

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA “SADANUH” DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG DAKWAH NABI
NUH AS**

*Development of the Storybook “SADANUH” in Improving the Understanding of Students
About Da'wah of Prophet Nuh As*

Sinta Nur Anisa^{1*}, Cicha Wulan Sari², Nayla Fatimah Azzahra³, Ani Nur Aeni⁴
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia^{1,2,3,4}

*Corresponding Author: sntacac17@upi.edu

Article Submission:
10 June 2025

Article Revised:
21 June 2025

Article Accepted:
22 June 2025

Article Published:
23 June 2025

ABSTRACT

Learning tools have a very crucial role as a support in the teaching and learning process carried out by teachers in the classroom. However, in practice, many teachers only rely on textbooks from the Kemdikbud curriculum, so the learning process in the classroom is often hampered due to the lack of effectiveness in delivering content material that is less interesting to students by the teacher. Based on these conditions, this study aims to determine the development and effectiveness of the use of Digital Storybook “SADANUH” in learning Islamic Religious Education about the Da'wah Story of Prophet Nuh AS in Grade 2 Elementary School. This research uses the Design and Development (D&D) model with data collection techniques through interviews and questionnaires. Data were analyzed using a quantitative approach. . The subjects of this study were grade 2 students of public elementary school Manangga with a sample of 20 students and an Islamic Education teacher. The results showed that the use of Digital Storybook “SADANUH” was able to increase students' understanding, involvement and digital literacy in the material of the Da'wah Story of Prophet Nuh AS. 75% of students understand the material, 80% find it interesting, and 50% find it easy to use. Almost all research subjects stated that the Digital Storybook “SADANUH” was more interesting than ordinary textbooks. Thus, the Digital Storybook “SADANUH” is very suitable for use in the learning process in the classroom.

Keywords: *Learning Media, Religion, Storybook*

ABSTRAK

Perangkat pembelajaran memiliki peranan yang sangat krusial sebagai pendukung dalam proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru di ruang kelas. Namun, dalam praktiknya banyak guru yang hanya mengandalkan buku teks dari kurikulum Kemdikbud, sehingga proses pembelajaran di kelas seringkali terhambat akibat kurangnya efektivitas penyampaian materi konten yang kurang menarik bagi siswa sd oleh guru. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan serta efektivitas penggunaan Buku Cerita Digital "SADANUH" dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tentang Kisah Dakwah

Nabi Nuh AS di Kelas 2 SD. Penelitian ini menggunakan model Design and Depelopment (D&D) dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner. Data dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri Manangga dengan sampel yang berjumlah 20 siswa serta seorang guru PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Buku Cerita Digital "SADANUH" mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan serta literasi digital siswa pada materi Kisah Dakwah Nabi Nuh AS. 75% siswa paham materi, 80% menilai menarik, dan 50% menyatakan mudah digunakan. Keterlibatan siswa juga tinggi selama pembelajaran. Hampir keseluruhan subjek penelitian menyatakan bahwa Buku Ceri Digital "SADANUH" lebih menarik dari buku teks biasa. Sehingga, Buku Cerita Digital "SADANUH" sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Agama, Buku Cerita, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam pengembangan masyarakat. Secara umum, pendidikan dapat dipahami sebagai upaya manusia untuk membentuk kepribadiannya sesuai dengan prinsip-prinsip yang dianut oleh masyarakat. Dari sudut pandang etimologis, istilah ini berasal dari bahasa Yunani "paedagogie", yang terdiri dari kata "paes" yang berarti anak dan "ago" yang berarti membimbing. Oleh karena itu, pendidikan dapat juga diartikan sebagai individu, Francisca et al. (2022) .

Perkembangan di era digital yang pesat sejalan dengan kemajuan zaman telah berkontribusi secara signifikan dalam kehidupan manusia. Pemanfaatan teknologi digital memudahkan akses informasi dan komunikasi meskipun jarak memisahkan. Berbagai transformasi terjadi dalam masyarakat, bahkan di dalam sektor Pendidikan.

