



Pengembangan E-Book “Kingdom of Islamic” Sebagai Media Digital untuk Sekolah Dasar

Dadan Nugraha^{1✉}, Azizah Indah Rianawati², Siska Meilani Lestari³

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

E-mail : dadan@upi.edu¹, azizahindah@upi.edu², siskameilanilestari@upi.edu³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan perancangan *e-book* sebagai media digital untuk sekolah dasar. Ada beberapa media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti *e-book*, infografis, audio, video, ataupun media digital lainnya. Namun media digital *e-book* masih terbatas khususnya pada materi kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara untuk peserta didik di sekolah dasar. Pengembangan *e-book* ini dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik. Dengan menggunakan model *Design Based Research (DBR)* atau desain berbasis penelitian, dirancanglah media digital *e-book* berdasarkan hasil analisis kebutuhan media digital terkait materi kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara, desain pengembangan media digital baik tampilan ataupun isi materi, validasi ahli media dan ahli materi hingga evaluasi produk secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan *E-book “Kingdom Of Islamic”* layak digunakan oleh peserta didik sekolah dasar dalam memahami materi tentang kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara.

Kata Kunci: *E-book, Kingdom of Islamic, Media Digital*

Abstract

The purpose of this study is to describe the design of e-books as digital media for elementary schools. There are several digital media that can be used in learning such as e-books, infographics, audio, video, or other digital media. However, the digital e-book media is still limited, especially on the material of Islamic kingdoms in the archipelago for students in elementary schools. The development of this e-book was developed in accordance with the basic competencies and characteristics of students. By using the Design Based Research (DBR) model or research-based design, a digital e-book media is designed based on the results of the analysis of digital media needs related to the material of Islamic kingdoms in the archipelago, digital media development designs both in appearance and content of the material, validation of media experts and experts material to the evaluation of the product as a whole, it can be concluded that the E-book "Kingdom Of Islamic" is suitable for use by elementary school students in understanding material about Islamic kingdoms in the archipelago.

Keywords: *E-book, Kingdom of Islamic, Digital Media*

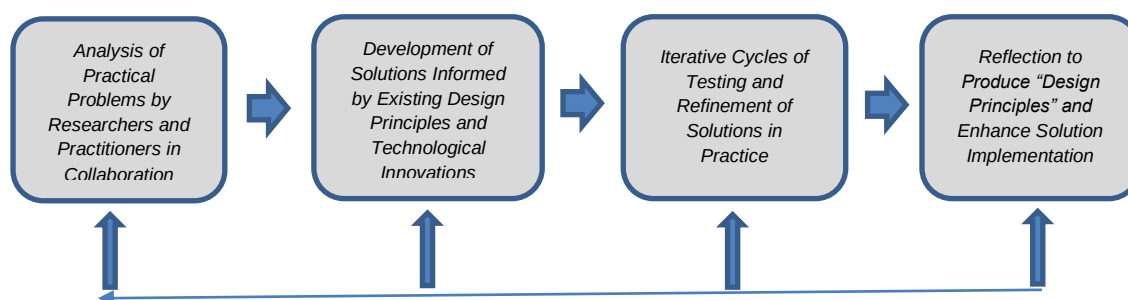
PENDAHULUAN

Salah satu dampak gelombang disruptif khususnya untuk bidang pendidikan diantaranya aplikasi-aplikasi pendidikan yang *mobile* dan *responsive* (Kasali, 2017). Selain itu jika kita menelisik pembelajaran abad 21, pendekatan pembelajaran pun berubah dari pendekatan tradisional ke pendekatan pembelajaran berbasis digital (Prayogi & Estetika, 2020). Hal ini tentunya harus di respon pula dengan tersedianya media-media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk peserta didik di sekolah dasar. Salah-satu media pembelajaran berbasis digital yang perlu dikembangkan yaitu buku digital (*E-book*). Buku digital (*E-book*) ialah suatu pempublikasian yang terdiri atas gambar, teks, audio, dipublikasikan dalam wujud digital bisa dibaca di dalam komputer ataupun alat elektronik lain layaknya tablet ataupun android (Ruddamayanti, 2019). Penggunaan *E-book* ini tidak ditujukan menggantikan buku cetak, akan tetapi *E-book* dirancang untuk mempermudah tahapan membaca, membuat hal tersebut jauh lebih nyaman serta bisa dipergunakan dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan analisis kebutuhan ternyata media digital seperti *e-book* ini masih terbatas khususnya tentang materi kerajaan-kerajaan islam di nusantara pada jenjang sekolah dasar.

