

Pengembangan e-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab dalam pembelajaran PAI kelas III sekolah dasar

Siti Maryam¹, Syarip Hidayat², Muhammad Rijal Wahid Muharram³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Indonesia

¹ sitimaryam25.@upi.edu, ² hidayat@upi.edu, ³ rjalmuharram@upi.edu

Abstract

This research is motivated by the low level of students' ability to develop the value of responsibility in learning and the limited use of digital learning media that contains character, especially in class III PAI learning. Therefore, researchers designed and developed digital learning media in the form of illustrated story e-books which contain responsibility material for use in learning, both at school and at home. The aim of this research is to describe the need, design, feasibility, student responses and students' understanding of picture story e-books to foster students' responsible values in class III elementary school PAI learning. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design Development, Implementation, Evaluation) development model. The data in this research was obtained from interviews, observations, documentation studies, expert validation, teacher and student response questionnaires, and student understanding. The subjects in the research were students of SDN 1 Nagravangi and SDN 1 Karanglayung with a total of 39 students. Validation results from material, language and media experts obtained an average rating of 83.50%. This is also proven by the results of the teacher and student response questionnaire to e-books, picture stories and student understanding. Teacher responses from both schools received an average of 100% in the very appropriate category. Student responses from both schools received an average of 97% in the very appropriate category. The students' understanding of responsibility material using picture story books is considered very good in helping students understand the lesson material. Based on the results of expert validation, the results of response trials and the results of Sawa's understanding of all aspects meet the very appropriate category and the illustrated story e-book can be used in schools in learning and can foster the value of student responsibility in learning PAI class III in elementary schools.

Keywords: Picture Story E-book, PAI, Value of Responsibility.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya siswa dalam menumbuhkan nilai tanggung jawab dalam pembelajaran dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital yang memuat karakter khususnya dalam pembelajaran PAI kelas III. Oleh karena itu, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital berupa e-book cerita bergambar yang memuat materi tanggung jawab untuk digunakan dalam pembelajaran, baik disekolah maupun dirumah. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan kebutuhan, rancangan, kelayakan, respon siswa dan pemahaman siswa mengenai e-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab siswa dalam pembelajaran PAI kelas III sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi, studi dokumentasi, validasi para ahli, angket respon guru dan siswa, serta pemahaman siswa. Subjek dalam penelitian adalah siswa SDN 1 Nagrawangi dan SDN 1 Karanglayung dengan jumlah 39 siswa. Hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan media mendapatkan penilaian rata-rata 83,50%. Hal ini dibuktikan juga dengan hasil angket respon guru dan siswa terhadap e-book cerita bergambar serta pemahaman siswa. Respon guru dari kedua sekolah mendapatkan rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Respon siswa dari kedua sekolah mendapatkan rata-rata sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Adapun pemahaman siswa mengenai materi tanggung jawab dengan menggunakan e-book cerita bergambar dinilai sangat baik membantu siswa memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli, hasil uji coba respon dan hasil pemahaman siswa dari seluruh aspek memenuhi kategori sangat layak dan e-book cerita bergambar dapat di gunakan disekolah dalam pembelajaran serta dapat menumbuhkan nilai tanggung jawab siswa dalam pembelajaran PAI kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: E-book Cerita Bergambar, PAI, Nilai Tanggung Jawab.

1. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kelangsungan hidup manusia salah satunya bagi siswa sekolah dasar, adanya pendidikan dapat menumbuhkan nilai-nilai tentang pendidikan karakter pada diri siswa. Hamidayati & Hidayat (2020) menegaskan bahwa pembangunan karakter dan pendidikan karakter menjadi suatu keharusan pada pendidikan karena pendidikan tidak hanya menjadikan siswa cerdas, namun mempunyai budi pekerti dan sopan santun sehingga keberadaannya dalam masyarakat bermakna bagi dirinya maupun orang lain. Penumbuhan nilai-nilai karakter pada diri siswa dapat melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tidak terlepas dari adanya media pembelajaran, karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menarik pikiran, perasaan, perhatian, interaksi, dan kemampuan siswa (Ekayani, 2017). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong perubahan dalam berbagai aspek, termasuk salah satunya adalah perubahan alat bantu mengajar ke era digital. Irsalina & Muharram (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang terhubung dengan teknologi, memudahkan guru dan siswa untuk membagi dan menerima informasi. Adanya media pada proses pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa, apalagi dalam bentuk digital. Hal tersebut didukung oleh Herlina, et al., (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran media digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di sekolah yang belum terlihat dalam proses pembelajaran yaitu pemberian materi pembelajaran dengan buku digital, dimana siswa kelas 3 sudah mampu mengoperasikan smartphone, namun belum tentu memiliki edukasi yang baik (Putrislia & Airlanda, 2021).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru harus memanfaatkan alat-alat atau media yang berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Pengembangan media dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dapat menjadi upaya yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif, praktis dan tidak membosankan untuk siswa karena dapat menggunakannya sendiri. Media yang digunakan harus dilandasi dengan nilai, moral agar tercipta ketaqwaan dan kemanusiaan, karena pelaksanaan pembelajaran juga berpedoman pada hakekat nilai moral dan norma (Hidayat, S. 2022). Oleh karena itu, dapat diadakan media pembelajaran berbasis elektronik (Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, 2021). Salah satu pengembangan media pembelajaran elektronik di sekolah dasar yaitu buku digital atau e-book.