Perangkat pembelajaran memiliki peranan yang sangat krusial sebagai selama kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh guru di ruang kelas. Profesionalisme seorang guru dapat diukur dari kemampuannya dalam mengembangkan perangkat pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun, banyak guru yang hanya mengandalkan buku teks dari kurikulum Kemdikbud, sehingga proses pembelajaran di kelas seringkali terhambat akibat kurangnya efektivitas penyampaian materi konten yang kurang menarik bagi siswa sd oleh guru. Kreativitas guru sangat diperlukan untuk mengurangi masalah tersebut dan menunjukkan sejauh mana guru dapat meningkatkan kemampuannya dalam menjalankan peran sebagai fasilitator di kelas, Abidin (2017). Hal ini menjadi penting, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mempunyai tantangan tersendiri dalam proses penyampaian materi.

Buku cerita digital merupakan sebuah media pembelajaran yang memuat teks, gambar, video, dan audio, yang disajikan dalam format digital sehingga bisa diakses melalui berbagai perangkat teknologi seperti komputer atau smartphone. Buku cerita bergambar digital

menyajikan tampilan visual yang menarik disertai dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Hurlock (2022) menjelaskan bahwa memilih buku cerita bergambar untuk anak-anak di tingkat dasar merupakan keputusan yang tepat, karena anak-anak pada usia ini sangat menyukai buku bergambar. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, yaitu: (1) melalui cerita, anak-anak dapat memahami berbagai persoalan pribadi maupun sosial yang berguna dalam membantu mereka mengatasi masalah; (2) cerita bergambar dapat merangsang daya imajinasi serta menumbuhkan rasa ingin tahu anak; (3) cerita bergambar mudah untuk dibaca dan dipahami oleh semua anak, khususnya bagi mereka yang masih mengalami kendala dalam kemampuan; dan (4) gambar dalam buku cerita bergambar memiliki warna-warna cerah yang menarik perhatian, Abulyatama (2024). Menurut Mayer (2009), proses belajar akan lebih berhasil jika disajikan menggunakan elemen visual dan audio secara bersamaan. Paivio (1971) juga menekankan bahwa perpaduan antara teks dan ilustrasi dapat memperkuat pemahaman.

Buku Cerita Digital SADANUH adalah sebuah inovasi berbasis digital yang dirancang oleh peneliti khusus untuk siswa kelas 2 sekolah dasar. Materi dan konteks dalam buku ini dirancang agar sejalan dengan kompetensi inti dan dasar yang terdapat dalam kurikulum Merdeka. Tujuan utama dari Buku Cerita Digital SADANUH adalah agar peserta didik dapat memahami dan mengenali kisah Nabi Nuh AS, yang merupakan bagian penting dalam ajaran Islam. Dengan menceritakan kisah Nabi Nuh, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan rasa cinta terhadap para nabi dan ajaran yang mereka bawa. Melalui pemahaman mengenai kisah Nabi Nuh AS, diharapkan iman peserta didik terhadap ajaran Islam dan para nabi yang diutus oleh Allah SWT dapat semakin kuat. Dengan mengetahui kisah Nabi Nuh AS, peserta didik diharapkan dapat mengambil pelajaran berharga dari keteladanan yang ditunjukkan oleh Nabi Nuh AS dalam menghadapi berbagai rintangan.

