen capaian pembelajaran Sejarah Peradaban Islam yang dapat diakses dari laman guru.kemdikbud.go.id. Sumber materi diambil dari ayat Al-Qur'an dan buku guru atau siswa yang diakses di laman buku.kemdikbud.go.id.

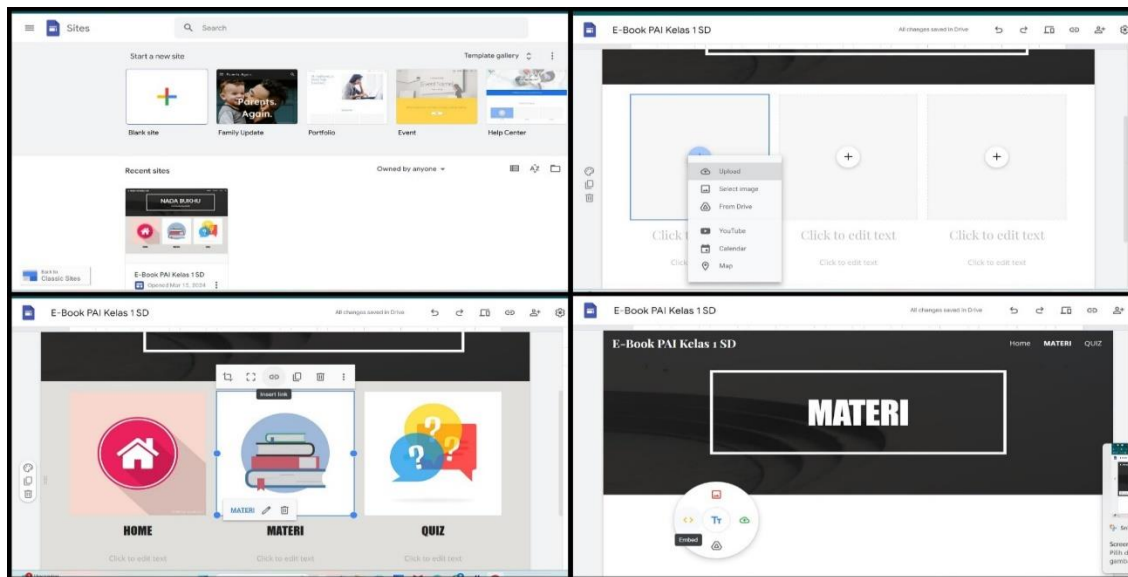
Kedua, membuat desain produk melalui aplikasi canva. Pada tahap ini peneliti menentukan isi dalam produk tersebut seperti elemen-elemen, teks, gambar, audio, dan link. Desain produk harus sesuai dengan tema yang telah diambil. Di Dalam produk tersebut tertera judul, capaian dan tujuan pembelajaran, daftar isi, materi, latihan, dan link quiz. Quiz dibuat melalui aplikasi berbasis web Wordwall. Pemilihan elemen-elemen dan warna harus menarik. Serta pemilihan font yang akan digunakan harus diperhatikan seperti font style, font size, dan font color agar menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan memudahkan siswa untuk memahami konten yang disajikan.





Pembuatan Desain Produk

Ketiga, membuat dan mengunggah desain yang telah dibuat ke dalam web (google sites). Login ke dalam google sites melalui akun google yang sudah ada, buat blank site, masukkan judul dan tambahkan page home, materi, dan quiz. Pada page materi dan quiz embed link desain produk yang sudah dibuat di canva sebelumnya. Kemudian publish desain web tersebut dan copy link untuk dibagikan. Produk E-Book “NADA BAKHU” yang telah dibuat dapat diakses pada <https://sites.google.com/view/e-booknadabukhu/home?authuser=1>.



