

## Pengembangan Buku Cerita Digital Bukber (Buku Berbakti) pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar

Aghisni Nur Fariza<sup>1</sup>, Dea Sifa Resvia<sup>1</sup>, Laelasari<sup>1</sup>, Rinrin Alva Ariella<sup>1</sup>, Ani Nur Aeni<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang

Corresponding Author: ✉ [aghisninurfariza02@upi.edu](mailto:aghisninurfariza02@upi.edu)

### ABSTRACT

#### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received  
March 12, 2024

Revised  
April 14, 2024

Accepted  
April 30, 2024

This research was motivated by the unavailability of interactive learning media at Situraja I State Elementary School. This is a challenge for teachers to increase students' enthusiasm and interest in learning, especially in material devoted to parents and teachers. The research developed a product in the form of interactive learning media, the BUKBER Digital Story Book (Bakti Book). This research uses the Design and Development (D&D) model as a tool to convey material about filial piety to parents and teachers in PAI learning for grade 4 elementary schools. The data processing technique that researchers use is qualitative. Data was obtained based on observations during testing. From the results of data analysis on the development of BUKBER (Buku Berbakti), it shows the feasibility in the final results of the product feasibility validation questionnaire evaluation by the validator. Next, researchers conducted product trials on 26 students which produced data that the BUKBER Digital Story Book (Bakti Bakti) learning media was effectively used in PAI learning in class 4 of Situraja 1 State Elementary School.

**Keywords:** *Digital books, Devotion, Islamic Religious Education*

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

### PENDAHULUAN

Landasan utama dalam mengembangkan karakter dan kemampuan seseorang sejak dini adalah pendidikan. Sekolah Dasar (SD) memiliki peran sangat penting dalam proses pendidikan karena membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan sikap yang mendasari prinsip-prinsip moral dan pengetahuan. Anak-anak memulai tahap pertama pendidikan formalnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Mereka mulai mempelajari keterampilan dasar, mengeksplorasi lingkungan sekitar, dan membangun landasan akademis yang kokoh. Nilai pendidikan di Sekolah Dasar (SD) tidak hanya mencakup bidang akademis, tetapi juga mencakup pertumbuhan kemandirian siswa, keterampilan sosial, dan karakter. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah dasar yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran. Di Sekolah Dasar (SD), Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan penting dalam membantu anak mengembangkan moral dan karakternya. Sebagaimana diyakini oleh Thomas Lickona, karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. (Ani, 2014). Oleh karena itu, pembentukan karakter unggul sejak dini sangatlah penting.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar mencakup pemahaman dan pengamalan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran agama ini sangat penting karena akan menjadikan anak-anak muda menjadi menuasia yang selalu bertakwa kepada Allah Swt dan Rasul-Nya, serta mendorong anak-anak selalu memiliki kepribadian yang baik dan karakter yang positif. (Nur Aeni dkk., 2022).

Berbakti kepada orang tua dan guru merupakan komponen fundamental dalam ajaran Islam yang merupakan salah satu konsep yang sering dikaji. Satu hal mendasar yang perlu diketahui anak adalah bagaimana cara menghormati dan berbakti kepada orang tua. Karena orang tua adalah orang pertama yang dikenal anak sebelum ia bertemu dengan orang lain di lingkungannya. Maka orang tua harus mengajarkan cara menghargai orang lain, dalam hal ini guru sebagai orang tua kedua sebelum anak dapat memahami aturan-aturan sosial yang ada.