Buku Cerita Digital SADANUH memiliki keunggulan dibandingkan buku digital lainnya, terutama pada fitur-fitur yang disediakan, seperti fitur suara yang membacakan isi buku dan adanya barcode untuk mengakses latihan soal berbasis game. Dengan kehadiran Buku Cerita Digital SADANUH, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Selain itu, diharapkan Buku Cerita Digital SADANUH dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru sebagai alat pengajaran dan oleh siswa sebagai sumber belajar, baik di rumah maupun di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan buku cerita digital dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 sd tentang dakwah Nabi Nuh AS, serta keefektifan buku cerita tersebut dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah Desain dan Pengembangan (D&D), yang juga dikenal sebagai desain dan pengembangan. Penelitian D&D dapat dimaknai sebagai prosedur sistematis untuk desain, pengembangan, dan evaluasi, dengan tujuan membangun dasar empiris dalam menciptakan produk serta alat pengajaran dan non-pengajaran menggunakan model baru yang diperbarui, seperti yang dijelaskan oleh Richey dan Klein (2017). Paffers dan rekan-rekan (2010) mengidentifikasi enam langkah dalam penerapan model D&D, terdiri dari (1) mengenali masalah, (2) mendefinisikan tujuan, (3) menciptakan produk, (4) menguji produk, (5) mengevaluasi hasil pengujian produk, dan (6) menyampaikan hasil dari pengujian produk, Francisca et al.(2022).

Studi ini dilaksanakan di sebuah sekolah dasar bernama SD Negeri Manangga, yang terletak di Jl. Kebonkol No. 20, Desa Regol Wetan, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat, pada tanggal 20 Maret 2025. Penelitian dilakukan dalam satu sesi pertemuan untuk menguji dan mengevaluasi produk secara bersamaan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 2 dari SD Negeri Manangga.

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara dan pengisian kuesioner yang dilakukan dengan siswa kelas 2 SD Negeri Manangga serta guru Pendidikan Agama Islam. Untuk analisis datanya, peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji data yang dihasilkan dari wawancara dan kuesioner, serta mendasarkan pada teori yang mendukung yang dijelaskan secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media untuk memudahkan mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran atau sebagai alat bantu untuk memfasilitasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam orientasi pembelajaran dapat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran, Abidin(2017).

Buku cerita bergambar yaitu cerita yang dibuat menjadi buku yang di dalamnya mengandung gambar untuk mewakili cerita agar lebih mudah diimajinasikan. Media pembelajaran menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran, melalui media gambar dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah pemahaman anak dalam memahami isi cerita.

Perancangan, pembuatan dan pengembangan produk memiliki tahapan-tahapan yang harus dilakukan, peneliti melakukan tahapan-tahapan tersebut dengan menggunakan metode

metode D&D, yaitu;

Pertama, mengidentifikasi permasalahan yang ada dan dialami oleh sekolah yang berkaitan dengan pembelajaran PAI khususnya pada materi Meneladani Kisah Para Nabi. Peneliti mengidentifikasi permasalahan melalui studi literatur serta meneliti secara langsung dengan melihat fenomena-fenomena yang sedang terjadi di lingkungan sekolah. lalu peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PAI dengan materi meneladani kisah nabi ialah kurangnya antusias serta minat siswa dalam mempelajari materi meneladani kisah nabi, karena pembelajaran yang kesannya monoton dan sulit untuk dipahami. Peneliti melihat bahwa pada perkembangan teknologi pada era sekarang merupakan hal yang bisa menjadi sarana untuk membantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi dan dengan fasilitas yang mendukung bisa dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga bisa meningkatkan antusias dan minat siswa juga mempermudah siswa dalam belajar.