Mengunggah Produk Ke Dalam Situs

1. Uji Coba Produk

Setelah mengidentifikasi masalah, menentukan tujuan, juga mendesain dan mengembangkan produk, peneliti melakukan uji kelayakan produk kepada ahli materi dan ahli media sebelum diuji cobakan ke Sekolah Dasar. Peneliti melakukan uji coba produk *E-Book* “NADA BUKHU” di kelas I SD Negeri Karapyak I, Sumedang. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan pada tanggal 09 Maret 2024. Terdapat 28 siswa yang berpartisipasi saat uji coba produk.

Pada saat uji coba, peneliti mendemonstrasikan cara penggunaan produk *E-Book* “NADA BUKHU” dan menunjukkan fitur-fitur yang terdapat pada produk seperti materi dan *quiz*. Peneliti meminta siswa untuk menyimak cerita tentang kisah nabi Adam a.s. yang tersaji dalam *E-Book* dan berpartisipasi dalam kegiatan *game interaktif* sebagai bahan evaluasi. Tanggapan siswa saat pelaksanaan uji coba produk sangat antusias.



Uji Coba Produk

2. Evaluasi Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk yang telah dilakukan kemudian dievaluasi. Evaluasi ini sangat penting dilakukan untuk melihat seberapa efektif dan layak nya produk untuk digunakan sepenuhnya di Sekolah Dasar kelas I. Peneliti melakukan perbaikan pada produk diantaranya mengganti dan menambahkan elemen pada beberapa *slide*, menambahkan kedalaman materi, dan memperbaiki *link quiz* karena pada beberapa *device* tidak bisa diakses.

3. Diseminasi Hasil Uji Coba Produk

Diseminasi dilakukan setelah produk dinyatakan sudah layak. Pada tahap ini peneliti menyebarluaskan hasil uji coba produk *E-Book* “NADA BUKHU” dalam bentuk publikasi

jurnal dan webinar. Peneliti memilih jurnal yang sesuai dengan topik penelitian dan melakukan webinar untuk mempresentasikan hasil uji coba produk kepada audiens yang lebih luas.

Peneliti meminta penilaian terhadap produk kepada dosen pembimbing mata kuliah dan guru PAI kelas I SD Negeri Karapyak I berupa pengisian lembar penilain dalam bentuk angket. Adapun hasil penilain produk E-Book “NADA BUKHU” tersebut adalah sebagai berikut:

Nilai Validasi Ahli Media

No	Unsur Penilaian	Skor
Aspek tampilan produk		
1.	Warna yang digunakan menarik dan sesuai untuk siswa sekolah dasar	5
2.	Tampilan <i>e-book</i> yang digunakan menarik	5
3.	Link pertanyaan atau kuis yang disajikan menarik untuk siswa sekolah dasar	4
4.	Elemen-elemen yang digunakan menarik untuk siswa SD	4
Aspek tampilan tulisan		
1.	Tulisan yang digunakan menarik untuk siswa SD	5
2.	Jenis tulisan yang digunakan mudah untuk dibaca	5
3.	Jenis tulisan yang digunakan tidak membingungkan siswa	5
4.	Ukuran tulisan sesuai	5

Nilai Validasi Ahli Materi

No	Unsur Penilaian	Skor
1.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SD	5
2.	Kebenaran konsep materi mempertimbangkan aspek keilmuan PAI	5
3.	Kejelasan materi	4
4.	Ketepatan urutan penyajian materi dalam media	5
5.	Keruntutan penyajian materi	5
6.	Kemenarikan penyajian materi	5
7.	Kesesuaian penyajian contoh	5

8.	Kebenaran, kejelasan dan kedalaman materi	4
9.	Keselarasan gambar, tulisan dan warna	5
10	Letak gambar tidak mengganggu materi	4
11	Bahasa yang mudah dipahami siswa	5
12	Ketepatan/kesantunan bahasa yang digunakan	5
13	Kejelasan dalam memberikan informasi dalam penyajian materi	4
14	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5
15	Bahasa pada produk sesuai dengan siswa sekolah dasar	5
16	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	5

