

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KIBUDI BOOKS PADA BIDANG SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI SEKOLAH DASAR

Pitri Lestari

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
pitrilestari25@upi.edu

Iis Irma Lisnawati

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
iisirma@upi.edu

Sri Ana

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
sriana1905802@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
aninuraeni@upi.edu

Abstract: *Learning using interactive learning media aims to facilitate the learning process and foster teacher creativity and innovation in designing the learning process. Therefore, this research intends to develop a learning product in the form of interactive digital ebooks. The formulation of the problem in this study are: 1) What is the description of general learning media in the field of SKI in class IV? 2) How is the design of the Kibudi Book as an interactive digital learning media in the field of SKI in grade IV? 3) How are the results of the validity test regarding the Kibudi Books product as an interactive digital learning medium in the field of SKI in grade IV?. The model used is D&D (design and development). The data obtained in the form of quantitative and qualitative by using two methods of data collection, namely observation and questionnaires. The results of the study show 1) Learning about SKI material in general only uses the lecture method with book media 2) The design of this digital interactive learning media includes three stages, namely; (a) needs analysis, (b) design, (c) development and implementation, 3) The results of the validity test regarding kibudi products include: (a) the results of a design and material expert review with very valid qualifications (100%). (b) the results of user reviews of teachers with very valid qualifications (85.71%), (c) results of user reviews of users with qualifications (97.05%) with very valid qualifications. So it can be used that the development of interactive digital learning media Kibudi Book is feasible in the learning process.*

Keywords: *Learning Media, Isra Miraj, Kibudi Books.*

Abstrak: Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa *ebooks*

digital interaktif. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana gambaran media pembelajaran umum dalam bidang SKI di kelas IV? 2) Bagaimana desain Kibudi *Books* sebagai media pembelajaran digital interaktif dalam bidang SKI di kelas IV? 3) Bagaimana hasil uji validitas mengenai produk Kibudi *Books* sebagai media pembelajaran digital interaktif dalam bidang SKI di kelas IV?. Model yang digunakan adalah D&D (*design and development*)¹. Data yang diperoleh berbentuk kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu observasi, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan 1) Pembelajaran mengenai materi SKI pada umumnya hanya menggunakan metode ceramah dengan media buku 2) Rancangan media pembelajaran digital interaktif ini meliputi tiga tahapan yaitu; (a) analisis kebutuhan, (b) desain, (c) pengembangan dan implementasi, 3) Hasil uji validitas mengenai produk Kibudi meliputi: (a) hasil review ahli desain dan materi dengan kualifikasi sangat valid (100%), (b) hasil review pengguna guru dengan kualifikasi sangat valid (85,71%), (c) hasil review pengguna siswa dengan kualifikasi (97,05%) dengan kualifikasi sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital interaktif Kibudi *Books* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Isra Miraj, Kibudi *Books*.

A. PENDAHULUAN

Lemahnya proses pembelajaran menjadi salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan², terkhusus untuk mata pelajaran yang bersifat teori, seperti pembelajaran agama Islam dalam materi sejarah kebudayaan Islam. Guru biasanya menyampaikan materi secara ekspositori sehingga peserta didik menjadi pasif selama pembelajaran.³ Padahal pembelajaran SKI sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik, karena dengan mempelajari materi ini peserta didik diharapkan mampu meneladani tokoh-tokoh Islam yang sangat luar biasa.

Dalam sebuah penelitian dikatakan bahwa peserta didik sering mengantuk dan kehilangan fokus saat pembelajaran. Jika hal tersebut dibiarkan maka tujuan dari

¹ J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>

² Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>.

³ Eka Yanti, Y., & Indah Sari, D. (2021). Pengembangan Media Kosir Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 186–197. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.181>

pembelajaran SKI pasti tidak akan tercapai dengan maksimal⁴. Dalam penelitian lain yang menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI dikarenakan penyampaian materi oleh guru belum bervariasi dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik⁵. Hal ini menunjukkan, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam belum mampu memberikan pembelajaran yang menarik untuk peserta didiknya. Sebuah inovasi perlu diciptakan dalam pembelajaran ini, seperti halnya dalam sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan ketika menggunakan media audio terkait materi Kisah Isra Miraj ini karena dapat memunculkan imajinasi anak melalui audio⁶.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam harus mampu dikembangkan oleh pengajar agar lebih bervariasi, sesuai dengan perkembangan jaman, dan memenuhi kebutuhan karakteristik peserta didik. Pada era digital peranan teknologi harus dapat dimanfaatkan secara maksimal guna mendukung proses pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu seorang pendidik dalam menyajikan informasi kepada peserta didik.⁷ Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak.⁸ Dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk membuat sebuah produk media pembelajaran, yaitu buku digital *Kibudi Books*. *Kibudi*