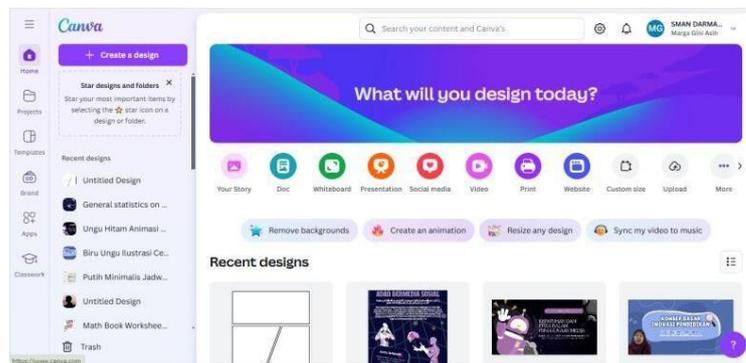
Kedua, Merumuskan tujuan berdasarkan identifikasi masalah. Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, peneliti menciptakan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memperdalam pemahaman mengenai sejarah dakwah Nabi Nuh AS, serta berfungsi sebagai alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, pembuatan media pembelajaran ini juga menjadi wujud inovasi dalam upaya peningkatan kualitas proses pendidikan.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah buku cerita digital SADANUH "Kisah Dakwah Nabi Nuh AS". Isi dari buku cerita digital ini memuat materi Pendidikan Agama Islam yang dirancang khusus untuk siswa kelas 2 sekolah dasar. Melalui inovasi media pembelajaran ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan berdampak positif terhadap peningkatan kompetensi siswa

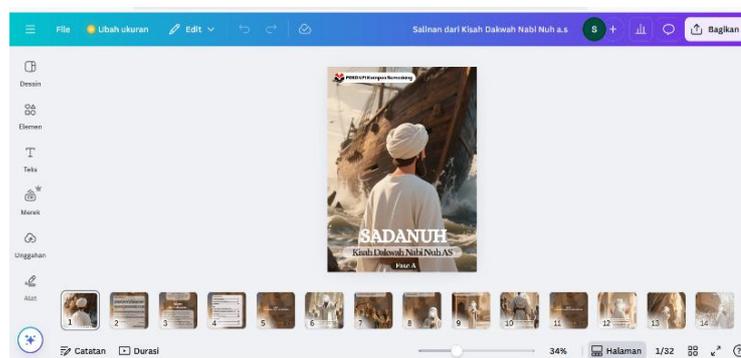
Ketiga, mendesain dan mengembangkan produk media pembelajaran. Langkah awal dalam perancangan adalah menentukan konten yang akan dimasukkan ke dalam buku cerita, seperti kisah yang akan dipilih, gambar, voice over, dan latihan soal untuk evaluasi. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan materi dari berbagai sumber dan referensi. Tahap berikutnya adalah proses desain buku cerita. Peneliti memanfaatkan aplikasi Canva untuk mendesain dan menambahkan elemen elemen yang mendukung kesesuaian cerita Nabi Nuh As, karena aplikasi ini menawarkan beragam template, gambar, dan animasi secara gratis. Selanjutnya peneliti juga dibantu dengan AI yang bernama Comic.ai dan Artguru.ai untuk pembuatan background. Kedua platform AI tersebut memberikan kemudahan dalam menghasilkan ilustrasi digital yang sesuai dengan tema cerita, sekaligus mendukung tampilan

visual yang lebih hidup dan estetik. Peneliti menekankan pentingnya pemilihan warna kontras dan penambahan gambar animasi dalam desain buku SADANUH agar lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Gambar 1. Aplikasi Canva

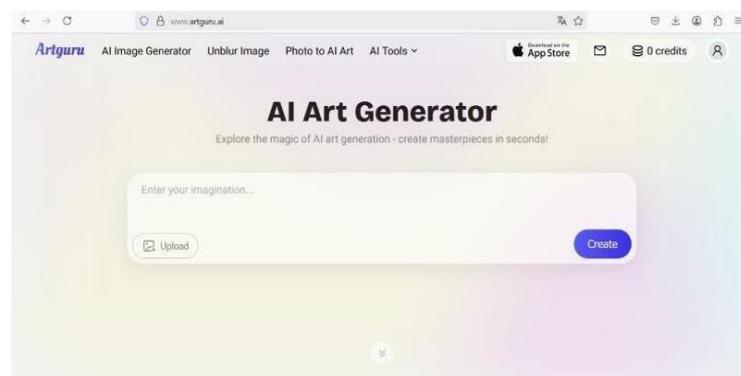


Gambar 2. Proses Pembuatan Produk di Aplikasi Canva



Selain menggunakan aplikasi canva untuk mendesain produk, peneliti juga memanfaatkan AI untuk membuat elemen-elemen yang akan menjadi bagian dari isi produk tersebut. peneliti menggunakan Comia.ai dan Artguru untuk pembuatan karakter dan juga pembuatan elemen-elemen pendukung untuk isi produk. AI tersebut juga digunakan untuk membuat latar belakang yang nantinya akan dimasukkan kedalam produk.