E-book merupakan buku elektronik yang memuat teks, gambar, audio dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca atau dibuka melalui perangkat elektronik serta dapat memuat materi pembelajaran dalam format digital (Novitasari, 2020). Salah satu bentuk e-book dapat digunakan siswa yaitu e-book cerita bergambar. E-book cerita bergambar dapat dirancang berisi teks dan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa seperti membaca buku konvensional biasanya. E-book cerita bergambar dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kemenarikan siswa karena e-book cerita bergambar di desain menarik dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, adanya penggunaan media teknologi dalam pembelajaran menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PAI (Aeni, et al., 2022). Selain itu, penggunaan e-book dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa serta meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kurdie, 2019).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang penting untuk diterapkan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, khususnya bagi sekolah dasar. Syahid (2018) Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai suatu pembelajaran yang berperan sebagai strategi dalam membentuk kepribadian anak bangsa, hal ini dapat ditinjau dari segi aspek moralitas maupun aspek sains serta teknologi. Hidayat, S. (2022) mengatakan pembelajaran PAI berlandaskan pada kepentingan nilai moral, dibuktikan dengan tujuan akhir yakni membentuk setiap siswa agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, agamis, dan berjiwa Pancasila. Pembelajaran PAI pun mempunyai peran penting dalam melaksanakan pendidikan karakter disekolah, karena pembelajaran PAI sebagai salah satu upaya

pembentukan karakter siswa (Murlina,2020). Salah satu karakter yang perlu di miliki oleh siswa adalah nilai tanggung jawab, dalam kehidupan di sekolah tanggung jawab harus diterapkan dalam pembelajaran (Astuti, 2018). Tanggung jawab merupakan sikap seseorang untuk memenuhi kewajibannya dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, menghindari sikap ingkar janji dan biasa mengerjakan tugas sampai tuntas dan selesai (Abdul Majid dan Dian Andayani, 2017). Pendidikan Agama Islam (PAI) diajarkan kepada siswa sekolah dasar dengan rentang usia 6-12 tahun yang masih memiliki pola pikir konkret menuju abstraks sehingga penyajian materi ajar harus dibuat semenarik mungkin dan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari (Wahiddah, et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan e-book cerita bergambar sebagai media pada pembelajaran PAI dapat memudahkan guru dan siswa dalam penyampaian materi, karena e-book memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta tampilannya dapat dibuat semenarik mungkin dengan fitur yang mendukung.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 1 Nagawangi dan SDN 1 Karanglayung dalam pembelajaran PAI kelas III terdapat permasalahan yang ditemukan bahwa; 1) Siswa dalam menumbuhkan nilai tanggung jawabnya masih rendah, dilihat dari rendahnya tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas, tidak kondusif dalam kegiatan pembelajaran dan kurang kewajiban dalam kebersihan kelas; 2) Siswa kurang konsentrasi seperti kurang menyimak pembelajaran yang disampaikan guru; 3) Kurangnya minat siswa dalam membaca materi pelajaran. 4) Guru dalam proses pembelajaran PAI menggunakan media seadanya, seperti buku cetak dan power point dengan menggunakan proyektor dan guru juga belum menggunakan media digital berupa E-book Cerita Bergambar yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media digital berupa E-book Cerita Bergambar yang memuat materi karakter khususnya nilai tanggung jawab.Guru menyetujui diadakannya pengembangan media lain berupa E-book Cerita Bergambar yang didalamnya memuat materi nilai tanggung jawab, sehingga dengan diadakannya E-book cerita bergambar lebih menarik perhatian siswa dalam belajar dan menarik minat baca siswa dalam membaca materi pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media digital berupa e-book cerita bergambar dalam pembelajaran PAI untuk membantu siswa dalam menumbuhkan nilai tanggung jawab serta memotivasi siswa dalam pembelajaran.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* merupakan suatu metode penelitian untuk menciptakan atau menghasilkan produk baru, kemudian menguji kelayakan produk yang dihasilkan tersebut (Sugiyono, 2021:152). Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mempunyai 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE mudah di terapkan di dunia pendidikan pada kurikulum yang menekankan, pengetahuan, keterampilan, serta sikap (Noviyanti, N., & Gamaputra, 2020). Penelitian pengembangan di bidang pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-book cerita bergambar.

Penelitian pengembangan dilaksanakan di SDN I Nagawangi Kota Tasikmalaya dan SDN 1 Karanglayung Kabupaten Tasikmalaya. Subjek yang terlibat yaitu siswa kelas III dan guru PAI. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, studi dokumentasi, angket, dan tes pemahaman siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Seluruh data di analisis secara deskriptif menggunakan model miles-Huberman untuk mempertimbangkan kebutuhan pengembangan dan proses perancangan media. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi para ahli, angket respon guru dan siswa, serta pemahaman siswa. Data diolah menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil dari presentasi disesuaikan dengan tabel kriteria yang telah ditentukan.

Kriteria kelayakan dalam penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu skala likert dan skala guttman. Skala likert digunakan untuk mengukur kelayakan dari hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media

dengan menggunakan kriteria: skor 1 untuk “sangat tidak baik”, skor 2 untuk “tidak baik”, skor 3 untuk “cukup”, skor 4 untuk “baik” dan skor 5 untuk “sangat baik”, sedangkan skala guttman digunakan untuk mengukur kelayakan dari angket respon guru dan siswa dengan menggunakan kriteria: jawaban “ya” skor 1 dan jawaban “tidak” skor 0.

Adapun untuk menghitung hasil validasi para ahli menggunakan perhitungan rumus menurut (Octaviani & Sunaryati, 2023) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Nilai presentase

F : Jumlah skor total validasi

N : Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan berupa presentase disesuaikan dengan tabel kriteria yang telah ditentukan. Berikut kriteria pemberian skor disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan E-book Cerita Bergambar

No	Prsentase Kelayakan	Kategori
1.	81-100%	Sangat Layak
2.	61-80%	Layak
3.	41-60%	Cukup Layak
4.	21-40%	Kurang Layak
5.	0-20%	Tidak Layak

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Hasil penelitian pengembangan e-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab siswa dalam pembelajaran PAI dikelas III SD ini dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut penjelasan mengenai hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

