



Pengembangan *E-Book* BERAksi Berbasis *Heyzine* tentang Infak dan Sedekah Pembelajaran PAI Kelas V

Salma Sa'diyah^{1✉}, Dea Putri Aulia², Indah Permatasani³, Ani Nuraeni⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail : salmasadiyah02@upi.edu¹, deaputri30@upi.edu², indahpermatasani3112@upi.edu³,
aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa teknologi belum banyak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat di dunia pendidikan, diharapkan teknologi akan membuat pembelajaran lebih mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif bernama "BERAKSI (Berbagi Kebaikan Melalui Sedekah dan Infak)." Tujuan dari e-book ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep sedekah dan infak. Menanamkan nilai-nilai infak dan sedekah kepada anak-anak di SD memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai kehidupan. Jika kita dapat mengajarkan anak-anak berbagi sejak dini, itu akan membantu mereka menjadi orang yang peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitar mereka. Ini membentuk sikap dan kepedulian sosial yang penting untuk membangun masyarakat yang lebih berempati. Penelitian dilakukan menggunakan metode Desain dan Pengembangan (D&D), yang menggunakan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sebagai subjek penelitian, siswa/i kelas V di SDN Panyingkiran III, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan uji coba produk. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar dan meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya infak dan sedekah dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Sedekah, Infak, BERAksi, E-book, Ekonomi.

Abstract

This research is motivated by the fact that technology has not been widely used in Islamic Religious Education (PAI) learning in elementary schools. With the rapid development of technology in the world of education, it is hoped that technology will make learning easier. The aim of this research is to create an interesting and interactive learning media called "BERAKSI (Sharing Kindness Through Alms and Infaq)." The aim of this e-book is to increase students' understanding of the concepts of alms and infaq. Instilling the values of giving and alms to children in elementary school has an important role in forming character and life values. If we can teach children to share from an early age, it will help them become people who care about each other and the environment around them. This shapes social attitudes and concerns that are important for building a more empathetic society. The research was conducted using the Design and Development (D&D) method, which uses the ADDIE research model, which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. As research subjects, fifth grade students at SDN Panyingkiran III, data was collected through observation, interviews and product trials. It is hoped that the results of this research can help integrate technology into PAI learning in elementary schools and increase students' understanding of the importance of donations and alms in everyday life.

Keywords: Alms, Infaq, BERAksi, E-book, Economics.

Copyright (c) 2024 Salma Sa'diyah, Dea Putri Aulia, Indah Permatasani, Ani Nuraeni

✉ Corresponding author :

Email : salmasadiyah02@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6538>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, teknologi sangatlah dibutuhkan dalam segala bidang di kehidupan sehari-hari, khususnya dalam bidang pendidikan. Dengan teknologi yang semakin berkembang, media pembelajaran yang digunakan di kelas dalam proses pembelajaran ikut berkembang. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai cara untuk menarik perhatian siswa di kelas dan mengkomunikasikan materi pelajaran secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran (Juniati et al., n.d.). Media pembelajaran merupakan alat atau sumber yang digunakan selama proses belajar mengajar untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi guna membangkitkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain menekankan pentingnya mendorong siswa untuk giat belajar, Oktiani menyoroti pengelolaan kelas yang efektif dan pemilihan sumber belajar yang relevan sebagai komponen penting dalam menumbuhkan semangat belajar siswa. Dengan kata lain, lingkungan belajar yang dinamis dan penggunaan materi pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa mencapai hasil belajar terbaik. (ProfKHSaiffudin Zuhri Purwokerto, 2022).

Media pembelajaran, dari yang tradisional hingga modern, terus berkembang. Media ini adalah alat strategis dalam pendidikan yang berperan penting dalam kesuksesan pembelajaran dengan memberikan dinamika unik kepada siswa. Memungkinkan guru dan siswa berinteraksi satu sama lain, menyederhanakan penyampaian materi, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, meningkatkan hasil belajar, memungkinkan pembelajaran fleksibel dalam waktu dan tempat, dan mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif adalah beberapa manfaatnya. (Nurfadhillah et al., 2021a) mengungkapkan bahwa banyak guru yang gagal memanfaatkan berbagai media dalam proses pembelajaran selama pandemi, terutama selama darurat COVID-19. Sebuah penelitian awal yang dilakukan oleh (Wardani et al., 2021) di Kabupaten Cirebon, banyak pendidik belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan standar pendidikan modern, terutama dalam pelajaran IPA. Guru-guru mengakui kesulitan dalam menjelaskan konsep abstrak tanpa dukungan media yang memadai. Dalam konteks ini, inovasi dalam media pembelajaran menjadi penting untuk meningkatkan daya tarik dan kesenangan dalam pembelajaran. Diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan terintegrasi dalam penggunaan media pembelajaran. (Hanikah et al., 2022).