Gambar 3. Website Artguru

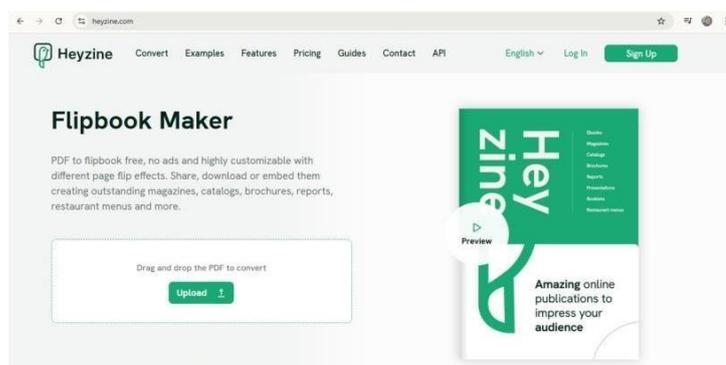


Gambar 4. Website Comic AI



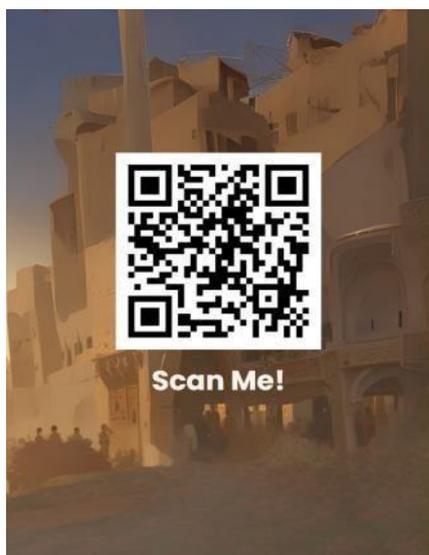
Proses terakhir dalam pembuatan produk yaitu mengubah desain awal yang berbentuk pdf menjadi flipbook dengan aplikasi Heyzine. Aplikasi ini juga digunakan untuk pengeditan voice over yang akan menjadi bagian dari produk.

Gambar 5. Aplikasi Heyzine

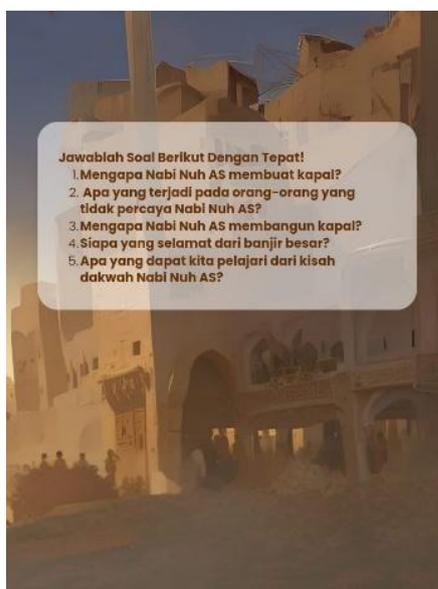


Keempat, uji coba produk. Peneliti melakukan pengujian produk di kelas 2 SD Negeri Manangga Kabupaten Sumedang pada tanggal 21 Maret 2025. Jumlah partisipan pada uji coba produk berjumlah 20 siswa. Pada proses uji coba peneliti memberitahukan cara penggunaan produk, serta cara pengerjaan soal mulai dari soal yang berbentuk game serta soal yang berbentuk isian biasa, serta menguji cobakan langsung pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran yang dilakukan peneliti dimulai dari kegiatan menyimak yang dilakukan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh produk, lalu siswa diminta mengisi evaluasi yang berbentuk game secara bergiliran serta mengerjakan evaluasi berbentuk isian bersama-sama. Siswa memberikan respon positif serta menunjukkan ketertarikan terhadap produk yang digunakan karena menarik, lebih mudah memahami materi serta tidak membuat jenuh selama proses pembelajaran.