2.1.1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan, bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang dibutuhkan dilapangan sebelum mengembangkan media pembelajaran PAI yang digunakan disekolah dalam menumbuhkan nilai pendidikan karakter siswa. Data yang di dapat adalah hasil dari wawancara bersama guru PAI kelas III, observasi pembelajaran, dan studi dokumentasi.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 1 Nagarawangi dan SDN 1 Karanglayung diperoleh informasi bahwa pendidikan karakter disekolah sudah merupakan hal yang seharusnya dibudayakan, dimana setiap materi disisipkan adanya penddiikan karakter setiap pembelajaran atau melalui pembiasaan, seperti pembiasaa solat duha, membudidayakan 5S (senyum,salam, sapa, sopan dan santun). Nilai karakter yang perlu ditumbuhkan dalam diri siswa melalui pembelajaran PAI yaitu salah satunya nilai tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran. Adapun terdapat hambatan guru dalam menumbuhkan nilai tanggung jawab kepada siswa, hambatan yang dihadapi yaitu terdapat siswa yang masih rendah dalam tanggung jawabnya seperti tidak mengerjakan tugas, kurang kondusif, kurang menyimak dalam kegiatan pembelajaran, kurang tanggung jawab dalam hal kewajiban kebersihan kelas, dan kurangnya minat siswa dalam membaca materi pelajaran. Selain itu, guru masih terbatas menggunakan media dalam pembelajaran, dan guru juga belum pernah menggunakan media digital berupa e-book cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter dalam pembelajaran PAI khususnya dalam menumbuhkan nilai tanggung jawab siswa. Oleh karena itu, guru menyetujui adanya pengembangan media lain berupa E-book Cerita Bergambar yang bermuatan nilai pendidikan karakter khususnya memuat materi tanggung jawab. Peneliti selanjutnya membuktikan kebenaran dengan

dilakukan observasi dalam kegiatan pembelajaran, dimana dalam pembelajaran terdapat karakteristik siswa yang masih rendah dalam menumbuhkan tanggung jawabnya dan terdapat sebagian siswa selalu mengganggu temannya sehingga dalam mengerjakan tugas tidak selesai. Adapun kondisi media yang digunakan dalam pembelajaran PAI yaitu masih dominan menggunakan buku pegangan, selain buku pegangan, terdapat media lain yaitu berupa power point yang hanya memuat materi pelajaran saja.

Hasil studi dokumentasi, diperoleh bahwa kedua sekolah yaitu SDN 1 Nagrawangi dan SDN 1 Karanglayung dalam pembelajaran PAI kelas III menggunakan Kurikulum 2013 edisi revisi 2018 semester 1. Sekolah memiliki silabus yang disusun sesuai Kurikulum yang digunakan. Guru PAI juga menyusun RPP sesuai silabus sebagai acuan untuk melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti menganalisis kurikulum 2013 dalam pembelajaran PAI terdapat kompetensi dasar yang mengandung materi tentang tanggung jawab yaitu dalam pelajaran 4 hidup tenang dengan berperilaku terpuji yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2018 dengan judul buku "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti". Adapun untuk media pembelajaran PAI hanya berupa buku pegangan dan powerpoint untuk menyampaikan materi.

Dari hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya pengembangan media digital lain dalam pembelajaran PAI khususnya bermuatan nilai pendidikan karakter yaitu berupa E-book Cerita Bergambar dengan disajikan materi serta pesan moral untuk siswa terkait nilai pendidikan karakter di sekolah dasar. Media yang dikembangkan tentunya harus dapat diakses secara mudah untuk dapat digunakan oleh guru serta siswa baik pada saat disekolah maupun dirumah.

2.1.2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan adalah tahap untuk menentukan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan temuan pada tahap analisis. Pertama, peneliti membuat rancangan dalam pembelajaran, yaitu membuat rancangan yang mengacu pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan Pembelajaran dan isi materi pembelajaran pada kurikulum 2013 pelajaran PAI kelas III sekolah dasar sebagai acuan untuk mengembangkan sebuah media digital pembelajaran PAI yaitu berupa E-book Cerita Bergambar. Kedua, peneliti merancang E-book cerita bergambar dimana dalam merancang e-book cerita bergambar, peneliti merancang mulai dari pemilihan tema dan judul, tokoh dan penokohan, latar tempat dan waktu, pembuatan alur cerita (*story board*), amanat isi cerita, bahasa yang digunakan dalam cerita dan ilustrasi.

2.1.3. Pengembangan (*Development*)

Dalam pengembangan e-book cerita bergambar memiliki beberapa proses dengan memperhatikan rancangan e-book cerita bergambar yang sudah ditentukan sebelumnya. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengukur kelayakan produk. Terdapat langkah-langkah dalam mengembangkan e-book cerita bergambar yaitu salah satunya pratulis. Dalam pratulis, memuat beberapa tahapan yaitu 1) mengembangkan tema dan judul, 2) mengembangkan tokoh dan penokohan, 3) mengembangkan latar tempat dan waktu, 4) mengembangkan alur cerita, 5) mengembangkan sinopsis cerita, 6) mengembangkan *story board*, 7) mengembangkan Ilustrasi dan *layout*, 8) validasi produk, 9) dan penyusunan e-book cerita bergambar.

- 1) Mengembangkan tema dan judul. Tema yang diambil dalam mengembangkan e-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai pendidikan karakter pada diri siswa telah disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 dan diperoleh dari hasil analisis muatan pembelajaran PAI semester 1 di kelas III yaitu tentang "perilaku terpuji tanggung jawab", Judul yang diambil adalah "Ayo Bersikap Tanggung Jawab".
- 2) Mengembangkan tokoh dan penokohan. Tokoh dalam e-book cerita bergambar ini berjumlah 5 orang. Tokoh akan digambarkan dari sifat atau karakternya melalui penokohan. Adapun tokoh dalam e-book cerita bergambar yaitu 1) David sebagai tokoh yang memiliki sifat pemalas, tidak peduli, dan tidak tanggung jawab, 2) Ibu Yuyu sebagai tokoh yang memiliki sifat peduli, tegas dan penyayang, 3) Ibu Sri sebagai tokoh yang memiliki sifat bijak sana, peduli dan tegas, 4) Aisha

sebagai tokoh yang memiliki sifat tanggung jawab, peduli dan percaya diri, dan 5) Fadyan sebagai tokoh yang memiliki sifat tanggung jawab, percaya diri, peduli.