Untuk membantu siswa lebih memahami materi yang diberikan guru, maka pendidik harus mampu menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif. Selain itu, media pembelajaran membantu atau menguatkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memastikan bahwa siswa memahami sepenuhnya mata pelajaran yang disajikan, guru harus menawarkan pelajaran mereka dengan cara yang menarik, kreatif, dan menyenangkan (Aeni et al., 2022). Siswa dapat memperoleh pemahaman menyeluruh tentang ide-ide ini dengan memasukkan konten ini ke dalam kurikulum dan dengan mengakses sumber belajar terkait. Hal ini membantu siswa mempraktikkan dan menerapkan prinsip-prinsip ini dalam kehidupan sehari-hari mereka selain meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip tersebut. Oleh karena itu, tanggung jawab pendidik adalah menemukan cara yang tepat dan efektif untuk menyampaikan materi ini kepada siswa agar mereka dapat menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dan mengembangkan perilaku yang sesuai (Nurfadhillah et al., 2021a).

Muncul permasalahan terkait dengan kurangnya pemahaman dan praktik siswa Tingkat sekolah dasar dalam bersedekah dan infak. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya upaya pendidikan yang tepat dalam menggunakan media pembelajaran efektif yang disiapkan oleh guru. Kondisi ini dapat menimbulkan kesenjangan pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi Pelajaran, terutama dalam materi sedekah dan infak pada pembelajaran PAI kelas V Sekolah Dasar. Hal ini tentunya akan berdampak pada rendahnya partisipasi mereka dalam praktik bersedekah dan infak dalam keseharian hidup mereka. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat cocok untuk diterapkan pada siswa kelas V Sekolah Dasar yaitu *e-book*. Buku elektronik atau yang dikenal dengan (*e-book*) adalah dokumen yang disimpan di komputer dan

berisi informasi berupa tulisan, bahasa, pengetahuan, dan pembahasan mendalam. *E-book* ini dapat digunakan sebagai bagian dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran sedekah dan infak.

Buku elektronik (*e-book*) menjadi sarana yang semakin tidak dapat dihindari karena kemajuan yang pesat dalam bidang pendidikan elektronik. Ebook adalah teknologi yang memungkinkan orang membaca di internet melalui komputer atau perangkat lainnya. Dengan kemudahan ini, pengguna dapat mengakses berbagai sumber pembelajaran tanpa batasan geografis atau waktu. Mampu disimpan dalam format digital yang ringkas adalah salah satu keuntungan besar dari ebook. Mereka dapat dengan mudah diunggah ke cloud storage, CD, atau flashdisk, memungkinkan akses yang fleksibel dari berbagai perangkat. Ratusan buku dapat dengan mudah disimpan dalam satu perangkat, memberikan akses ke berbagai sumber pendidikan tanpa membebani ruang penyimpanan fisik. Selain itu, ebook tersedia dalam berbagai format yang dapat disesuaikan dengan (Made Jaya et al., 2021).

Berdasarkan uraian yang disampaikan di atas, peneliti tertarik untuk mencoba dalam mengembangkan *e-book* sebagai salah satu media pembelajaran dalam rangka melaksanakan penelitian dengan judul *e-book* "BERAKSI" berbasis *heyzine*. *E-book* "BERAKSI" ini merupakan singkatan dari "Berbagi Kebaikan melalui Sedekah dan Infak" yang dibuat untuk pembelajaran PAI kelas V Sekolah Dasar materi infak dan sedekah. Selain materi pembelajaran, *E-book* ini memuat contoh yang disertai link video, *link quiz*, dan terdapat fitur untuk mengaktifkan audio pada bacaan Al-Qur'an yang disertakan. Dengan adanya *E-book* ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan siswa terutama pada materi infak dan sedekah. Selain itu, *E-book* ini dapat diakses dengan mudah dimana saja dan kapan saja oleh guru maupun orang tua siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami fenomena rendahnya kebiasaan bersedekah dan berinfaq di kalangan anak sekolah dasar. Penelitian ini menggali lebih dalam untuk mengidentifikasi faktor apa saja yang mempengaruhinya, biasanya berpengaruh dari lingkungan sosial, kebiasaan konsumsi anak, dan tingkat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Tidak hanya itu, penelitian ini juga mengembangkan strategi dan program pendidikan yang dapat meningkatkan kesadaran sosial dan empati siswa sekolah dasar sehingga mampu menjadi agen perubahan yang sadar lingkungan dan mau berbagi secara jujur kepada sesama (Nofiaturrahmah, n.d.).