Penelitian tentang *E-book* diantaranya rancangan buku digital yaitu *flipbook* yang diperuntukan bagi mahasiswa mengenai materi akuntansi keuangan (Mentari et al, 2018). *E-book* memberikan daya tarik yang kuat sehingga meningkatkan motivasi peserta didik sekolah dasar (Khikmawati et al, 2021). Pengembangan *E-book* cerita bergambar tentang proses terjadinya hujan dapat meningkatkan minat membaca peserta didik di sekolah dasar (Putrislia & Airlanda, 2021). Pengembangan bahan ajar *E-book* berbasis pendekatan saintifik layak digunakan pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar (Sukmana, 2021). Pengembangan *E-book* berbasis Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) layak digunakan pada materi perkalian bilangan bulat kelas V sekolah dasar (Fransiska et al, 2022). Pemanfaatan *e-book* interaktif “kepemimpinan khulafaur rasyidin” untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas VI sekolah dasar (Alamsyah et al, 2022). Pengembangan *E-book* berbasis *collaborative learning* layak digunakan untuk melatih keterampilan literasi sains peserta didik kelas X (Rafidah & Rachmadiarti 2022). Pengembangan *E-book* tematik integratif berbasis *game online* sebagai media pembelajaran kearifan lokal dan budaya Bali pada jenjang SMP (Karyada et al, 2022). Merujuk kepada penelitian terdahulu, pengembangan *e-book* berfokus untuk jenjang perguruan tinggi, SMP dan SMA, sementara untuk jenjang SD berfokus kepada mata pelajaran Bahasa, IPA, Matematika dan Pendidikan Agama Islam. Sementara *e-book* yang dikembangkan berfokus pada materi kerajaan-kerajaan islam di Nusantara pada mata pelajaran IPS, sehingga hal ini menjadi keterbaruan dari penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut maka fokus penelitian ini yaitu Pengembangan *E-Book “Kingdom of Islamic”* Sebagai Media Digital untuk Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain berbasis penelitian atau *Design Based Research* (DBR). Wang & Hannafin (2005) mendefinisikan DBR “*as a systematic but flexible methodology aimed to improve educational practices through iterative analysis, design, development, and implementation, based on collaboration among researchers and practitioners in real-world settings, and leading to contextually-sensitive design principles and theories*”. DBR merupakan suatu penelitian yang sistematis namun fleksibel, bertujuan untuk memperbaiki praktek pendidikan melalui analisis, perancangan dan pengembangan. Konsep tersebut mejadi sebuah dasar yang menjadi acuan dalam penelitian ini, pada penelitian ini bermaksud untuk merancang media digital berbasis *motion graphic*. Penelitian ini menggunakan prosedur model reeves, dapat digambarkan melalui bagan berikut.



Gambar 1. *Design-Based Research Model* Reeves' 2006 (Cotton, Cotton, Lockyer, & Brickell, 2009)

Analysis of Practical Problems by Researchers and Practitioners in Collaboration.

Pada tahap ini, prosedur yang dilakukan adalah analisis kebutuhan media digital. Tujuannya untuk menggali media-media berbasis digital yang diperlukan dalam pembelajaran.

Development of solutions informed by exiting design principles and technology innovation.

Pada tahap ini, mulai menyusun rancangan desain media digital dari hasil analisis permasalahan serta kajian teori terkait permasalahan yang terjadi, sehingga dapat dihasilkan produk pengembangan yang dapat menjawab permasalahan yang ada. Produknya yaitu media digital *e-book “Kingdom Of Islamic”*.

Iterative cycle of testing and refinement of solution in practice

Pada tahap ini dilakukan pengujian serta perbaikan terhadap produk yang dibuat. Pengujian pertama terhadap produk adalah uji validitas kepada beberapa ahli. Dengan uji validitas ini, dapat diketahui kelayakan dari produk yang disajikan dalam bentuk kekurangan serta kelebihan dari produk. Setelah mendapat masukan dan saran dari ahli, selanjutnya melakukan perbaikan awal untuk dilakukan uji coba terbatas untuk penilaian mengenai media digital yang dibuat. Dilakukan juga observasi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang digunakan. Setelah mendapat data dari hasil uji coba lapangan, maka dilakukan perbaikan sesuai dengan data hasil pengamatan.