Menurut penelitian yang dilakukan (Antina dkk., 2023) menyatakan bahwa kenyataannya masih banyak anak yang belum menyadari betapa pentingnya sopan santun kepada orang tua dan guru. Saat ini, banyak sekali kasus anak yang tidak sopan kepada orang tuanya. Faktanya, anak-anak zaman sekarang sering kali berbeda pendapat dengan orang tuanya. Tidak mematuhi bahkan membantah perkataan orang tuanya. Selain itu, mereka memperlakukan guru dengan buruk, tidak mematuhi instruksi untuk menyelesaikan tugas, kurang berminat pada pelajaran, kurang memperhatikan dengan mengobrol atau bercanda dengan teman di kelas. (Sari dkk., 2020). Hal tersebut dapat dilatarbelakangi karena kurangnya pemahaman siswa terhadap apa yang diajarkan. Di sekolah, siswa cenderung kurang minat mengikuti pembelajaran karena pembelajaran tidak interaktif sehingga dirasa kurang menarik bagi mereka. Keterbatasan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif merupakan permasalahan yang masih ditemukan saat ini. Kurangnya kesiapan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Untuk mengatasi permasalahan seperti ini perlu adanya pembinaan terhadap pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuan mengarahkan dan mengintegrasikan kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan strategi dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa berkembang menjadi orang yang saling menghormati, menghargai, dan mencintai orang tua dan gurunya. Dalam hal ini peran guru sangat penting untuk menanamkan karakter siswa usia SD karena guru merupakan fasilitator. (Antina dkk., 2023). Untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan inklusif bagi setiap siswa Sekolah Dasar, penting untuk memahami strategi pengajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, menerapkan teknologi dengan tepat, dan membina kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan masyarakat. Pemanfaatan media dan metode pembelajaran yang menarik akan berdampak pada pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, pendidik dapat bekerja sama dalam menyusun media dan strategi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) telah menjadi komponen penting dalam proses pendidikan di era digital. Pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi membuka jalan baru untuk meningkatkan pembelajaran siswa, meningkatkan retensi materi, dan membantu guru dalam menyajikan materi dengan lebih menarik dan dinamis.

Pemanfaatan sumber belajar buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) merupakan upaya untuk menyatukan ketiga aspek yaitu media pembelajaran, kemampuan siswa dan penggunaan teknologi. Dengan penambahan ilustrasi grafis dan narasi teks, buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) menawarkan pengalaman

membaca yang menarik dan dinamis kepada siswa. (Adipta dkk., 2016) menyatakan bahwa buku dongeng bergambar merupakan jenis narasi tertentu dengan ilustrasi yang saling terhubung dan gaya bahasa yang ringan. Narasi ini sering kali berpusat pada tema atau pengalaman pribadi, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami pikiran, perasaan, dan perbuatan tokoh utama dalam cerita. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap buku bergambar, dan ide-idenya jelas, menarik, dan berguna sebagai model berpikir. (Vindaswari & Ulfah, 2018).

Tujuan dibuatnya buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) adalah agar pembelajaran lebih mudah diakses dan dipelajari oleh siswa. Kelompok kami mendigitalisasi buku cerita anak sehingga semua orang dapat dengan mudah mengaksesnya kapan saja dan dimana saja. Pelajaran yang disajikan dalam buku ini diperkenalkan dan diperkuat melalui instruksi video dan audio dengan tujuan tambahan untuk meningkatkan perkembangan moral anak untuk berbakti kepada orang tua dan guru. Perkembangan moral sangat penting untuk ditanamkan pada anak-anak sejak usia dini untuk memfasilitasi perkembangan moral yang lebih besar baik di rumah, di sekolah, atau di lingkungan sekitar agar generasi muda selalu menjadi manusia yang berbudi luhur. Penelitian ini mempunyai dua tujuan: (1) Bagaimana desain buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) dirancang sebagai media pembelajaran PAI pada materi menghormati dan berbakti orang tua dan guru di kelas 4 SD? dan (2) Seberapa efektifkah penggunaan buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) sebagai media pembelajaran PAI pada materi menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru di kelas 4 SD?

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Model D&D dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian dengan menggunakan pendekatan sistematis dalam hal pengembangan desain dan evaluasi secara empiris dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam bidang pendidikan maupun non-pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Ellis dan Levy yang menyatakan bahwa tujuan dari penelitian D&D adalah untuk menemukan atau mengembangkan produk, alat, atau model baru yang dapat memperbaiki permasalahan. (Kausar dkk., 2023). Sebagaimana tujuan dari penelitian ini peneliti mengembangkan salah satu produk yakni buku digital BUKBER (Buku Berbakti) pada materi menghormati orang tua dan berbakti kepada guru dalam pembelajaran agama Islam kelas IV SD.

Adapun beberapa tahapan dalam menggunakan model penelitian D&D dengan tahapan model pengembangan ADDIE diantaranya yang pertama tahap analisis (*analyze*), tahap kedua desain (*design*), tahap ketiga pengembangan (*development*), tahap keempat implementasi (*implementation*), dan tahap yang terakhir yakni evaluasi (*evaluation*). (Syahvierul dkk., 2022). Peneliti menggunakan metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau penilaian para ahli yang akan menghasilkan validitas terhadap produk yang peneliti kembangkan yaitu buku digital bukber. (Aeni dkk., 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN I Situraja yang bertempat di Jl. Alun-Alun Situraja, Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, yaitu observasi dan uji coba juga evaluasi produk. Adapun subjek pada penelitian Buku Digital BUKBER (Buku Berbakti) adalah siswa kelas IV SDN I Situraja. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan instrumen validasi. Dalam pembuatan media

pembelajaran buku digital BUKBER (Buku Berbakti) ini peneliti menggunakan beberapa aplikasi pendukung diantaranya Canva, Heyzine, Youtube, Whatsapp, Google Form, dan QR Code untuk membuat desain dengan fitur seperti, gambar, grafis animasi serta Kuis.