METODE

Pada tahun 1950an, Angkatan Darat Amerika adalah pengguna awal dari ide desain instruksional ADDIE. Konsep ini diperluas oleh Florida State University ke bidang teknologi instruksional pada tahun 1975 dengan tujuan meningkatkan kaliber tentara yang bertugas di seluruh cabang militer AS. Model ADDIE menjadi lebih berguna oleh para praktisi pendidikan pada pertengahan tahun 1980an. Model ADDIE dapat diterapkan dalam pendidikan dan konteks lainnya, seperti merancang strategi dan metode pembelajaran, merekrut staf baru, dan memproduksi bahan ajar, dengan modifikasi tersebut. Para profesional pendidikan selalu menciptakan infrastruktur dan teknologi program pelatihan atau pembelajaran yang dinamis, efisien, dan mendorong pada pembelajaran jangka panjang. (Hidayat SMP Negeri et al., n.d.).

Penelitian ini mengembangkan model ADDIE, dan penelitian *Design and Development* (D&D) untuk membuat model desain pembelajaran. Penelitian D&D adalah metodologi penelitian yang berfokus pada desain, pengembangan, dan evaluasi bertujuan untuk memberikan landasan empiris untuk penciptaan atau pengembangan alat dan produk baru yang lebih baik, baik dalam pendidikan maupun non-pendidikan. Dengan kata lain, penelitian ini berfokus terutama pada pengembangan produk (Francisca et al., 2022). Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai model pengembangan penelitian. Terdapat lima langkah dalam paradigma ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Olisna et al., 2022).

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu penyebaran angket berupa lembar validasi ahli materi serta media. Selain itu, terdapat adanya *pre-test* serta *post-test* yang dilakukan saat menguji coba produk ke sekolah dasar tujuan. Sebelum materi diberikan, test pra, atau *pre-test*, adalah alat evaluasi yang sering digunakan. Menilai pemahaman awal siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan adalah tujuan utama. Guru dapat menggunakan tes ini untuk menentukan seberapa baik siswanya memahami materi pelajaran sebelum memulai kelas. Agar hasil tes dapat mencerminkan pengetahuan awal siswa secara akurat, maka pokok bahasan tes harus relevan dengan informasi yang akan diajarkan. Sebaliknya, *post-test* yang sering disebut *post-assessment* dilaksanakan setelah selesainya proses pembelajaran. Tujuan tes ini adalah untuk mengevaluasi apakah siswa memahami materi dan konsep penting yang sudah dipelajari. Materi yang siswa pelajari sebelumnya terkait langsung dengan isi tes ini. Guru dapat mengevaluasi apakah ada. (Magdalena et al., 2021).

Evaluasi serta komentar dari ahli materi, ahli media, serta siswa, menjadi landasan untuk menganalisis data yang dilaksanakan dalam penelitian ini. Media E-book "BERAKSI" (Berbagi Kebaikan Melalui Sedekah dan Infak) mempunyai skor (1-4) yang digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya digunakan pada kelas Pendidikan Agama Islam (PAI).

Peneliti melakukan penelitian ini berupa uji coba dan evaluasi produk yaitu *e-book* kepada siswa kelas V di SDN Panyingkiran III sebagai subjek penelitian. Lalu, total partisipan di kelas V yaitu 50 orang sebagai populasi penelitian. Sasaran pada penelitian ini ialah guru PAI untuk meminta hasil validasi sebagai ahli materi. Dengan melalui observasi dan dokumentasi dengan siswa kelas V, peneliti menggunakannya untuk teknik pengumpulan data. Adapun lokasi penelitian yang dilakukan kami yaitu di SDN Panyingkiran III tepatnya di Jl. Panyingkiran No. 55-59, Situ, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat dengan waktu penelitian pada hari Sabtu, 9 Maret 2024.