Reflection to Produce “Design Principles” and Enhance Solution Implementation

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi akhir terhadap produk berdasarkan data-data yang terkumpul serta berdasarkan perbaikan-perbaikan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar produk yang ideal dapat segera dihasilkan, sebagai jawaban atas permasalahan yang ditemukan. Subjek penelitian peserta didik kelas V sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan studi pendahuluan terkait kebutuhan media pembelajaran berbasis digital diperoleh melalui wawancara terbatas kepada tenaga pendidik di sekolah dasar. Hasilnya ternyata masih terbatas media-media digital yang dimiliki sekolah khususnya yang terkait dengan materi kerajaan-kerajaan islam di nusantara pada mata pelajaran IPS. Apalagi ketika menelisik pembelajaran abad 21 dan pembelajaran daring, tentunya diperlukan media-media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital didefinisikan media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau menghasilkan citra digital sehingga dapat diolah, diakses dan didistribusikan melalui perangkat digital seperti *tablet*, *smartphone* kamera digital bahkan TV digital. Contoh media pembelajaran digital seperti *e-book*, audio, video, animasi dan dokumen digital lainnya yang dapat digunakan untuk efektivitas pembelajaran (Batubara, 2021). Digital berasal dari kata *digitus* artinya

jemari berjumlah 10 yang kemudian dilakukan pengolahan data dalam bentuk simbol 1 (satu) dan nol (0). Dua simbol tersebut dirangkai menjadi bentuk koding hingga terwujud sistem perangkat lunak yang direfleksikan melalui perangkat keras *input* maupun *output device computer* (mesin hitung/mesin pengolah angka) (Gandana, 2019).

Pengembangan Media

Media digital yang dikembangkan yaitu *E-book*. *E-book* didefinisikan suatu publikasian yang terdiri atas gambar, teks, audio, dipublikasikan dalam wujud digital bisa dibaca di dalam komputer ataupun alat elektronik lain layaknya tablet ataupun android (Ruddamayanti, 2019). Dalam perancangan *E-book* “Kingdom Of Islamic” yang menjadi bagian utama untuk mencerminkan isi konten *E-book* yaitu *cover*, untuk menarik perhatian anak, *cover* didesain dengan tampilan yang menarik baik warna, gambar, ataupun tulisan. Warna merupakan salah satu bagian penting untuk menarik perhatian anak. Pemilihan warna pun harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Selain warna, gambar juga menjadi bagian utama untuk menggambarkan suatu informasi dengan jelas. Gambar ialah suatu bentuk perasaan yang diwujudkan dengan cara visual 2 dimensi (Hamalik, 1986). Tujuannya agar peserta didik dapat mudah dalam memahami suatu informasi. Melalui sebuah *cover*, isi muatan *E-book* akan tergambarkan secara keseluruhan. Selain itu juga, pemilihan tulisan harus diperhatikan dan disesuaikan seperti jenis *font*, ukuran *font* dan warnanya.

Selain desain *cover*, konten dalam *E-book* juga perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. *E-book* “Kingdom Of Islamic” juga memuat suatu ilustrasi atau gambar yang mendukung dan sesuai dengan isi buku. Dalam *E-book* “Kingdom Of Islamic” dijelaskan tentang berbagai macam kerajaan Islam yang ada di Nusantara seperti kerajaan Samudera Pasai, Aceh, Perlak, Demak, Banten, Gowa Tallo, Malaka, Ternate serta Tidore. Selain materi, *E-book* “Kingdom Of Islamic” terdapat juga video yang dapat diakses melalui sebuah link. Pada setiap bagian akhir pembahasan kerajaan terdapat kuis yang harus dikerjakan oleh peserta didik melalui link yang sudah tersedia.

Berikut adalah tampilan *E-book* “Kingdom Of Islamic”:



Gambar 2. Desain *E-book* “Kingdom Of Islamic”

Implementasi Media

E-book “Kingdom Of Islamic” divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah validasi dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan pada hasil validasi oleh dipaparsajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek grafis	✓				
2.	Aspek efektivitas		✓			
3.	Aspek interaktif		✓			
4.	Aspek tampilan media		✓			
5.	Aspek kualitas media		✓			
6.	Aspek kebermanfaatan media	✓				
Jumlah				26		
%				86%		
Tingkat Pencapaian				Sangat Baik		