Berdasarkan hasil penilaian produk, respon dari kedua ahli terhadap *E-Book* “NADA BUKHU” dinilai sudah layak. Analisis dari hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek tampilan produk dan tampilan tulisan *E-book* “NADA BUKHU” ini secara umum mendapat penilaian yang positif. Penilaian positif ini menegaskan bahwa desain visual dan tampilan teks dalam *E-book* “NADA BUKHU” mampu menarik minat dan perhatian siswa sekolah dasar, yang merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan menarik minat belajar siswa. Produk yang peneliti keluarkan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PAI bagi guru SD kelas I. *E-book* “NADA BUKHU” dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materinya disertai dengan visualisasi yang menarik dan *game* interaktif yang membuat siswa dapat terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Produk ini dapat mengkondusifkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena materinya disertai dengan visualisasi yang menarik dan *game* interaktif yang membuat siswa dapat terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Rachmaali et al (2023: 4311) bahwa produk *E-Book* interaktif banyak disukai siswa dan membuat siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran karena materi yang disajikan lebih ringkas.[10]

Dalam menginterpretasikan hasil dari validasi ahli media bahwa referensi dan persepsi terhadap desain dan tampilan teks dapat bervariasi di antara suatu individu dan kelompok. Oleh karena itu, dalam pengembangan lebih lanjut suatu produk perlu mempertimbangkan variasi preferensi dan kebutuhan siswa dalam merancang *E-book* yang dapat menjangkau beragam audiens. Faktor-faktor seperti warna, tata letak, dan elemen visual lainnya dalam *E-book* dapat memengaruhi persepsi dan pengalaman belajar siswa. Penyajian *E-book* tidak hanya dengan teks deskripsi saja

tetapi disajikan juga dengan bentuk cerita bergambar.[11] Elemen visual tertentu dapat membantu pemahaman konsep-konsep agama yang dinilai kompleks dan membuat siswa kesulitan untuk memahami. Produk *E-book* “NADA BUKHU” juga dapat diakses dengan mudah serta pengguna dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun sesuai dengan keinginan belajar pengguna. *E-book* dapat memudahkan siswa untuk belajar karena bersifat fleksibel.[11]

Evaluasi dari ahli materi menyoroti kebenaran, kejelasan, dan kedalaman materi yang dalam *E-book* “NADA BUKHU”. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam *E-book* “NADA BUKHU” dinilai sesuai dengan kurikulum dan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar. Kejelasan dan kedalaman materi juga dinilai memadai, dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan penyajian materi yang sistematis serta terstruktur dengan baik. Selain itu dengan *E-book* “NADA BUKHU” guru dapat berkolaborasi dengan pembuat situs untuk mengelola dan melakukan pembaruan terhadap materi. Hanikah menyatakan apabila guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi *E-Book* dengan baik, guru dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.[12]

Keberhasilan suatu materi dalam memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kebenaran dan kelengkapan informasi yang disampaikan saja, tetapi juga menyangkut pada keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan konten multimedia dengan *game* interaktif *wordwall* dalam *E-book* “NADA BUKHU” (Nabi Adam dan Buah Khuldi) berbasis *web* dapat mempengaruhi pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI tentang kisah Nabi Adam a.s.

Temuan dari validasi ahli media dan materi ini memiliki keterlibatan yang penting dalam pengembangan media belajar berbasis teknologi untuk pembelajaran PAI khususnya di kelas 1 Sekolah Dasar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran melalui *E-book* “NADA BUKHU” (Nabi Adam dan Buah Khuldi) berbasis *web* dapat membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan memikat bagi siswa. Namun, dalam penggunaannya produk ini tidak terpisahkan dari hambatan-hambatan seperti koneksi internet harus stabil dan hanya dapat diakses jika fasilitas sekolah sudah mendukung. Tantangan penggunaan *E-Book* dalam proses belajar mengajar adalah keterbatasan koneksi internet, kurangnya pemahaman tentang teknologi, serta peralatan IT membutuhkan biaya yang tidak murah.[13] Hal ini perlu diatasi untuk memastikan pemanfaatan yang optimal dari *E-book* “NADA BUKHU” dalam proses belajar mengajar.