Ketika melakukan penelitian tidak terlepas dari hambatan yang pastinya akan datang. Tetapi, dengan kerja sama dan kinerja yang maksimal peneliti mampu mengatasi hambatan tersebut sehingga dapat tercapainya tujuan penelitian yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Materi dan Validasi Media

Validitas adalah ukuran sejauh mana suatu sumber belajar dapat diandalkan dan akurat untuk mengukur nilai yang seharusnya diukur. Keabsahan bahan ajar juga dapat ditentukan oleh seberapa dekat hasilnya memenuhi standar yang telah ditentukan. Bahan ajar dikatakan valid apabila dapat mengukur hal-hal yang hendak diujikan, yang menunjukkan bahwa ada kesejajaran antara kriteria dan bahan ajar (Indria Putri et al., 2020a). Jika domain ukur yang akan diukur telah didefinisikan dengan jelas dan tepat selama proses pengembangan instrumen, pentingnya keakuratan validitas isi dapat dicapai dengan mudah. Para ahli atau pakar memanfaatkan domain pengukuran yang telah disusun peneliti sebagai pedoman untuk mengevaluasi seberapa baik item-item dalam instrumen tersebut menunjukkan domain ukur yang dimaksudkan selama proses validitas isi (Indria Putri et al., 2020b).

Penelitian ini dilaksanakan hari Sabtu, 9 Maret 2024, di SDN Panyingkiran III dengan siswa kelas V yang seharusnya berjumlah 50 orang, akan tetapi pada saat itu siswa yang ada di kelas hanya berjumlah 28 orang. Sebelum penelitian, tentunya produk yang dibuat yaitu *E-book* "BERAKSI" ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Validasi materi dilakukan oleh guru PAI di SDN Panyingkiran III, sedangkan untuk validasi media dilakukan oleh Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. Pada lembar validasi ahli materi berisikan 8 pertanyaan, sedangkan pada lembar validasi ahli media berisikan 11 pertanyaan. Dibawah ini adalah hasil validasi ahli materi dan media :

Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi

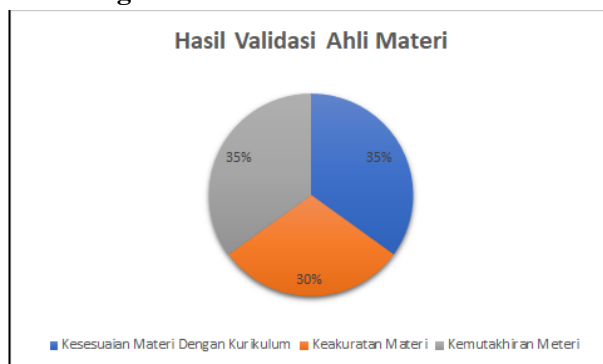
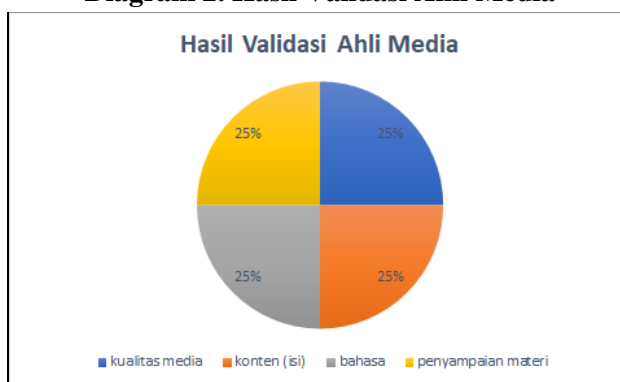


Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media

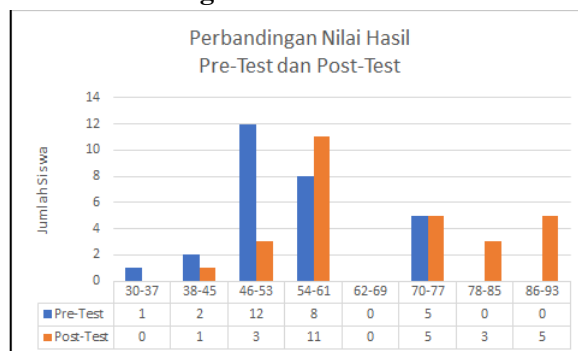


E-book “BERAKSI” (Berbagi Kebaikan Melalui Sedekah dan Infak) merupakan media pembelajaran pembelajaran PAI untuk siswa kelas V SD yang cocok dan efektif, sesuai dengan hasil validasi materi dan media di atas. Tentunya hal ini dapat diterapkan sebagai inovasi pengajaran untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan siswa.