Berdasarkan validasi oleh ahli media diketahui hasilnya sebesar 86% dengan kategori sangat baik, begitu pula dengan hasil validasi ahli materi hasilnya sebesar 88% dengan kategori sangat baik pula. Hal ini tentunya mengindikasikan bahwa *E-book “Kingdom Of Islamic”* layak digunakan dalam pembelajaran dengan materi kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
2.	Bahasa yang digunakan sesuai untuk peserta didik SD		✓			
3.	Materi disajikan secara runtut		✓			
4.	Sistematika penyajian materi mempermudah peserta didik dalam memahami materi	✓				
5.	Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja		✓			
Jumlah				22		
%				88%		
Tingkat Pencapaian				Sangat Baik		

Evaluasi

Setelah tahapan pengembangan media digital *E-book “Kingdom Of Islamic”* dilaksanakan baik dari mulai analisis kebutuhan media digital, desain media digital, pengembangan media digital dan evaluasi keseluruhan media digital yang dikembangkan secara keseluruhan. Media digital *E-book “Kingdom Of Islamic”* layak digunakan dalam pembelajaran khususnya materi tentang kerajaan islam di Nusantara, hal ini didukung pula oleh penelitian-penelitian terdahulu terkait pengembangan *e-book* dalam pembelajaran. Pengembangan *E-book* cerita bergambar tentang proses terjadinya hujan dapat meningkatkan minat membaca peserta didik di sekolah dasar (Putrislia & Airlanda, 2021). Pengembangan bahan ajar *E-book* berbasis pendekatan saintifik layak digunakan pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar (Sukmana, 2021). Pengembangan *E-book* berbasis Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) layak digunakan pada materi perkalian bilangan bulat kelas V sekolah dasar (Fransiska et al, 2022). Pemanfaatan *e-book* interaktif “kepemimpinan khulafaur rasyidin” untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas VI sekolah dasar (Alamsyah et al, 2022).

KESIMPULAN

E-book “Kingdom Of Islamic” sebagai media digital yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya terkait materi kerajaan islam di nusantara. Media digital E-book “Kingdom Of Islamic” didesain semenarik mungkin baik tampilan ataupun isi materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar peserta didik, dilengkapi pula dengan video pembelajaran serta kuis yang dapat diakses dengan mudah melalui link. Setelah melalui tahapan desain, pengembangan dan validasi ahli dengan kategori sangat baik, maka secara keseluruhan media digital E-book “Kingdom Of Islamic” layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada materi kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, N., Ahmad, I. I., Susilawati, A., & Aeni, A. N. (2022). *Pemanfaatan E- Book Interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ” Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6*. 1(5), 1249–1272.
- Batubara, H. H. (2021). *No Title Media Pembelajaran Digital* (juli 2021; N. ASRI, ed.). Bandung: rEMAJA rOSDAKARYA.
- Cotton, W., Cotton, W., Lockyer, L., & Brickell, G. (2009). A Journey Through a Design-Based Research Project. *EdMedia + Innovate Learning*, 2009(1), 1364–1371. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/31995/>
- Fransiska, M., Kesumawati, N., & Nurmilasari, N. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis PMRI Materi Perkalian Bilangan Bulat Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(Vol. 4 No. 1 (2022): JPDK), 8–22.
- Gandana, G. (2019). *Literasi ICT & Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=0d_kDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Gandana,+2019&ots=IGnHPjJvra&sig=ujmBnfhOT_pXhnL1uglFr3YIWM&redir_esc=y#v=onepage&q=Gandana%2C 2019&f=false
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Humaimah Nakhlah Rafidah. (2022). *No Title*. 11(2), 418–433.
- Kasali, R. (2017). *No Disruption “Tak ada yang tak bisa diubah sebelum dihadapi motivasi saja tidak cukup” Title* (11th ed.). Jakarta: Gramedia.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., & Susilo, A. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671>
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131–134. <https://doi.org/10.33369/pendipa.2.2.131-134>
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2020). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. <https://doi.org/10.23917/JMP.V14I2.9486>
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan e-book cerita bergambar proses terjadinya hujan untuk meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1032/pdf>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202.
- Sanjaya, K. O., Informasi, S., & Indonesia, U. H. (2022). *Pengembangan E-Book Tematik Integratif Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal*. 11.

- 3352 *Pengembangan E-Book “Kingdom of Islamic” Sebagai Media Digital untuk Sekolah Dasar – Dadan Nugraha, Azizah Indah Rianawati, Siska Meilani Lestari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2719>
- Sukmana, I. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar*. 6, 1275–1281.
- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development* 2005 53:4, 53(4), 5–23. <https://doi.org/10.1007/BF02504682>