⁴ Octaviana, N. (2019). Peningkatan hasil belajar pembelajaran SKI materi Isra Mi'raj Nabi Muhammad SAW menggunakan *strategi True or False* pada siswa Kelas IV di MI Safinda Surabaya (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

⁵ Yuniar, N. M. E. (2020). Peningkatan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam materi isra'mi'raj nabi Muhammad SAW melalui strategi *index card match* pada siswa kelas IV c MI Miftahul-'Ulum Kraton Sidoarjo (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

⁶ Khasanah, S. U., Dra.Sulistiowati M.Pd (2014). Pengembangan Media Audio "Kisah Isra Mi'raj Nabi Muhammad Saw" pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Mi Ma'arif Durung Banjar Candi Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi pendidikan*. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014, 1- 8

⁷ Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>

⁸ Amaliah Rosdiana, L. (2021). Pengembangan Model *Quantum Writing* Yang Berorientasi *Systematic Literature Review* (Slr) Dalam Pembelajaran Menulis Artikel. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 11(2), 84-92. <https://doi.org/10.23969/literasi.v11i2.3523>.

Books adalah sebuah buku ajar digital yang sangat interaktif, dilengkapi dengan gambar yang bervariasi, video pembelajaran, audio menyenangkan, cerita yang menarik dan permainan yang seru. Penelitian ini memiliki rumusan masalah berupa: 1) Bagaimana gambaran media pembelajaran umum dalam bidang SKI di kelas IV? 2) Bagaimana desain *Kibudi Books* sebagai media pembelajaran digital interaktif dalam bidang SKI di kelas IV? 3) Bagaimana hasil uji validitas mengenai produk *Kibudi Books* sebagai media pembelajaran digital interaktif dalam bidang SKI di kelas IV?

B. MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI ISRA MIRAJ

1. Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran⁹. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain. Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video¹⁰.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar.

⁹ Maarti Hutami, I., Tisna Widiana, G., & Mardiyah, ul. (2021). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Website: Journal.Unipdu.Ac*, 5(1), 33-50.

¹⁰ Putri, P. P., dan A. M. Sibuea. 2014. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. 1 (2): 145-155

2. Sejarah Kebudayaan Islam : Isra Miraj

Bidang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran PAI yang diajarkan di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Bidang SKI merupakan salah satu pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian siswa. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah sekumpulan kejadian atau peristiwa penting dari tokoh muslim, dengan mempelajari SKI peserta didik dapat memperoleh pelajaran yang berharga dari perjalanan dari seorang tokoh atau generasi zaman dulu. Peserta didik juga dapat meneladani sifat-sifat yang baik dari para tokoh-tokoh Islam zaman dulu.

Dalam bidang SKI terdapat pokok bahasan berupa peristiwa Isra Miraj Nabi Muhammad SAW. Pokok bahasan ini akan diajarkan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Isra Miraj merupakan peristiwa penting bagi Rasulullah Muhammad SAW. Kala itu, dalam waktu kurang dari semalam suntuk, Rasulullah berpindah dari Masjidil Haram ke Masjidil Aqsha dan menuju Sidratul Muntaha. Bagi kebanyakan umat Muslim, sudah tahu peristiwa Isra Miraj merupakan perjalanan agung Nabi Muhammad menuju langit ketujuh untuk menerima perintah shalat dari Allah SWT. Dengan mempelajari pokok bahasan mengenai peristiwa Isra Miraj Nabi Muhammad SAW, siswa diharapkan mampu menceritakan kembali peristiwa ini dan meneladani sikap sikap Nabi Muhammad SAW dalam peristiwa Isra Miraj.