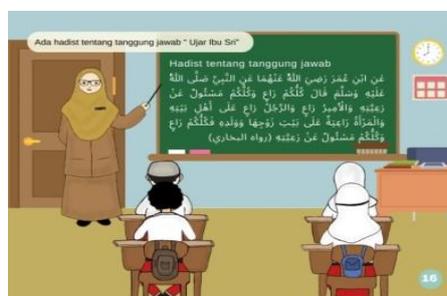
- 3) Mengembangkan latar tempat dan waktu. Latar tempat yang digunakan yaitu lingkungan rumah dan sekolah sedangkan latar waktu untuk di lingkungan rumah yaitu di malam, pagi dan siang hari sedangkan di lingkungan sekolah yaitu di siang hari.
- 4) Mengembangkan alur cerita (*story board*). E-book cerita bergambar ini menggunakan alur maju. Alasan memilih alur maju agar siswa tidak merasa rumit saat membacanya dan memahami cerita yang disajikan dalam e-book cerita bergambar. Alur cerita akan diarahkan berinteraksi tentang kegiatan kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah dan sekolah.
- 5) Mengembangkan sinopsis cerita. Sinopsis yang dikembangkan harus memperhatikan unsur-unsur intrinsik dalam cerita, memperhatikan karakter siswa dan perkembangan siswa agar dapat digunakan dengan baik khususnya dalam pembelajaran PAI untuk menumbuhkan nilai tanggungjawab dikelas III sekolah dasar. Adapun penggunaan bahasa yang digunakan dalam sinopsis cerita harus mempertimbangkan perkembangan bahasa anak sekolah dasar.
- 6) Mengembangkan *story board*. Pengembangan *story board* juga memperhatikan sinopsis cerita dan ilustrasi gambar. Ilustrasi yang dibuat dari aplikasi ibispaint dan canva, ilustrasi harus menarik perhatian siswa agar mendukung dan mempermudah penyampaian isi cerita kepada siswa.
- 7) Mengembangkan Ilustrasi dan *layout*. Tahap awal untuk proses pembuatan ilustrasi adalah dengan membuat sketsa ilustrasi yang menggunakan teknik *digital painting*. Pengembangan ilustrasi dibantu oleh beberapa aplikasi, seperti canva dan *IbisPaint*. Canva digunakan untuk mendapatkan latar tempat dan elemen yang sesuai dengan alur sinopsis cerita, sedangkan aplikasi *IbisPaint* digunakan untuk membuat sketsa ilustrasi dan pewarnaannya.
- 8) Validasi Produk. Pada tahap pengembangan produk ini, selanjutnya dilakukan uji validasi kepada para ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengukur kelayakan produk yang di kembangkan. Setelah ahli validator menilai hasil produk, peneliti akan merevisi produk tersebut dengan mengikuti saran ahli validator. Berikut masukan dan saran dari ahli validator:

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran kepada peneliti mengenai materi terkait hadist tanggung jawab terdapat kekeliruan, dan perlu diperhatikan lagi. Peneliti memperbaiki produk e-book cerita bergambar berdasarkan saran dan kritik dari validator ahli materi. Berikut gambar produk sebelum dan sesudah di revisi.



Gambar 1. Sebelum Revisi



Gambar 2. Sesudah Revisi

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Per-aspek	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Pembelajaran	39	40	97,50%	Sangat Layak
2.	Muatan Materi	39	40	97,50%	Sangat Layak
Jumlah Total		78			
Skor Maksimal		40			
Presentase Rata-rata		97,50%			
Kategori		Sangat Layak			

Berdasarkan penilaian ahli materi pada tabel 2. E-book cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh presentase rata-rata skor sebesar 97,50% dengan kategori sangat layak. Pada aspek muatan pembelajaran diperoleh skor sebesar 39 dari skor maksimal sebesar 40 sehingga diperoleh presentase sebesar 97,50% dengan kategori sangat layak. Pada aspek muatan materi di peroleh skor sebesar 39 dengan skor maksimal sebesar 40, sehingga diperoleh presentase sebesar 97,50% dengan kategori sangat layak. Maka, jumlah total yang di peroleh adalah sebesar 78 dengan skor maksimal 40 dan presentase rata-rata sebesar 97,50 % dengan kategori sangat layak.

b. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa memberikan saran terhadap isi cerita mengenai kebahasaan, yaitu mengenai kata hubung jangan disimpan diawal kalimat, dan pada halaman 1 kata “tuk..tuk..tuk..diganti dengan kata David..David..David” serta perlu perhatikan lagi penulisannya. Peneliti memperbaiki produk e-book cerita bergambar berdasarkan saran dan kritik dari validator ahli bahasa. Berikut gambar produk sebelum dan sesudah di revisi.



Gambar 3. Sebelum Revisi



Gambar 4. Sesudah Revisi

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Per-aspek	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Kebahasaan	12	15	80%	Layak
2.	Keterbacaan	15	20	75%	Layak
3.	Isi Teks	8	10	80%	Layak
Jumlah Total		35			
Skor Maksimal		45			
Presentase Rata-rata		78%			
Kategori		Layak			

Berdasarkan penilaian ahli bahasa pada tabel 4.3.2 E-book cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh presentase rata-rata skor sebesar 78% dengan kategori layak. Pada aspek kebahasaan

diperoleh skor sebesar 12 dari skor maksimal sebesar 15 sehingga diperoleh presentase sebesar 80% dengan kategori layak. Pada aspek keterbacaan di peroleh skor sebesar 15 dengan skor maksimal sebesar 20 sehingga diperoleh presentase sebesar 75% dengan kategori layak. Pada aspek isi teks di peroleh skor sebesar 8 dengan skor maksimal sebesar 10 sehingga diperoleh presentase sebesar 80% dengan kategori layak. Maka, jumlah total yang di peroleh adalah sebesar 35 dengan skor maksimal 45 dan presentase rata-rata skor maksimal sebesar 78% dengan kategori layak.

c. Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan saran terhadap e-book cerita bergambar terkait segi size huruf yang digunakan terlalu kecil dan memberikan saran lebih bagus jika ada "read aloud" nya. Peneliti memperbaiki produk e-book cerita bergambar berdasarkan saran dan kritik dari validator ahli media. Berikut gambar produk sebelum dan sesudah di revisi.