Media pembelajaran buku digital BUKBER (Buku Berbakti) ini juga dapat diakses melalui aplikasi Google dengan cara scan QR code. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berfokus pada mendeskripsikan dan menganalisis peristiwa, kejadian, aktivitas sosial, juga gagasan orang baik secara individu maupun kelompok. Informasi dikumpulkan melalui observasi menyeluruh dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data, setelah itu data temuan disajikan secara terperinci dan mendetail. Dalam penelitian kualitatif juga, metode pengumpulan data yang paling umum adalah wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket yang disebarakan kepada responden melalui google form sebagai pelengkap untuk menjamin keabsahan data yang dikumpulkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan Buku cerita Digital BUKBER (Buku Berbakti) dilakukan untuk siswa sekolah dasar kelas empat menggunakan serangkaian tahap pengembangan ADDIE. Pengembangan model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional ini menggunakan pendekatan sistem. Pendekatan sistem merupakan esensi untuk membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah kedalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikut-nya Januszewski & Molenda mengemukakan bahwa Model instruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. (Aeni, Fachrina, dkk., 2022) . Peneliti melakukan pengembangan buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) untuk didedikasikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Situraja pada pembelajaran PAI kelas 4. Berikut adalah hasil dari serangkaian langkah-langkah yang disebutkan sebelumnya:

### **1. Tahap Analisis (Analysis)**

Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah yang terjadi di SDN I Situraja dalam proses belajar materi menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru PAI SDN I Situraja, beliau mengatakan bahwa belum ada media pembelajaran yang menarik belajar siswa kelas IV SDN I Situraja. Hal ini diketahui bahwa siswa belajar materi menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru melalui penjelasan guru dan buku yang tampilannya monoton sehingga siswa merasa bosan dan malas untuk mempelajarinya. Oleh karena itu diperlukan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran interaktif yang menyenangkan, menarik dan menggembirakan, serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Maka dari itu peneliti merancang produk digital dalam bentuk media pembelajaran interaktif yaitu BUKBER (Buku Berbakti) berbasis digital.

### **2. Tahap Desain (Design)**

Pada tahap desain peneliti mengidentifikasi tujuan pembuatan buku cerita BUKBER untuk siswa kelas empat di SDN I Situraja yang didasarkan pada teknologi digital. Buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) didesain memiliki tata letak dan cover yang menarik, serta inklusi fitur tertentu bertujuan untuk

menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman tentang narasi. Selama tahap desain, peneliti menghasilkan teks dan gambar animasi menggunakan aplikasi yang didukung oleh Canva.

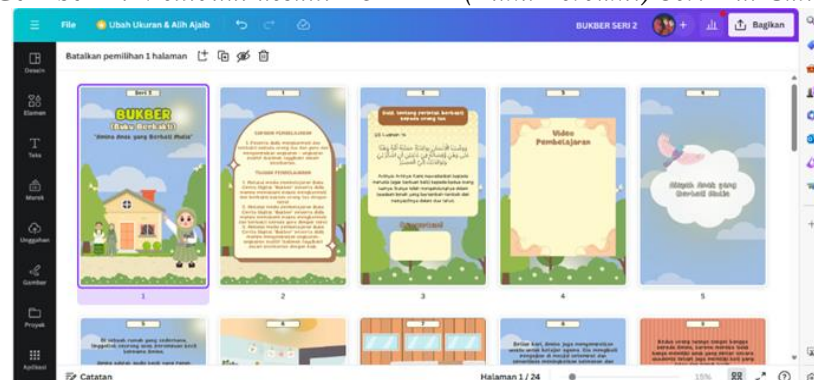
### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti menggunakan beberapa perangkat lunak sebagai alat bantu dalam pembuatan produk, diantaranya yakni Canva, Heyzine, Youtube, Whatsapp, Google Form, dan QR Code. Selanjutnya melakukan produksi atau penggabungan seluruh elemen yang dibutuhkan sehingga menjadi media interaktif yang utuh.