3. Gambaran Media Pembelajaran Umum Materi Isra Miraj

Analisis gambaran media pembelajaran yang umum digunakan dalam materi Isra Miraj Nabi Muhammad SAW di kelas IV SDN yang dijadikan sebagai uji produk masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV ini menunjukkan bahwa dalam penyampaian materi terkait Isra Miraj biasanya dengan menggunakan sumber belajar dari buku yang dan dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran konvensional dengan buku memang tidak salah, namun dengan melihat perkembangan zaman yang semakin cepat. Menuntut guru untuk aktif menggunakan media pembelajaran yang interaktif berbasis digital. Manfaat menggunakan media pembelajaran digital bukan hanya berpusat pada kemajuan zaman, tetapi juga melihat

kebutuhan siswa yang jika melihat penelitian sebelumnya memiliki permasalahan belajar yang mengantuk dan bosan saat di kelas¹¹. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif digital akan membuat anak bersemangat untuk belajar karena media yang digunakan beragam.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang interaktif ini, kami bermaksud untuk menciptakan produk *Kibudi Books* (Kisah Kebudayaan Islam. *Kibudi Books* adalah buku cerita bergambar yang didalamnya terdapat materi pembelajaran mengenai sejarah kebudayaan Islam. Buku ini berbentuk digital yang sangat interaktif dilengkapi dengan gambar - gambar yang relevan, cerita yang dikemas dengan menarik, sumber ilmu yang jelas dan video sebagai pelengkap pembelajaran. *Kibudi Books* mengandung materi pembelajaran yang ditujukan untuk peserta didik SD, pada *Kibudi Book* : Edisi 1 materi yang akan disajikan adalah peristiwa Isra Miraj Nabi Muhammad SAW. Materi ini ditujukan untuk peserta didik kelas IV.

4. Desain *Kibudi Books* Dalam Materi Isra Miraj

Desain pengembangan produk menggunakan model *Waterfall* yang digagas oleh Pressman yang terdiri dari tahapan (1) *communication*, (2) *planning*, (3) *modelling*, (4) *construction*, dan (5) *deployment*¹².

1) Communication

Berdasarkan hasil temuan menunjukkan bahwa pembelajaran dalam materi SKI khususnya Isra Miraj masih belum bervariasi sehingga hasil belajarnya tidak optimal. Ditetapkan calon pengguna (*user*) yaitu guru dan siswa kelas IV SD sebagai subjek yang akan menggunakan produk. Bahan untuk *ebooks* interaktif ini dikumpulkan dari berbagai sumber seperti internet dan buku. Produk yang akan dikembangkan adalah *ebooks* interaktif, oleh karenanya hardware yang digunakan dalam mengembangkan *ebooks* ini yaitu perangkat PC/laptop dan software yang digunakan berbasis pada aplikasi Canva dan Ibis Paint X.

¹¹ Hakim, M. L. (2019). *Development Of Video Media In The History Of Islamic Culture History*. *Jurnal Pedagogik*, 06(02), 309.

¹² Pressman, R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.

2) *Planning*

Tabel 1. *Planning* Produk Kibudi Books

Slide	Keterangan	Visual
Cover	Halaman utama dari Kibudi Books	Berisi gambar anak laki-laki dan seorang kakek ditambah ilustrasi malaikat, dan tulisan pelengkap lainnya.
Ii	Daftar Isi	Terdiri dari sub-materi yang terdapat dalam <i>ebooks</i> , dilengkapi pula dengan animasi anak laki-laki dan kakek.
Cover	Sub-bab 1	Gambar masjid pada suasana malam hari ditambah teks “Bagian 1 : Ketukan Pintu”
2-3	Ilustrasi Budi dan Kakeknya saat akan melaksanakan Solat Subuh.	Suasana di rumah, digambarkan seorang kakek membangun cucunya untuk diajak sholat berjamaah di masjid.
Cover	Sub-bab 2	Latar malam hari dengan Suasana seperti di pegunungan dan ditambah teks “Bagian 2 : Kisah Dari Aki”
6	Ayo menonton. Pada slide ini ditambahkan link yang jika diklik akan langsung terhubung ke Youtube. Video yang ditampilkan pada Youtube tersebut adalah Kisah Isra Miraj.	Screenshot dari video Youtube dan ada gambar Youtube Nya juga. Kemudian ditambahkan animasi anak laki-laki dan kakek.
Cover	Sub-bab 3	Suasana digambarkan hampir pagi hari. Ada animasi rumah dan teks “Bagian 3 : Jendela Terbuka”
8-12	Kembali ke ilustrasi anak laki-laki dan kakeknya yang sedang menjelaskan tentang peristiwa Isra Miraj, dari mulai Ayat Al-quran dan terjemahan, sampai ke hikmah dari peristiwa Isra Miraj itu sendiri.	Menggambarkan kembali suasana di dalam rumah, tepatnya yaitu di kamar. Pada slide ini dimasukan animasi kakek dan anak laki-laki, selain itu ditambahkan pula link yang akan terhubung dengan orang yang membaca ayat al-quran beserta terjemahannya.
13	Tantangan. Slide yang berisi kuis seputar peristiwa Isra Mi'raj. Kuis ini dibuat menggunakan aplikasi Quiziz.	Ada animasi anak laki-laki dan kakek, ditambahkan pula link yang akan langsung terhubung dengan aplikasi <i>quiziz</i> .