Gambar 5. Sebelum Revisi



Gambar 6. Sesudah Revisi

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Per-aspek	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Tampilan	25	35	71,43%	Layak
2.	Bahan	7	10	70,00%	Layak
3.	Penggunaan	8	10	80,00%	Layak
4.	Ilustrasi	16	20	80,00%	Layak

Jumlah Total	56
Skor Maksimal	75
Presentase Rata-rata	75%
Kategori	Layak

Berdasarkan penilaian ahli media pada tabel 4.3.3 E-book cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh presentase rata-rata skor sebesar 75% dengan kategori layak. Pada aspek tampilan E-book cerita bergambar diperoleh skor sebesar 25 dari skor maksimal sebesar 35 sehingga diperoleh presentase sebesar 71,43% dengan kategori layak. Pada aspek bagian bahan E-book cerita bergambar di peroleh skor sebesar 7 dengan skor maksimal sebesar 10, sehingga diperoleh presentase sebesar 70,00% dengan kategori layak. Pada aspek penggunaan E-book Cerita Bergambar pembelajaran diperoleh skor sebesar 8 dari skor maksimal sebesar 10 sehingga di peroleh presentase sebesar 80,00 % dengan kategori layak. Pada aspek muatan ilustrasi diperoleh skor sebesar 16 dari skor maksimal sebesar 20 sehingga diperoleh presentase sebesar 80,00% dengan kategori layak. Maka, jumlah skor yang di peroleh adalah sebesar 56 dengan skor maksimal 75 dan presentase rata-rata sebesar 75% dengan kategori layak.

d. Penyusunan e-book cerita bergambar

Proses ini dilakukan dengan pertimbangan layout yang sesuai agar teks tidak mengganggu gambar ilustrasi atau sebaliknya. Bentuk penyajian dalam penyusunan E-book ini perlu dipertimbangkan lagi, seperti format E-book yang disajikan secara menarik dengan ilustrasi yang mendukung. Bentuk dan ukuran e- book secara digital berukuran 24,5x18,5 cm disesuaikan juga dengan pendidikan sekolah dasar kelas rendah, yaitu menggunakan bentuk persegi panjang dengan posisi horizontal. Susunan pembuatan e-book cerita bergambar dengan menggunakan aplikasi Canva dan *Book Creator*, diantaranya yaitu: 1) Memilih tata letak e-book menggunakan aplikasi canva yang telah ditentukan dengan bentuk persegi panjang posisi horizontal. Ditentukan juga warna yang telah di pilih sesuai kebutuhan, 2) Menambahkan ilustrasi yang telah di buat dengan menggunakan aplikasi ibispaint, 3) Selanjutnya menambahkan teks isi cerita yang sesuai dengan gambar ilustrasi, 4) Setelah e-book cerita bergambar selesai di susun, selanjutnya membuka website book creator untuk menyususn kembali sebuah e-book cerita bergambar yang bisa dibaca menggunakan perangkat digital 5) Di aplikasi book creator, selanjutnya memilih panel yang sesuai dengan posisi horizontal, kemudian e-book cerita bergambar ditambahkan kedalam panel tersebut sesuai posisi yang dibutuhkan, 6) Ditambahkan *read aloud* untuk menarik perhatian siswa dalam membaca, dengan menambahkan recorder di bagian pojok kiri bawah.

3.1.4 Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi adalah tahap selanjutnya setelah melalui tahap pengembangan. E-book cerita bergambar yang sudah dikembangkan dan sudah dinyatakan layak serta divalidasi oleh ahli, selanjutnya bisa diimplentasikan di sekolah. Pengimplementasian e-book cerita bergambar ini dilakukan secara luring di kelas III, selanjutnya dilakukan uji coba e-book cerita bergambar.

3.1.4.1 Angket respon guru

Angket Respon diberikan kepada guru PAI SDN 1 Nagarawangi dan SDN 1 Karanglayung untuk mengetahui respon guru terkait e-book cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut hasil olah data respon guru PAI SDN 1 Nagarawangi pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil respon guru PAI SDN 1 Nagarawangi

Nomor Butir	Jumlah Jawaban Guru	
	Ya	Tidak
Item 1	1	0
Item 2	1	0
Item 3	1	0
Item 4	1	0
Item 5	1	0
Item 6	1	0
Item 7	1	0
Item 8	1	0
Jumlah	8	0
Rata-rata	1	0
Presentase	100%	0%

Berdasarkan angket hasil respons guru PAI kelas III SDN 1 Nagarawangi diperoleh data menyatakan bahwa mendapatkan tanggapan positif dengan jawaban respon "Ya". Adapun produk E-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab siswa tersebut berada pada kategori "Sangat Layak" dengan nilai kelayakan presentase 100% yaitu terletak di antara 81% - 100%. Berikut hasil olah data respon guru PAI SDN 1 Karanglayung pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil respon guru PAI SDN 1 Karanglayung

Nomor Butir Item	Jumlah Jawaban Guru	
	Ya	Tidak
1	1	0
2	1	0
3	1	0
4	1	0
5	1	0
6	1	0
7	1	0
8	1	0
Jumlah	8	0
Rata-rata	1	0
Presentase	100%	0%

Berdasarkan angket hasil respons guru PAI kelas III SDN 1 Karanglayung tersebut diperoleh data menyatakan bahwa mendapatkan tanggapan positif dengan jawaban respon "Ya". Adapun data yang menyatakan bahwa produk E-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab siswa tersebut berada pada kategori "Sangat Layak" dengan nilai kelayakan presentase 100% yaitu terletak di antara 81% - 100%.