Pre-test dan Post-Test

Pada saat pelaksanaan uji coba produk, siswa mengikuti serangkaian tes, terdiri dari *pre-test* dan *post-test* yang berguna untuk menilai atau mengukur *output* dari hasil belajar mereka dengan menggunakan *E-book* “BERAKSI”. *Pre-test* dilakukan sebelum dimulainya proses pembelajaran, yang bertujuan untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Sementara itu, *post-test* dilakukan setelah siswa menjalani proses pembelajaran dengan menggunakan *E-book* “BERAKSI”, yang telah dirancang untuk memberikan penguatan dalam memahami materi. Hasil dari test ini memberikan gambaran tentang seberapa efektif *E-book* “BERAKSI” dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil dari tes sebelum dan sesudah dibandingkan untuk menunjukkan bagaimana pemahaman siswa telah berubah atau berkembang sebagai akibat dari penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran. Adapun hasil atau perbandingan test yang didapatkan oleh siswa sebelum dan sesudah diberikan penguatan materi yang diperoleh dari uji produk *E-book* “BERAKSI” yaitu sebagai berikut :

Diagram 3. Perbandingan Nilai Hasil Pre-Test dan Post-Test



Siswa ketika diberikan *pre-test* yang berisikan soal mengenai sedekah dan infak pada saat awal pembelajaran, mereka akan menjawab soal dengan pemahaman dan pengetahuan seadanya dan tidak menutup kemungkinan bahwa hasil skor dari *pre-test* tersebut kecil. Sebaliknya, jika siswa diberikan terlebih dahulu asupan materi mengenai sedekah dan infak maka hasil skor yang diraih oleh siswa akan meningkat jauh lebih baik dari sebelumnya.

Saat pelaksanaan *pre-test* uji coba produk, kebanyakan siswa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang salah, itu dikarenakan siswa tersebut mungkin kurang memahami instruksi atau belum memiliki pemahaman yang memadai tentang materi yang akan diuji. Selain itu, faktor lain seperti kecemasan, kurangnya persiapan, atau bahkan kurangnya motivasi juga bisa berperan dalam hasil tersebut. Bahkan, selama pelaksanaan uji coba produk, siswa sering kali kehilangan fokus dan kurang memperhatikan, yang kemudian berdampak pada hasil *post-test* di mana beberapa siswa masih mendapatkan nilai di bawah nilai KKM.

Itulah pentingnya sebuah penyampaian materi yang merupakan kebutuhan bagi siswa untuk dapat meraih skor pengetahuannya, untuk dapat mempermudah dan mendorong siswa dalam memahami materi pelajaran tentunya guru harus membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswanya. *E-book* BERAksi ini dibuat semenarik mungkin untuk mempermudah pembelajaran dan mengurangi suasana pembelajaran yang membosankan karena dalam *E-book* ini mencantumkan materi disertai animasi.

Pengembangan Desain Media Pembelajaran “BERAKSI” dengan Menggunakan ADDIE

Media pembelajaran “BERAKSI” dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze*

Tahap analisis (*Analyze*), kegiatan yang dilakukan pada pembuatan produk “BERAKSI” yaitu menganalisis kurikulum mengenai capaian pembelajaran (CP), menentukan fase kelas di SD, menganalisis buku guru dan siswa, menganalisis materi dan media menentukan pembelajaran apa yang akan diambil untuk melaksanakan penelitian. Pada tahap ini tentunya peneliti menganalisis materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka. Pemilihan materi ini harus disesuaikan juga dengan capaian pembelajaran PAI. Pada penelitian ini, materi yang dipilih disesuaikan dengan materi kelas V SD yakni mengenai sedekah dan infak. Pada tahap ini juga, peneliti menganalisis mengenai media pembelajaran yang akan dibuat seperti apa dan apakah dibutuhkan saat ini atau tidak. Hal ini tentunya berkaitan dengan kebutuhan dan tuntutan zaman saat ini di sekolah dasar.

2. Tahap *Design*

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti membuat rancangan produk berupa *E-book* berbasis *Heyzine* yang meliputi desain, detail materi, quiz, dan hal lainnya yang menjadi pendukung dalam pembuatan

E-book ini. Pada tahap ini, peneliti menggunakan dua platform penting dalam pembuatan *E-book*, yaitu Canva dan Heyzine. Canva digunakan saat melakukan rancangan atau desain *E-book* secara keseluruhan. Sedangkan Heyzine digunakan saat menambahkan audio dan video pada *E-book*. Selain itu, penggunaan Heyzine ini menjadi tahapan akhir dalam pembuatan *E-book* “BERAKSI”. Adapun tahapan desain *E-book* ini antara lain: (a) membuat template yang akan digunakan, (b) mencari elemen yang sesuai dengan materi yang dipilih, (c) membuat cover *e-book* dengan berisikan judul, kelas, dan fase, (d) menambahkan materi ke setiap slide template yang sudah dibuat, (e) menambahkan video beserta tautannya agar dapat mengakses ke YouTube, (f) menambahkan ayat-ayat Al Qur'an, (g) menambahkan tautan atau barcode kuis yang telah dibuat menggunakan website wordwall, (h) menambahkan daftar pustaka dan tim pengembang, (i) setelah desain pada canva selesai, selanjutnya desain tersebut diunduh dengan format pdf, kemudian diunggah pada website heyzine, (j) di website heyzine inilah, peneliti menambahkan *sound effect* serta suara audio Al Qur'an.