3) *Modelling*

Pada bagian ini merupakan tahap perancangan dan pemodelan dalam membuat *ebook* interaktif, yang berfokus pada pembuatan karakter tokoh Aki dan Budi dalam buku ini, pembuatan cover buku dan sub buku yang menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan menyiapkan *record* suara dari anggota kelompok yang akan digunakan dalam video pemaparan materi.

4) *Construction*

Pada tahap ini merupakan tahap proses dalam pembuatan dan penyatuan dari semua yang telah dibuat satu persatu, mulai dari menyesuaikan *background* pada tiap bagiannya yang sesuai dengan alur teks cerita yang telah dibuat. Menggabungkan audio dengan desain gambar yang ada untuk dijadikannya video dalam pemaparan materi terkait Kisah Isra Miraj Nabi Muhammad SAW. Dan terakhir merancang tantangan yang berisikan pertanyaan seputar materi yang telah dipaparkan sebelumnya.

5) *Deployment*

Berdasarkan dengan kajian materi yang telah ditetapkan yaitu Sejarah Kebudayaan Islam: Kisah Isra Miraj Nabi Muhammad SAW, maka dengan demikian *ebook* ini akan diuji cobakan di kelas IV yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang ada, yang ada menjelaskan terkait masalah materi ini.

5. **Produk Kibudi Books**

Kibudi Books adalah buku digital interaktif yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran siswa SD dalam mata pelajaran PAI. *Kibudi Books* memiliki tampilan yang menarik dengan mengusung cerita bergambar yang dipadukan dengan teknologi digital. Buku digital ini mengandung gambar yang menarik, mengandung media pembelajaran visual-audio, dan dilengkapinya juga dengan kuis. Berikut ini beberapa tampilan produk *kibudi Books* yang berhasil dikembangkan:



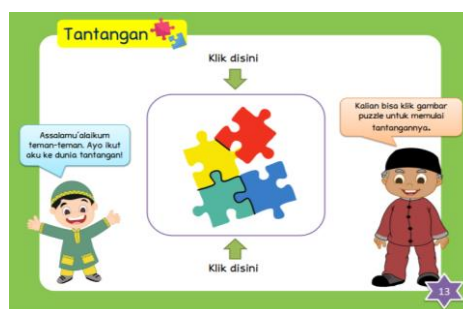
Gambar 1. Tampilan Awal kibudi Books



Gambar 2. Tampilan Materi Inti



Gambar 3. Tampilan Materi inti



Gambar 4. Tampilan Kuis

6. Uji Validitas Produk Kibudi Books

Uji Validitas Produk Kibudi Books dilakukan oleh dosen PAI, guru dan siswa SD. Pada uji validitas yang dilakukan oleh salah satu dosen PAI adalah mengenai kesesuaian materi dan desain untuk pembelajaran PAI di SD. Selanjutnya hasil uji validitas ini akan kami analisis menggunakan tabel Kriteria kelayakan secara deskriptif¹³.

Tabel 2. Hasil Data Validasi Dosen PAI

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
1.	Ditinjau dari kesesuaian materi dengan sasaran	√			
2.	Ditinjau dari kualitas tampilan	√			
3.	Ditinjau dari konten materi secara keseluruhan	√			
4.	Ditinjau dari kemenarikan bagi sasaran	√			
5.	Ditinjau dari kualitas suara	√			
6.	Ditinjau dari kemudahan digunakan	√			

$$\text{Nilai} = \frac{24}{24} \times 100 = 100 \%$$

Berdasarkan hasil Uji validitas oleh dosen PAI memiliki skor rata - rata 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk Kibudi Books berkategori sangat valid.

¹³ Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Produk kibudi ditinjau dari kelayakan materi sangat baik, sesuai dengan pembelajaran yang harus ada di dalam materi SKI. Kualitas tampilan, konten dan suara juga sangat baik dimana terdapat perberbedaan yang menarik di antara 3 aspek itu. Produk Kibudi Books akan menarik siswa SD untuk belajar materi SKI dengan kualitas dan kemudahan saat digunakan.