Dengan menyediakan beragam konten dan fitur interaktif, pengembangan *E-book* “NADA BUKHU” ini dapat mengakomodasi kebutuhan beragam siswa, termasuk para siswa yang mempunyai gaya belajar yang berbeda. Selain itu, aspek fleksibilitas akses yang dimiliki oleh *E-book* “NADA BUKHU” ini memungkinkan siswa untuk belajar dilingkungan yang nyaman bagi mereka baik di rumah maupun di sekolah.

Peran guru dalam pemanfaatan *E-book* “NADA BUKHU” juga sangat penting. Guru dapat menjadi fasilitator dalam penggunaan *E-book* ini untuk membimbing siswa dalam memahami konten yang disajikan. *E-book* ini tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi sarana guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Perlu juga dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan *E-book* “NADA BUKHU” dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa serta dampaknya terhadap motivasi dan minat belajar mereka. Dengan demikian, kita dapat terus mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif di masa depan.

E-book “NADA BUKHU” (Nabi Adam dan Buah Khuldi) berbasis *web* memiliki peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tingkat SD. Dengan desain yang menarik, konten yang relevan, dan fitur interaktif yang memikat, *e-book* ini dapat menjadi salah satu solusi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang modern dan menarik bagi siswa. Namun, tantangan dalam implementasi dan penggunaannya perlu diatasi dengan pendekatan yang holistik dan kolaboratif antara semua pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, orang tua, dan pihak lainnya.

Implikasi penelitian tentang Pengembangan E-Book "Nada Bukhu" (Nabi Adam dan Buah Khuldi) Berbasis Web pada Pembelajaran PAI Kelas 1 SD di SDN Karapyak I Sumedang dapat diuraikan sebagai berikut:

Peningkatan Aksesibilitas Materi Pembelajaran: Pengembangan *e-book* berbasis web "Nada Bukhu" memungkinkan akses yang lebih mudah dan fleksibel terhadap materi pembelajaran bagi siswa kelas 1 SD. Hal ini mengurangi keterbatasan fisik buku cetak dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri di rumah atau di sekolah.

Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran PAI: Implikasi positif lainnya adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *E-book* berbasis web dapat menjadi alat yang efektif untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran PAI, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan konten multimedia dan interaktif.

Dukungan Terhadap Pengajaran Tematik di SD: Penelitian ini dapat mendukung pendekatan pengajaran tematik yang sedang berkembang di sekolah dasar. Dengan fokus pada cerita Nabi Adam dan Buah Khuldi, e-book ini tidak hanya menyampaikan nilai-nilai keagamaan, tetapi juga mendukung pengembangan pemahaman konsep dan keterampilan siswa dalam konteks tematik yang lebih luas.

Pengembangan Literasi Digital dan Kompetensi Teknologi: Implikasi ini menyoroti pentingnya pengembangan literasi digital sejak dini di kalangan siswa SD. Melalui penggunaan e-book, siswa dapat belajar tidak hanya materi PAI, tetapi juga mengembangkan kompetensi teknologi yang akan menjadi keterampilan penting dalam kehidupan mereka di era digital.

Evaluasi dan Peningkatan Konten Pembelajaran: Pengembangan e-book "Nada Bukhu" juga memberikan kesempatan untuk terus melakukan evaluasi dan perbaikan konten pembelajaran. Guru dan pengembang dapat memanfaatkan umpan balik dari siswa dan hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas materi dan interaktivitas e-book tersebut.