3. Tahap *development*

Setelah melalui tahap desain yang dirancang melalui aplikasi Canva, selanjutnya peneliti melakukan finalisasi produk *E-book* “BERAKSI” dengan menggunakan heyzine sebagai tahapan akhir dalam pembuatan *E-book* ini. Lalu, peneliti melakukan penilaian validasi pada ahli materi dan media. *E-book* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran PAI khususnya materi sedekah dan infak, baik dari segi materi maupun media, ini berdasarkan pada hasil penilaian validasi ahli dan ahli media.

4. Tahap *implementation*

E-book “BERAKSI” yang telah selesai dibuat dan divalidasi, kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar tepatnya di SDN Panyingkiran III. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah *E-book* “BERAKSI” ini dapat mengalihkan perhatian siswa sehingga dapat memahami materi atau tidak dan melihat seberapa jauh pengaruh yang ditimbulkan dari penerapan *E-book* terhadap keterampilan bersedekah dan infak siswa. *E-book* ini digunakan sebagai bahan ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, *E-book* ini dapat diakses juga oleh orang tua siswa di rumah sehingga dapat menjadi fleksibilitas dalam pembelajarannya.



Gambar 1. Implementasi atau Uji Coba Produk

5. Tahap *evaluation*

Peneliti melakukan evaluasi berdasarkan hasil pada tahap pengimplementasian pada siswa kelas V SDN Panyingkiran III. Tahap evaluasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan adanya *pre test* dan

post test. *Pre test* ini dilaksanakan pada awal pembelajaran yakni sebelum penggunaan E-book “BERAKSI”. Lain halnya dengan *pre test*, *post tes* dilaksanakan setelah penggunaan *E-book* “BERAKSI”. Dengan adanya *pre test* dan *post test* ini, bertujuan untuk mengetahui dan mengukur hasil pemahaman siswa dengan atau tidak menggunakan *E-book* “BERAKSI” serta pengaruhnya terhadap pembelajaran sedekah dan infak. Selain itu, untuk menguji keefektivitasan *E-book* “BERAKSI” pada pembelajaran PAI.

Berikut adalah hasil dari pengembangan media pembelajaran *E-book* “BERAKSI” yang menggunakan canva untuk membuat desain produk, membuat kuis atau latihan soal dengan menggunakan website wordwall agar lebih interaktif, kemudian produk tersebut di upload ke website *heyzine* dengan menambahkan fitur video dan suara ayat-ayat Al-Qur'an yang tercantum pada *E-book* yang telah dibuat. Berikut ini adalah tampilan yang akan muncul ketika mengakses tautan *heyzine E-book* “BERAKSI” :

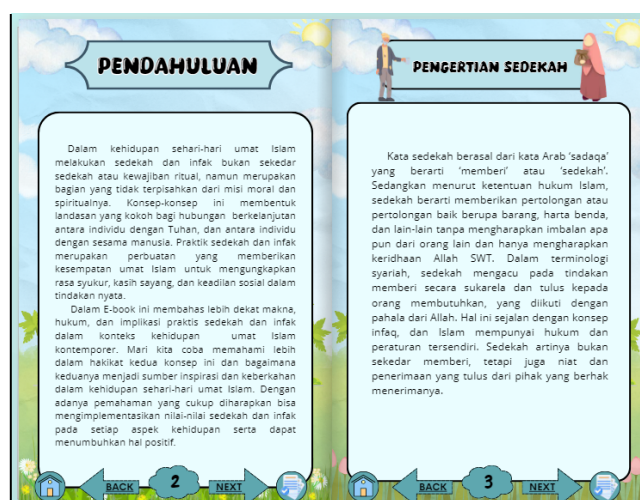


Gambar 2. Tampilan awal *E-book* “BERAKSI”