Tahap desain produk dimulai dari membuat konsep di kertas yang kemudian dikembangkan dengan bantuan aplikasi Canva. Tahap desain di Canva diantaranya berupa teks, gambar animasi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dalil dan hadis, alur cerita, lirik lagu, dan kuis.



Gambar 1. Membuat desain BUKBER (Buku Berbakti) Seri 1 di Canva



Gambar 2. Membuat desain BUKBER (Buku Berbakti) Seri 2 di Canva



Gambar 3. Membuat desain BUKBER (Buku Berbakti) Seri 3 di Canva





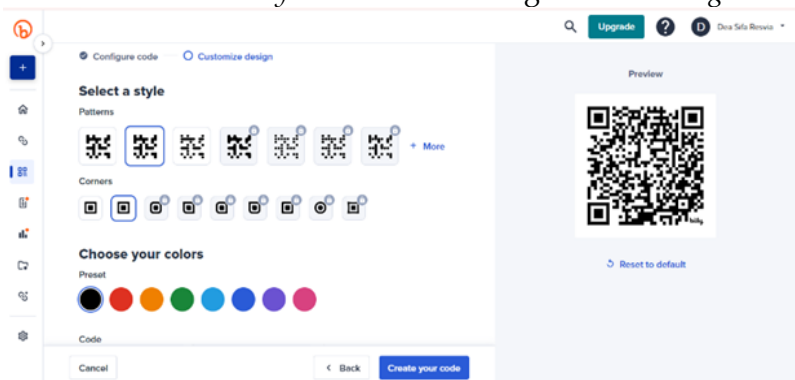
Gambar 3. Membuat desain BUKBER (Buku Berbakti) Seri 4 di Canva

Tahap selanjutnya, mengembangkan desain yang telah dibuat di Canva dialihkan ke website Heyzine. Proses edit di Heyzine dimulai dari memasukan desain dari Canva lalu menambahkan video pembelajaran materi menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru dan menambahkan audio pendukung berupa murrotal dan Backsound lagu



Gambar 5. Input video pembelajaran dan audio pendukung

Setelah proses edit di web Heyzine selesai, Selanjutnya BUKBER (Buku Berbakti) disimpan dalam bentuk link. Untuk memudahkan akses produk, link diubah menjadi QR Code di website Bitly dan diunduh dengan format Png.



Gambar 6. Membuat QR Code di website Bitly

Desain BUKBER (Buku Berbakti) dibuat dalam bentuk kartu QR Code yang dapat di Scan Code melalui Google Camera.



Gambar 7. Langkah penggunaan produk

#### 4. Tahap Implementasi

Para peneliti menguji produk terhadap Kelas 4 pada 7 Maret 2024, di SDN I Situraja Siswa diminta untuk melihat materi yang diperlihatkan melalui media yang disediakan oleh sekolah selama tahap implementasi produk. Selanjutnya, siswa diminta untuk mendengarkan dan menyimak penjelasan dari peneliti mengenai buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti). Pada tahap pengumpulan data peneliti menggunakan data kualitatif deskriptif dan kuesioner. Penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dalam situasi dan setting fenomena yang diteliti.

Denzin & Lincoln menyatakan penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. (Adlini dkk., 2022). Spradley menyatakan penelitian kualitatif dilakukan dengan dua belas langkah: 1. menentukan situasi sosial 2. melakukan observasi partisipasi 3. membuat catatan lapangan 4. melakukan observasi deskriptif 5. melakukan analisis kawasan 6. melakukan observasi terfokus 7. melakukan analisis taksonomi 8. melakukan observasi terseleksi 9. melakukan analisis komponensial 10. mendata temuan temuan budaya 11. menulis laporan penelitian kualitatif. (Adlini dkk., 2022).

Pada proses pelaksanaannya peneliti melakukan wawancara. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada subyek tentang tingkat pengembangan konten dalam buku narasi digital BUKBER (Buku Berbakti) sebagai bagian dari metodologi penelitian kuantitatif. Selain itu siswa mengisi *Google Form* secara online sebagai bagian dari proses pengumpulan data. Selanjutnya peneliti melakukan analisis naratif. (Webster dan Metrova dalam Bone, 2019), narasi (*narrative*) adalah suatu metode penelitian di dalam ilmu-ilmu sosial. Inti dari metode ini adalah kemampuannya untuk memahami identitas dan pandangan

dunia seseorang dengan mengacu pada cerita-cerita (narasi) yang didengarkan ataupun tuturkan di dalam aktivitasnya sehari-hari.