3.1.4.2 Angket respon siswa

Hasil respon siswa dilakukan dengan dua kali uji coba produk yaitu dikelas III SDN 1 Nagarawangi dan SDN 1 Karanglayung. Pada uji coba produk pertama dilakukan di kelas III SDN 1 Nagarawangi dengan berjumlah 25 orang siswa memberikan respon terhadap E-book cerita bergambar yang digunakan dalam pembelajaran PAI. Dari respon siswa kelas III SDN 1 Nagarawangi memperoleh tanggapan positif "Ya" dan negatif "Tidak" terhadap pernyataan yang diberikan pada angket. Adapun tanggapan negatif "Tidak" yaitu terdapat 2 orang siswa tidak menyukai sampul E-book cerita bergambar dengan alasan kurang menarik, 3 orang siswa tidak menyukai huruf yang digunakan dalam E-book cerita bergambar dengan alasan huruf terlalu kecil dan cerita terlalu panjang, serta 2 orang siswa tidak menyukai bentuk E-book cerita bergambar dengan alasan tidak menyukai bentuknya. Berikut hasil olah data respon siswa SDN 1 Nagarawangi pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil olah data respon siswa SDN 1 Nagarawangi

No Item Butir	Jumlah Jawaban Siswa	
	Ya	Tidak
1	23	2
2	22	3
3	23	2
4	25	0
5	25	0
6	25	0
7	25	0
8	25	0
9	25	0
Jumlah	218	7

Rata-rata	24,22	0,77
Persentase	96%	3%

Berdasarkan angket hasil respons siswa kelas III SDN 1 Nagarawangi terhadap e-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab dianalisis dan di kalkulasikan uji respon dari 25 siswa dengan tanggapan positif “Ya” sebesar 96%. Hasil presentase tersebut berada diantara 81% - 100% dengan keterangan "Sangat Layak", sedangkan 3% lainnya merupakan hasil presentase dari tanggapan negatif “Tidak” sebagai refleksi produk yang harus diperbaiki.

Pada uji coba produk kedua dilakukan dikelas III SDN 1 Karanglayung dengan berjumlah 14 orang siswa memberikan respon terhadap E-book cerita bergambar yang digunakan dalam pembelajaran PAI. Dari respon siswa kelas III SDN 1 Karanglayung juga memperoleh tanggapan positif “Ya” dan negatif “Tidak” terhadap pernyataan yang diberikan pada angket. Adapun tanggapan negatif “Tidak” yaitu terdapat 2 orang siswa tidak menyukai bentuk e-book dengan alasan hurufnya terlalu kecil. Berikut hasil olah data respon siswa SDN 1 Karanglayung pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil olah data respon siswa SDN 1 Karanglayung

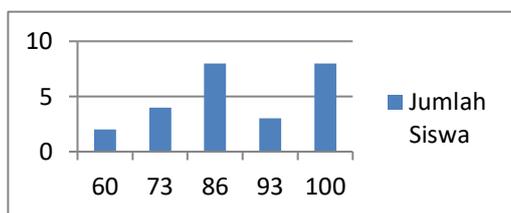
Nomor Butir Item	Jumlah Jawaban Siswa	
	Ya	Tidak
1	14	0
2	11	0
3	14	2
4	14	0
5	14	0
6	14	0
7	14	0
8	14	0
9	14	0
Jumlah	123	2
Rata-rata	13,66	0,22
Presentase	97%	1%

Berdasarkan angket hasil respons siswa kelas III SDN 1 Karanglayung terhadap e-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab dianalisis dan di kalkulasikan uji respon dari 14 siswa dengan tanggapan positif “Ya” sebesar 97%, hasil presentase tersebut berada diantara 81% - 100% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan tanggapan negatif “Tidak” sebesar 1%, hasil presentase tersebut sebagai refleksi produk yang harus diperbaiki.

3.1.4.3 Tes Pemahaman Siswa SDN 1 Nagarawangi dan SDN 1 Karanglayung

Setelah uji coba produk dilakukan, selanjutnya memberikan lembar tes pemahaman siswa terhadap E-book cerita bergambar yang memuat materi tanggung jawab, kemudian disebarkan kepada siswa kelas III SDN 1 Nagarawangi dan SDN 1 Karanglayung. Seluruh pertanyaan pada lembar tes meliputi *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral behaviour*. Lembar tes tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi pelajaran yang disajikan dalam e-book cerita bergambar sehingga didapatkan hasil dari tes pemahaman siswa tersebut serta dapat terlihat juga dalam diri siswa menumbuhkan nilai tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

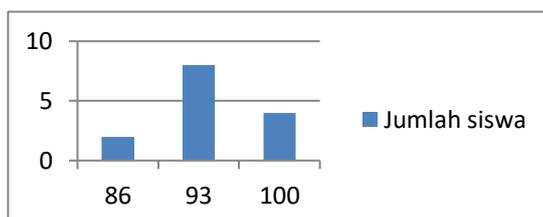
Tes pemahaman siswa pertama dilakukan pada uji coba dikelas III SDN 1 Nagrawangi. Didapatkan hasil dari tes pemahaman siswa terkait materi yang disajikan dalam e-book cerita bergambar. Berikut grafik hasil tes pemahaman siswa pada uji coba produk di SDN 1 Nagrawangi.



Grafik 1. Hasil Tes Uji Pemahaman Siswa Pada Uji Produk di SDN 1 Nagrawangi

Berdasarkan grafik hasil tes pemahaman siswa pada uji coba produk di SDN 1 Nagrawangi menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai materi nilai tanggungjawab pada mata pelajaran PAI menggunakan E-book Cerita Bergambar dinilai cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa yakni nilai terendah siswa yaitu 60 diraih oleh 2 orang siswa, nilai 73 diraih oleh 4 orang siswa, nilai 86 diraih oleh 8 orang siswa, nilai 93 diraih oleh 3 orang siswa dan nilai 100 diraih oleh 8 orang siswa. Artinya sebanyak 19 orang siswa mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan 6 orang siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tes pemahaman siswa kedua dilaksanakan pada uji coba dikelas III SDN 1 Karanglayung. Didapatkan hasil dari tes pemahaman siswa terkait materi yang disajikan dalam e-book cerita bergambar. Berikut grafik hasil tes pemahaman siswa pada uji coba produk di SDN 1 Karanglayung:



Grafik 2. Hasil Tes Pemahaman Siswa Pada Uji Coba Produk di SDN 1 Karanglayung

3.1.5 Evaluasi (Evaluation)

Dalam tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari para ahli dan tanggapan dari siswa terhadap e-book cerita bergambar layak atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat melakukan revisi terkait produk yang nantinya akan menjadi produk akhir.