Gambar 3. Kata Pengantar, Daftar Isi, CP, dan TP



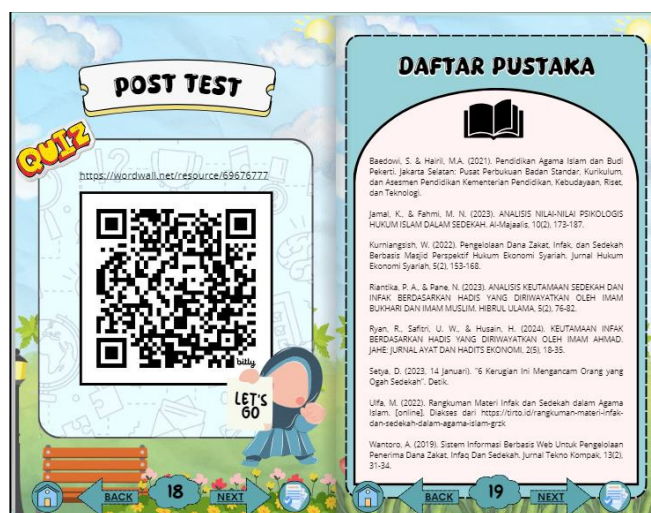
Gambar 4. Pendahuluan dan Isi Materi







Gambar 5. Isi Materi



Gambar 6. Quiz dan Daftar Pustaka



Gambar 7. Tim Pengembang dan Cover Penutup

Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, mengungkap program sekolah yang bertujuan untuk menanamkan karakter keimanan, ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjunjung tinggi akhlak mulia. Karakter merupakan nilai inti yang dibentuk oleh pengaruh genetik dan lingkungan, yang dapat membangun karakter individu dan melengkapi individu lainnya. Program sekolah selain shalat zuhur berjamaah, shalat jumat, dan TPA. Bidang lain yang berkontribusi terhadap pengembangan karakter beriman dan bertakwa adalah program Infak Jumat. Siswa di setiap kelas diharapkan membawa kotak informasi ke setiap kelas, dan uangnya akan dijual ke Infak pada hari Jumat. Hasil observasi menunjukkan siswa penuh perhatian dan antusias dalam mendonasikan uang informasi, termasuk siswa kelas II SD yang terlihat sangat antusias untuk berdonasi setelah kotak informasi dibawa ke dalam kelas (Simaremare et al., 2023).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, program yang dilaksanakan merupakan inisiatif pihak sekolah untuk mengembangkan karakter keimanan dan ketakwaan pada siswanya melalui program-program yang ditawarkan. Program Infak Jumat memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan ketaqwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dalam program Jumat Infak, seluruh siswa di setiap kelas diharapkan membawa kotak informasi ke kelas lain, yang kemudian dijual uangnya kepada Infak pada hari Jumat. Kebanggaan dan antusiasme siswa dalam menyumbangkan dana informasi, termasuk siswa kelas II yang

terlihat sangat antusias berdonasi setelah kotak informasi dibawa ke dalam kelas, menunjukkan bahwa program tersebut menanamkan perasaan sadar pada diri siswa dan menunjukkan keberhasilan dalam membangkitkan perasaan. Melihat respon siswa terhadap program Infak Jumat, kami menemukan bahwa program ini dapat meningkatkan ketaqwaan siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mempererat silaturahmi dengan akhlak yang mulia. Oleh karena itu, sebelum merencanakan dan mempraktekkan program tersebut, tentunya perlu ada pengenalan kepada siswa mengenai apa itu infak dan sedekah. Dengan adanya *E-book* "BERAKSI" ini, dapat menjadi perantara sebagai pemahaman awal siswa sebelum melaksanakannya penerapan di lingkungan sekitar. *E-book* ini dapat menjadi acuan materi bagi guru dan siswa dalam mengenal dan membedakan antara infak dan sedekah.

Motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan *e-book* sebagai sarana pembelajaran yang menarik. Penggunaan *e-book* terbukti konsisten dengan penelitian sebelumnya (Francisca et al., 2022), bahwa terdapat kesesuaian dengan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan *E-book* yakni (1) *E-book* terbukti sangat praktis, (2) *E-book* ini merupakan inovasi pada pembelajaran, (3) Dengan *E-book*, pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, (4) Dapat mengefektifkan pembelajaran, dan (5) Meningkatkan kreatifitas siswa (Francisca et al., 2022).