Analisis naratif dilakukan peneliti terhadap guru dan siswa di SDN I Situraja yang kemudian digunakan dalam pendekatan kualitatif. Peneliti juga melakukan analisis inferensial. Analisis ini digunakan untuk mengukur efektivitas keseluruhan buku narasi digital BUKBER (Buku Berbakti) dan media pembelajarannya. Data yang telah diperoleh dari angket di lokasi penelitian seterusnya diolah sebagai bahan kajian dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian dari uji produk di SDN I Situraja, hampir semua peserta didik menunjukkan rasa ketertarikan dan antusias kepada produk yang dipresentasikan.

Tabel 1. Sampel Narasumber

Kelompok	Frekuensi
Guru	2
Siswa	26
Jumlah	28

Tabel 2. Hasil Tingkat Capaian Penelitian

Hasil Penilaian	Tingkat Pencapaian Respon	Kualifikasi
Ketertarikan media pembelajaran buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti)	90, 56%	Sangat baik
Penyajian dan Kesesuaian konten materi pada media pembelajaran buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti)	79, 55 %	Baik
Tampilan desain media pembelajaran buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti)	79,56	Baik



Keefektifan media pembelajaran buku digital BUKBER (Buku Berbakti)	79, 55	Baik
--	--------	------

Penggunaan media pembelajaran buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) adalah salah satu terobosan baru yang dilakukan untuk memudahkan akses materi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran buku cerita digital bukber juga memberikan nilai tambah untuk dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar siswa karena buku cerita digital ini memiliki kelebihan dalam penyusunannya. Adapun contoh jurnal penelitian lain yang menjadi bukti bahwa buku cerita digital efektif digunakan yaitu penelitian mengenai pengembangan media buku cerita digital pada materi kerajaan Islam di Indonesia SDIT Daarul Huda Jatisari Kelas IV. (Abdulatif & Muh. Husen Arifin, 2023).

Kesesuaian materi yang dimuat dalam buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) belum sepenuhnya sesuai, karena ada beberapa dalil Al-Qur'an mengenai berbakti kepada guru yang belum dimasukkan seperti Q.S Al-Irsa ayat 23. Tampilan dan desain buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) juga menjadi nilai lebih dalam buku berbasis elektronik karena didalamnya sudah terdapat gambar, audio, dan video pembelajaran mengenai materi.

Buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) dimuat dalam sebuah file dan diterapkan dalam flipbook sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Kekurangan dari buku cerita digital yang kami miliki yaitu penggunaan masih harus menggunakan akses internet. Ketika tidak ada internet buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) hanya dapat diakses dengan file PDF saja, hal tersebut memungkinkan siswa tidak dapat mengakses link di dalam buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) secara langsung. Keefektifan buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) dikatakan "baik" dengan rujukan hasil capaian penelitian pada tabel 2.

## 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dialami ketika proses uji coba dan mengevaluasi kesesuaian produk dengan materi yang digunakan pada saat pembelajaran. (Aeni dkk., 2023). Setelah melakukan uji coba, peneliti menemukan kendala pada saat uji coba yaitu koneksi internet yang lambat atau tidak stabil dan keterbatasan perangkat seperti handphone membuat siswa terhambat dalam mengakses produk BUKBER (Buku Berbakti). Untuk mengevaluasi kesesuaian dengan materi yang digunakan pada saat pembelajaran, dilakukan pengisian lembar validasi terkait kelayakan produk mengenai media, materi, kepada ahli, yaitu guru PAI SDN I Situraja. Berikut ini jawaban validator terhadap produk BUKBER (Buku Berbakti).