Pada uji validitas yang dilakukan oleh *user* (guru) sekolah dasar, terdapat 3 aspek yang diuji, yaitu kelayakan materi pada media pembelajaran, kelayakan tampilan pada media pembelajaran, dan kelayakan fungsionalitas pada media pembelajaran. Pada aspek kelayakan materi pada media pembelajaran ada 2 indikator yang diuji, yaitu kemudahan penyampaian materi Isra Miraj dan kemudahan pemahaman siswa pada materi Isra Miraj. Selanjutnya pada aspek kelayakan tampilan pada media pembelajaran ada 2 indikator, yaitu tampilan pada media pembelajarannya akan menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran materi Isra Miraj dan pengemasan konsep tampilannya sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran materi Isra Miraj. Pada aspek yang terakhir kelayakan fungsionalitas pada media pembelajaran ada 3 indikator yang diuji yaitu, pengoperasiannya secara keseluruhan mudah dimengerti untuk pembelajaran materi Isra Miraj, konten interaktif pada media pembelajaran akan mendukung pembelajaran materi Isra Miraj, dan mengefektifkan penyampaian materi Isra Miraj.

Tabel 3. Hasil Data Validasi User (Guru)

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
kelayakan materi pada media pembelajaran	10	8
kelayakan tampilan pada media pembelajaran	10	8
kelayakan fungsionalitas pada media pembelajaran	15	14
Total skor	35	30

$$\text{Nilai} = \frac{30}{35} \times 100 = 85,71 \%$$

Berdasarkan hasil Uji validitas oleh *user* (guru) sekolah dasar memiliki skor rata - rata 85,71%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk Kibudi Books berkategori sangat valid. *User* (guru) memberikan skor yang besar untuk pernyataan bahwa produk Kibudi Books sangat mudah dalam pengoperasiannya secara keseluruhan

sehingga mudah dimengerti untuk pembelajaran materi Isra Miraj dan jika digunakan dalam pembelajaran dapat berfungsi mengefektifkan penyampaian materi Isra Miraj.

Selanjutnya pengujian dilakukan kepada siswa kelas IV SD untuk melihat respon siswa ketika diberikan produk Kibudi *Books* ini, setelah itu para siswa memberikan komentar dalam bentuk tertulis terkait produk Kibudi *Books* yang sudah ditampilkan. Terdapat sekitar 5 pertanyaan yang harus dijawab siswa, yaitu bagaimana perasaan siswa saat melihat Kibudi *Books*, bagaimana pendapat siswa mengenai animasi tokoh dalam Kibudi *Books*, bagaimana pendapat siswa mengenai teks yang ada dalam Kibudi *Books*, apakah penyampaian bahasa yang terdapat dalam kibudi book mudah dipahami, dan apakah materi dalam Kibudi *Books* mudah dimengerti.

Tabel 4. Hasil Data Validasi Siswa Kelas IV SD

Aspek	Keterangan Jawaban
Bagaimana perasaan siswa saat melihat Kibudi <i>Books</i> ?	23 siswa menjawab senang, 1 menjawab biasa saja.
Bagaimana pendapat siswa mengenai animasi tokoh dalam Kibudi <i>Books</i> ?	24 siswa menjawab bagus.
Bagaimana pendapat siswa mengenai teks yang ada dalam Kibudi <i>Books</i> ?	22 siswa menjawab teks jelas dan bisa dibawa, 1 siswa menjawab kurang jelas dan 1 siswa menjawab oleh ukuran teks kekecilan.
Apakah penyampaian bahasa yang terdapat dalam kibudi book mudah dipahami?	24 siswa menjawab mudah dipahami.
Apakah Materi Dalam Kibudi <i>Books</i> Mudah Dimengerti?	24 siswa menjawab mudah dimengerti.

Berdasarkan dari 24 siswa yang melakukan uji validasi produk Kibudi *Books* dapat dilihat, bahwa produk ini memiliki 97,5% kelayakan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa senang, dapat memahami dan mengerti materi Isra Miraj, memiliki tampilan animasi yang bagus dan teks yang mudah dibaca oleh siswa.