Sama halnya seperti penelitian sebelumnya, pada penelitian lain juga didapatkan hasil melalui observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Direktur SMP Negeri 4 Rice pada Senin 30 Agustus 2021, nilai-nilai filantropi melalui filantropi dan filantropi berperan penting dalam membentuk masyarakat. Pada awalnya, beberapa anak tidak berpartisipasi dalam donasi dan mengikuti inisiatif dan motif guru dan kepala sekolah mereka, namun akhirnya mereka mulai mengikuti dan mendengarkan. Namun penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar masih belum memahami pentingnya donasi dan filantropi serta manfaat yang dapat mereka peroleh darinya. Ada pula anak yang secara alamiah antusias berdonasi dan bersedekah tanpa disuruh. (Simaremare et al., 2023) Hal itu berarti bahwa perlu adanya inovasi terbaru untuk memberi pemahaman dan kesadaran kepada pelajar mengenai pentingnya bersedekah.

Meneliti dan mengembangkan produk *E-book* untuk memberikan pembelajaran di kelas V SD dengan fokus pada penanaman sikap bersedekah sejak dini merupakan hal yang sangat penting dalam konteks pendidikan anak. Sekolah dasar merupakan tahapan penting dalam pembentukan kepribadian anak. Nilai-nilai seperti berdonasi dan bersedekah, yang dikaitkan dengan kepedulian terhadap sesama dan rasa berbagi, berperan penting dalam membentuk kepribadian anak. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memastikan pembelajaran di sekolah dasar dapat membentuk sikap positif tersebut sejak dini. Penelitian ini sangat relevan dengan kurikulum pendidikan, dimana pendidikan moral dan agama merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah dasar. Infak dan sedekah merupakan nilai-nilai yang diajarkan dalam agama yang berbeda dan mempunyai arti penting tersendiri dalam membentuk karakter yang baik. Dengan demikian, pengembangan produk *E-book* yang mengedepankan nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *E-book* "BERAKSI" (Berbagi Kebaikan melalui Sedekah dan Infak) dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang didasarkan atas teknologi pada saat ini. Hal itu dikarenakan *E-book* ini telah sesuai dan layak atas dasar penilaian ahli materi maupun media. Dengan adanya *E-book* ini mampu membuat siswa lebih termotivasi sehingga terdapat adanya peningkatan pada pemahaman dan pengimplementasian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- 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., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022a). 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., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022b). 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., Patmawati, P., Rizqiana, R. N., Ratih Aulia, S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. COVER_ABSTRAK_DAFTAR ISI_BAB I_BAB V_DAFTAR PUSTAKA-1*. (n.d.).
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Indria Putri, A., Zaini Program Studi Magister Pendidikan Biologi, M., Lambung Mangkurat Jl Jl Brigjen Hasan Basry, U. H., & Selatan, K. (2020). Diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung Mangkurat pISSN. In *Terindeks di SINTA* (Vol. 11, Issue 2).
- Juniati, S. R., Giarini, K. A., Allika, A. N., Aeni, A. N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pengembangan E-Book SAREHAT (Sabar Rendah Hati) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar Tentang Keteladanan Nabi Muhammad SAW* (Vol. 7).
- Made Jaya, I., Fitri Meutia, I., & Yulianti, D. (2021). Owned by Author(s), published by Administrativa. This is an open-acces article under CC-BY-SA. In *License Administrativa* / (Vol. 3).
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN TEKNIK PRE-TEST DAN POST-TEST PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM KEBERHASILAN EVALUASI PEMBELAJARAN DI SDN BOJONG 04. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Meling, M., Pendidkan, M., Sekolah, G., Universitas, D., & Wacana, K. S. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019- *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nofiaturrahmah, F. (n.d.). *PENANAMAN KARAKTER DERMAWAN MELALUI SEDEKAH*.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021a). PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AR-

- 1641 *Pengembangan E-Book BERAksi Berbasis Heyzine tentang Infak dan Sedekah Pembelajaran PAI Kelas V - Salma Sa'diyah, Dea Putri Aulia, Indah Permatasani, Ani Nuraeni*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6538>
- RAHMANIYAH. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2).
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- ProfKHSaiffudin Zuhri Purwokerto, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD BERBASIS APLIKASI CANVA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1).
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>
- Simaremare, R., Sulistyarini, S., & Purwaningsih, E. (2023). Penanaman Karakter Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 5(4), 900–911.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3506>
- Syarnubi, S. (2019). PROFESIONALISME GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK RELIGIUSITAS SISWA KELAS IV DI SDN 2 PENGARAYAN. *Tadrib*, 5(1), 87–103. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v5i1.3230>
- Zulmi, M. A., Mailaini, E., Tarigan, D., Simanjuntak, E. B., Free, I., Manurung, U., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA PADA OPERASI HITUNGAN PECAHAN KELAS V SEKOLAH DASAR. *Juni*.
<https://doi.org/10.24114/jh.v14i2.47689>