3.2. Diskusi

3.2.1 Kebutuhan Pengembangan E-book Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Nilai Tanggung Jawab dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil temuan yang telah dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan e-book cerita bergambar, peneliti melakukan wawancara bersama guru PAI kelas III, observasi pembelajaran, dan studi dokumentasi. Dari hasil analisis yang telah peneliti paparkan sebelumnya, terdapat permasalahan bahwa masih rendahnya karakteristik siswa dalam menumbuhkan nilai tanggung jawab khususnya dalam pembelajaran PAI. Oleh karena itu, dalam setiap pembelajaran harus di sisipkan pendidikan karakter untuk bisa menumbuhkan nilai-nilai karakter dalam diri siswa. Sejalan dengan pendapat Hidayat,.S. (2022) bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran harus berpedoman pada Hakekat Nilai Moral dan Norma. Peneliti juga menemukan masih terbatasnya penggunaan media digital khususnya bermuatan pendidikan karakter dalam pembelajaran PAI dan guru juga belum pernah menggunakan media digital berupa e-book cerita bergambar yang bermuatan nilai karakter khususnya materi tanggung jawab. Oleh karena itu, dalam pembelajaran perlu diadakannya sebuah media digital untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik siswa, salah satunya melakukan inovasi berupa

mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik, adapun pengembangan media pembelajaran elektronik di sekoah dasar yaitu berupa buku digital (Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, 2021). Dapat di simpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media digital berupa e-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab siswa serta dapat mampu memotivasi dan menarik siswa dalam pembelajaran.

3.2.2 Rancangan E-book Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Nilai Tanggung Jawab dalam Pembelajaran PAI

Peneliti merancang e-book cerita bergambar dengan menggunakan aplikasi *canva*, *IbisPaint* dan *Book Creator*. Aplikasi Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran (Resmini Setya., 2021). Aplikasi *IbisPaint* merupakan salah satu aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan menggambar atau mendesain (Farkhatun, 2021). Adapun *book creator* merupakan sebuah tool sederhana untuk membuat buku atraktif yang tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan tetapi juga dapat menyipkan sebuah audio ataupun video (Diana, dkk., 2022). Dengan demikian, rancangan media pembelajaran digital berupa e-book cerita bergambar dimulai dari hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yaitu dari aplikasi dan kurikulum yang akan digunakan. Peneliti membuat rancangan awal e-book cerita bergambar yaitu memperhatikan langkah-langkah pembuatan cerita bergambar dari pemilihan tema dan judul, tokoh dan penokohan, latar tempat dan waktu, pembuatan alur cerita (*story board*), amanat isi cerita, bahasa yang digunakan dalam cerita dan ilustrasi (Trimansyah, 2020). Selanjutnya peneliti merancang konsep cerita yang memuat materi yang disajikan. Materi tersebut berdasarkan KD 3.2, 4.2, dan 2.2, maka materi yang akan disisipkan dalam isi cerita bergambar yaitu tentang tanggung jawab.

3.2.3 Kelayakan E-Book Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Nilai Tanggung Jawab dalam Pembelajaran PAI

E-book cerita bergambar divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli sebelum uji coba disekolah. Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan (Hardientri, 2021). Kelayakan e-book cerita bergambar diketahui melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, bahasa dan media. Skor rata-rata akhir yang diberikan ahli materi sebesar 97,50% dengan kategori sangat layak. Skor rata-rata akhir yang diberikan ahli bahasa sebesar 78% dengan kategori layak dan skor rata-rata akhir yang diberikan ahli media sebesar 75% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, rata-rata skor validasi e-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab dalam pembelajaran PAI 83,50% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-book cerita bergambar dalam pembelajaran PAI layak digunakan dalam menyampaikan materi tanggung jawab serta menumbuhkan nilai tanggung jawab siswa.

3.2.4 Respon Guru dan Siswa Terhadap E-Book Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Nilai Tanggung Jawab dalam Pembelajaran PAI

Respon guru dan siswa didapatkan melalui kegiatan implementasi, adapun melalui angket didapatkan respon guru dan siswa mengenai produk E-book cerita bergambar yang telah digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, tanggapan yang diberikan oleh guru di dua sekolah menyatakan bahwa memperoleh tanggapan dengan jawaban respon "Ya". Hal ini dilihat dari rata-rata keseluruhan aspek dalam angket yaitu sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Adapun respon dari kedua sesekolah yaitu siswa kelas III SDN 1 Nagarawangi didapatkan hasil berupa tanggapan siswa mengenai E-book cerita bergambar yang telah digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan tanggapan yang diberikan oleh siswa menyatakan bahwa memperoleh tanggapan "Ya dan Tidak". Adapaun tanggapan "Ya" sebesar 97% dengan kategori sangat layak, sedangkan tanggapan "tidak" sebesar 3% sebagai refleksi produk yang perlu diperbaiki. Selanjutnya, tanggapan dari siswa kelas III SDN 1 Karanglayung didapat hasil berupa tanggapan "Ya" sebesar 97% dengan kategori sangat layak, sedangkan tanggapan "Tidak" sebesar 1% sebagai refleksi juga terhadap produk yang perlu diperbaiki.

Selain respon guru dan siswa, dilakukan juga tes pemahaman siswa terhadap E-book cerita bergambar yang memuat materi tanggung jawab didapatkan melalui lembar tes yang disebarakan kepada siswa kelas III SDN 1 Nagarawangi dan SDN 1 Karanglayung, lembar tes tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi pelajaran yang disajikan dalam e-book cerita bergambar sehingga didapatkan hasil dari tes pemahaman siswa tersebut serta dapat terlihat juga dalam diri siswa menumbuhkan nilai tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dapat disimpulkan hasil tes siswa menunjukkan bahwa E-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab siswa dalam pembelajaran PAI dinilai sangat baik untuk membantu siswa memahami materi tanggung jawab dalam pembelajaran PAI.