C. KESIMPULAN

Pada umumnya seorang pengajar menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, yang membuat anak menjadi pasif, mengantuk dan kehilangan konsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Bahkan untuk pembelajaran

SKI sekalipun, jika menggunakan metode ceramah maka akan mengalami hal seperti itu pula. Oleh karena itu dalam penyampaian materi pembelajaran perlu adanya variasi agar pembelajaran dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini mengenai tentang produk buku pembelajaran yang interaktif sesuai dengan perkembangan zaman yang ada saat ini, penelitian ini tentang *Kibudi Books* yang didalamnya berisikan tentang materi Kisah Isra Miraj Nabi Muhammad SAW dengan desain yang sangat cocok untuk media pembelajaran peserta didik sekolah dasar.

Kibudi Books ini diujicobakan di kelas IV SDN yang berada di Kertajati, Majalengka yang tentunya sudah mendapatkan izin dari pihak sekolah untuk menampilkan produk kepada peserta didik. Berdasarkan hasil ujicoba di lapangan bahwa produk ini memiliki 97,5% tingkat kelayakan untuk dipakai sebagai media pembelajaran untuk materi Isra Miraj. Peserta didik merasa senang karena animasi yang ada dalam *Books* ini serta dapat memahami materi yang disampaikan. Akan tetapi terlepas dari itu semua ada beberapa kendala yang dihadapi dalam uji coba produk tersebut, seperti sulitnya jaringan internet ketika hendak menggunakan *Kibudi Books* ini, karena dalam *Books* ini menggunakan link untuk bisa masuk ke *Books* dan dalam penyampaian materinya menggunakan video yang terhubung ke YouTube sehingga memerlukan jaringan internet. Sehingga ketika hendak menggunakan atau menampilkan di lapangan harus mencari jaringan dahulu agar bisa menampilkannya kepada peserta didik. Kelebihan dari produk *Kibudi Books* ini, peserta didik lebih senang, fokus mendengarkan materi dan materi yang disampaikan dapat dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah Rosdiana, L. (2021). Pengembangan Model *Quantum Writing* Yang Berorientasi *Systematic Literature Review* (Slr) Dalam Pembelajaran Menulis Artikel. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 11(2), 84-92. <https://doi.org/10.23969/literasi.v11i2.3523>.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Eka Yanti, Y., & Indah Sari, D. (2021). Pengembangan Media Kosir Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 186-197. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.181>.

- Gul, D. R., Ahmad, D. I., Tahir, D. T., & Ishfaq, D. U. (2022). *Development and factor analysis of an instrument to measure service-learning management*. *Heliyon*, 8(4), e09205. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09205>
- Hakim, M. L. (2019). Development Of Video Media In The History Of Islamic Culture History. *Jurnal Pedagogik*, 06(02), 309.
- J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Khasanah, S. U., Dra.Sulistiowati M.Pd (2014). Pengembangan Media Audio “Kisah Isra Mi’raj Nabi Muhammad Saw” pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Mi Ma’arif Durung Banjar Candi Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi pendidikan*. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014, 1- 8.
- Maarti Hutami, I., Tisna Widiana, G., & Mardliyah, ul. (2021). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Website: Journal.Unipdu.Ac*, 5(1), 33–50.
- Mahfudzah, F., K, A. H., & Tanjung, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Siswa Sd. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12593>.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>.
- Nasir, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Web Di Kelas Viii Smp Unismuh Makassar. *Akademika*, 9(01), 127–138. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.813>.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Octaviana, N. (2019). Peningkatan hasil belajar pembelajaran SKI materi Isra Mi'raj Nabi Muhammad SAW menggunakan strategi True or False pada siswa Kelas IV di MI Safinda Surabaya (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Putri, P. P., dan A. M. Sibuea. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. 1 (2): 145-155.
- Pressman, R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.
- Rantina, M., Hasmalena, H., & Yosef, Y. (2019). Pengembangan Lagu Berbasis Aplikasi Musescore dalam Pengembangan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal*

Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 438.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.351>.

Syafrimen Syafril, Rizky Faris Surenda, Heru Juabdin Sada, M. (2021). Aplikasi Inventor Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di SMA. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 107-127.

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>.

Triyanto, E., Muhamad Ikhsanudin, & Nurul Huda OKU Timur, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Visual (SMART SPINNER). *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2).

Yuniar, N. M. E. (2020). Peningkatan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam materi isra'mi'raj nabi Muhammad SAW melalui strategi *index card match* pada siswa kelas IV c MI Miftahul-'Ulum Kraton Sidoarjo (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).