Dengan mempertimbangkan implikasi ini, penelitian tentang pengembangan e-book "Nada Bukhu" tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa dan guru di SDN Karapyak I Sumedang, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan PAI berbasis teknologi di sekolah dasar secara umum.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan *E-Book* "NADA BUKHU" efektif digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat menarik perhatian siswa yang awalnya mudah merasa bosan dan tidak dapat memusatkan perhatian terhadap materi, dapat diakses dimanapun dan kapanpun, dan materi dapat diperbarui. Akan tetapi penggunaan produk harus didukung dengan fasilitas dan koneksi internet yang memadai. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas 1 SD Negeri Karapyak 1, Sumedang. Didapatkan hasil bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi dapat meningkat, serta membuat siswa terpusatkan perhatiannya pada materi dikarenakan adanya desain maupun gambar yang menarik. Tujuan dari pembuatan dan pengembangan media pembelajaran e-book "NADA BUKHU" adalah membantu guru dan siswa untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran dan membuat suasana kelas menjadi kondusif serta interaktif. Metode yang digunakan dalam mengembangkan media tersebut adalah Design and Development (D&D) dan hasil penelitian menggunakan kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu 1) siswa terbantu dalam memahami materi, 2) latihan soal dalam e-

book yang interaktif, 3) penampilan e-book yang menarik bagi siswa, 4) siswa ikut aktif ketika penggunaan media pembelajaran di kelas. Adapun implikasi dari kegiatan penelitian ini diantaranya adalah: 1) meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran, 2) memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, 3) Berikan dukungan terhadap pengajaran tematik di sekolah dasar. 4) memb pengembangan literasi digital dan kompetensi teknologi. 5) melakukan kegiatan evaluasi terhadap peningkatan konten belajar.

Daftar Pustaka

- [1] A Nur Aeni dkk, "PENGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH," *J. Ilm. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 3, p. 1, 2023, doi: 10.35931/am.v7i2.2121.
- [2] A. Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan Library Research*. Malang: Literasi Nusantara, 2020.
- [3] A. D. Devi and S. Andrean, "Implementasi Pendekatan Teologis Normatif Dalam Pluralisme Beragama Di Indonesia," *TA'LIM J. Stud. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 60–73, 2021, doi: 10.52166/talim.v4i1.2193.
- [4] dkk Supandi, "PERBANDINGAN METODE PENGAJARAN TRADISIONAL DAN MODERN DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: Studi di Lembaga Pendidikan Internasional ABFA Pamekasan," *Educ. Partn.*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2024, [Online]. Available: <https://journal.dewanpendidikanpamekasan.com/index.php/jep/article/view/83>.
- [5] dkk Supandi, "Adaptasi e-Learning dalam Pendidikan Islam:: Membangun Pendekatan Kolaboratif-Inklusif Untuk Kemajuan Lembaga Madrasah & Pesantren di Madura," *Kariman*, vol. 12, no. 1, p. 1, 2024, [Online]. Available: <https://www.jurnal.inkadha.ac.id/index.php/kariman/article/view/410>.
- [6] S. Mohammad Subhan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Pertama. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- [7] E. J. Merriam, S.B. & Tisdell, *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco: Jossey-Bass, 2016.
- [8] A. Adrian, A. D. Oktrifa, Z. R. Jannah, and A. N. Aeni, "Pengaplikasian E-Book dalam Memperkenalkan Nabi Ulul Azmi kepada Siswa Sekolah Dasar," *Al Qalam J. Ilm. Keagamaan dan Kemasyarakatan*, vol. 16, no. 5, pp. 1674–1688, 2022.
- [9] NA. Aeni MR dkk, "Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Inov. Pendidik. dan pembelajaran Sekol. dasar*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2023, doi: 10.24036/jippsd.v7i1.
- [10] F. Rahmali, "Pengembangan E-Book Interaktif 'Walson' Sebagai Media Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa Kelas 4 SD," *etal*, 2023. .
- [11] SR Juniati, "Pengembangan E-Book SAREHAT (Sabar Rendah Hati) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar Tentang Keteladanan Nabi Muhammad SAW," *website*, 2023. .
- [12] Hanikah, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, p. 1, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3503.
- [13] A. Malombasi dkk, "Efektivitas Penerapan Buku Sekolah Elektronik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI SD Inpres Belaka Kabupaten Gowa," *J. Ilm. multidisiplin*, vol. 2, no. 4, p. 1, 2023.