3.2.5 Evaluasi E-Book Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Nilai Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran PAI

Dalam evaluasi yaitu mengetahui kelayakan dari para ahli dan tanggapan dari siswa terhadap e-book cerita bergambar dalam proses pembelajaran sehingga dapat melakukan revisi terkait produk yang nantinya akan menjadi produk akhir. Dari para ahli terdapat kritik dan saran terkait e-book cerita bergambar untuk diperbaiki oleh peneliti. Adapun dalam uji respon kesatu dan kedua terhadap e-book cerita bergambar juga terdapat tanggapan siswa positif dan negatif yang harus diperbaiki oleh peneliti. Selanjutnya dilakukan revisi kembali terhadap e-book cerita bergambar sesuai tanggapan siswa, sehingga nantinya menjadi produk akhir berupa e-book cerita bergambar yang layak digunakan dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa dari melakukan uji coba produk pertama sampai uji coba produk kedua e-book cerita bergambar sangat layak digunakan saat pembelajaran.

4. Kesimpulan

- a. Dibutuhkan pengembangan media pembelajaran digital berupa e-book cerita bergambar di SDN 1 Nagarawangi dan SDN 1 Karanglayung dalam pembelajaran PAI yang bermuatan karakter untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab.
- b. Rancangan E-book cerita bergambar untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab pada pembelajaran PAI dibuat sesuai unsur-unsur intrinsik cerita bergambar yaitu: 1) pembuatan tema dan judul, 2) tokoh dan penokohan, 3) latar tempat, 4) alur/plot, 5) amanat, 6) sudut pandang, 7) bahasa dan 8) ilustrasi.
- c. E-book cerita bergambar mendapatkan penilaian dari ahli materi, bahasa dan media yaitu dinilai "Layak" untuk digunakan dalam menumbuhkan nilai tanggung Jawab siswa dalam kegiatan pembelajaran PAI kelas III sekolah Dasar.
- d. Respon siswa sangat baik terhadap E-book cerita bergambar, dapat diketahui bahwa E-book cerita bergambar yang dikembangkan memiliki materi mengenai tanggung jawab yang berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari, serta menarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa memiliki tingkat pemahaman yang sangat baik terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan E-book cerita bergambar. Hal tersebut terlihat dari hasil tes pemahaman berupa pertanyaan meliputi moral knowing, moral feeling, dan moral behavior yang dilakukan oleh siswa.
- e. Evaluasi mengetahui kelayakan dari para ahli dan respon siswa, dinyatakan bahwa dari melakukan uji coba produk pertama sampai uji coba produk kedua e-book cerita bergambar sangat layak digunakan saat pembelajaran, sehingga mendapatkan produk akhir berupa e-book cerita bergambar yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

5. Referensi

- Abdul Majid dan Dian Andayani. (2017). *Pendidikan Karakter Perpektif Islam, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*
- Aeni, A.N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (n.d.). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11, 1835–1852.*
- Astuti, F. W. (n.d.). Penanaman Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Sembungan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(16), 1527–1534.*

- [Http://Journal.Student.Uny.Ac.Id/Ojs/Index.Php/Pgsd/Article/View/11010](http://Journal.Student.Uny.Ac.Id/Ojs/Index.Php/Pgsd/Article/View/11010).
- Diana. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(1), 382 - 388. <https://doi.org/10.58466/Literasi.V2i1.299>.
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1): 1-11.
- Farkhatun. (2021). Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X Untuk Pembuatan Desain Busana Pesta. *Jurnal Pendidikan*, 6(3), 1-14.
- Hamidayati, H., & Hidayat, S. (2020). Pendidikan Karakter; Fenomena Perilaku Mencontek pada Siswa di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 175-185.
- Hardientri, W. M. (2021). *Pengembangan Vidio Pembelajaran Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Pecahan Peserta Didik Kelas Iv*. 18.
- Herlina, V., Yarmi, G., & Yuliati, S. R. (n.d.). *Pengembangan Buku Cerita Anak Digital Berbasis Literasi Digital Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Dinamika Bahasa Sekolah Dasar*, 1(1), 1-13.
- Hidayat, S. (2022). *Menelusuri Dunia Afektif Pendidikan Nilai dan Moral*. September.
- Irsalina, K. I., & Muharram, M. R. W. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada volume bangun ruang kelas V sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 69-82.
- Kurdie, S. (n.d.). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Literasi Digital Bagi Generasi Milenial*. *Sosfilkom: Sosial, Filsafat, Dan Komunikasi*, 13(2), 48-62. <https://doi.org/10.32534/Jsfk.V13i02.1465>.
- Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, S. (2021). Development Of Interactive Ebook Taksi (Fiction Story) As A Media Of Literary Appreciation Skills. *Musamus. Journal Of Primary Education*. <https://doi.org/10.35724/Musjpe.V3i2.3499>.
- Murlina, M., & Wahyuni, I. (n.d.). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Siswa SMA Negeri 2 Kendari. *Dirasah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.31332/Jpi.V1i2.2326>.
- Novitasari, L. (n.d.). E-book Sebagai Literasi Digital (Studi Media Aplikasi Martapura Terhadap Minat Baca Masyarakat Kabupaten Banjar). *Jurnal Pengabdian Sosial | Tahun*, 1(1), 1-10. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/2633/>.
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/Jmnegara.V4i2.2458>.
- Octaviani, & Sunaryati, T. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 04(April), 151.
- 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(4), 2036-2044. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1032>
- Resmini Setya. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. *Abdimas Siliwangi*. Vol 4 (2).
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96.
- Trimansyah, B. (2020). Panduan Penulisan Buku Cerita Anak. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa* (Vol. 1).
- Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (n.d.). Cerita Ihsan: E-Book Interaktif Sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4191-4200. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i3.2778>.