Tabel 3. Jawaban Validator Ahli Media dan Ahli Materi terhadap produk BUKBER (Buku Berbakti)

Indikator	Pertanyaan	Jawaban
-----------	------------	---------

		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
Kualitas Media	Apakah Media Buku Cerita digital yang digunakan dapat berfungsi dengan baik?	√	
	Apakah Media Buku Cerita digital mudah diakses?	√	
	Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan?	√	
	Apakah Media Buku Cerita digital ini menarik untuk siswa SD kelas 4? Baik dalam segi tampilan dan isinya?	√	
	Apakah gambar element dan background pada Media Buku Cerita Digital ini sederhana sehingga menarik dilihat?	√	
	Apakah dengan adanya kartu QR Code dapat memudahkan akses Media Buku Cerita Digital?	√	
Bahasa	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Buku Cerita Digital ini sesuai untuk siswa SD kelas 4?	√	
	Apakah bahasa di dalam Media Buku Cerita Digital ini sederhana dan dapat mudah dipahami?	√	
	Apakah kata-kata yang digunakan dalam Media Buku Cerita Digital komunikatif?	√	
Konten	Apakah sistematika penyajian materi mempermudah siswa dalam memahami materi tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru?	√	
	Apakah ilustrasi yang ada di dalam Media Buku Cerita Digital ini sudah sesuai dengan	√	

	materi yang disampaikan?		
	Apakah lirik lagu yang terdapat pada Media Buku Cerita Digital ini sudah sesuai dan dapat menarik anak SD kelas 4?	√	

## KESIMPULAN

Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas 4 SD berdasarkan proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan metode ADDIE yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Situraja. Hal ini dikarenakan buku cerita digital menyediakan gambar animasi, video animasi, audio, dan latihan evaluasi. Siswa juga memberikan penilaian “BAIK” terhadap buku narasi digital BUKBER (Buku Berbakti). Selain itu, guru mengevaluasi pernyataan angket dan menemukan temuan positif; Sumber belajar buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) dinilai sangat bermanfaat. Guru kelas juga menyampaikan bahwa materi pembelajaran buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) sangat bermanfaat. Berdasarkan rekomendasi jawaban guru dan siswa, diperoleh gambaran umum temuan revisi pada tahap akhir evaluasi. Namun jawaban siswa menunjukkan bahwa tidak ada rekomendasi. Menurut siswanya menggunakan sumber belajar buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) dapat menghibur dan tidak membosankan. Desain medianya sangat menarik dan buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti) juga memiliki alur cerita yang sangat sederhana, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi ceritanya. Sementara itu, tanggapan guru menyarankan untuk menambahkan audio atau video, beserta dalil materi yang ada pada buku cerita digital BUKBER (Buku Berbakti).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Setelah terselesainya penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing penulis selama penelitian berlangsung. Tak lupa ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Hj. Neti selaku guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Situraja yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut. Serta terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penelitian ini. Keterlibatan dan bantuan mereka sangat berharga dalam mencapai hasil yang dapat dipublikasikan dalam karya ini. Saya berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu dan meningkatkan pengetahuan masyarakat, serta dapat menjadi referensi yang berguna bagi penelitian-penelitian yang akan datang.

## REFERENSI

- Abdulatif, S., & Muh. Husen Arifin. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1610–1623. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>
- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar

- sebagai Sumber Bacaan Peserta Didik SD. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 337.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Fachrina, A. Z., Nursyafitri, A. A., & Putri, T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa Smp Kelas Viii. *Al-Tsiqoh: Jurnal Ekonomi Dan Dakwah Islam*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.31538/altsiq.v7i1.2208>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Khairunnisa, K., Lestari, L. R., & Ramadhina, R. (2023). Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 827. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2090>
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Antina, Irawati, & Jelita, R. (2023). Makna Berbakti Pada Orang Tua Dalam Perspektif Anak Usia Dini di TK Kasih Maitreya Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti. *Jurnal Maitreyawira*, 4(April), 1–23.
- Bone, U. M. (2019). *SEMIOTIK. January*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21963.41767>
- Kausar, M. F. Al, Karimah, J., Amelia, S. D., Paolina, Z., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan buku digital anak islam ( badai ) sebagai media pembelajaran akhlak bagi siswa sd Muhammad Fajar Al Kausar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Jihan Karimah Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Siska Dwi Amelia Universi. 7(3), 1327–1341. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2505>
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Sari, L. E., Rahman, A., & Baryanto, B. (2020). Adab kepada Guru dan Orang Tua: Studi Pemahaman Siswa pada Materi Akhlak. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 6(1), 75–92. <https://doi.org/10.32923/edugama.v6i1.1251>
- Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>
- Vindaswari, R. F., & Ulfah, A. (2018). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar.

*Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(3), 148.  
<https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i3.661>

---

**Copyright Holder :**

© Aghisni Nur Fariza, et al., (2024).

**First Publication Right :**

© Attractive : Innovative Education Journal

**This article is under:**