Gambar 6. Evaluasi Berbentuk Game dengan Barcode Link



Gambar 7. Evaluasi Berbentuk Isian



Kelima, evaluasi hasil uji coba. Setelah melakukan uji coba di SD Negeri Manangga Peneliti menerima revisi dari guru mata pelajaran pendidikan agama islam serta melihat kesulitan saat uji coba dilakukan. revisi yang peneliti lakukan diantaranya, menambahkan CP dan ATP, menyederhanakan gaya penulisan agar lebih cocok untuk siswa kelas 2 sd, menambahkannya beberapa ayat Al-Qur'an kedalam produk, menyertakan tata cara penggunaan produk agar lebih mudah digunakan oleh pengajar. Data hasil observasi keterlaksanaan

pembelajaran produk Buku Cerita Digital “SADANUH” (Kisah Dakwah Nabi Nuh AS)

1) Kesesuaian Materi dengan Usia Siswa

Produk ini dinilai cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun bahasa dan kedalaman materi belum sepenuhnya disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas 2 SD. Beberapa kosakata seperti “dakwah” dan “akhlak mulia” memerlukan penjelasan lebih sederhana atau contoh konkret agar mudah dipahami oleh anak-anak.

2) Visual dan Multimedia yang Minim

Meskipun konten mudah dibaca, produk ini belum memanfaatkan potensi multimedia yang dapat menarik minat siswa kelas 2 SD dan memperkuat pemahaman mereka melalui pendengaran dan penglihatan.

3) Evaluasi Pembelajaran yang Tidak Terintegrasi

Produk ini tidak menyertakan instrumen evaluasi sederhana seperti kuis singkat, lembar refleksi, atau rubrik penilaian untuk mengukur pemahaman siswa. Padahal, hal ini penting bagi guru untuk menilai efektivitas materi dan memberikan umpan balik.

4) Panduan Guru yang Kurang

Tidak adanya panduan atau skenario pembelajaran bagi guru untuk mengintegrasikan produk ke dalam kegiatan kelas. Seharusnya, produk dilengkapi dengan langkah-langkah penggunaan, pertanyaan diskusi, atau ide aktivitas tambahan agar lebih mudah diadaptasi dalam RPP.

Keenam, mengkomunikasikan hasil uji coba produk. Peneliti menyampaikan hasil uji coba Buku Cerita Digital “SADANUH” dalam format jurnal penelitian agar dapat diakses dan berfungsi sebagai sumber pengetahuan tambahan. Selain itu, hasil uji coba ini memungkinkan pembaca dan reviewer untuk mengevaluasi pelaksanaan penelitian. Produk yang dikembangkan juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran, khususnya oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI).

Peneliti melakukan uji coba Buku Cerita Digital “SADANUH” Kisah Dakwah Nabi Nuh AS, di SD Negeri Manangga yang berada di Kabupaten Sumedang. Tujuan dari uji coba buku cerita digital ini yaitu agar peserta didik dapat memahami dan mengenali kisah Nabi Nuh AS, yang merupakan bagian penting dalam ajaran Islam. Dengan mengetahui kisah Nabi Nuh AS, peserta didik diharapkan dapat mengambil pelajaran berharga dari keteladanan yang ditunjukkan oleh Nabi Nuh AS dalam menghadapi berbagai rintangan.

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Manangga menunjukkan bahwa 80% siswa tertarik terhadap buku cerita digital tersebut. Sebelum menggunakan media, hanya 45% siswa yang mencapai nilai ketuntasan, sedangkan setelah penggunaan media, capaian meningkat

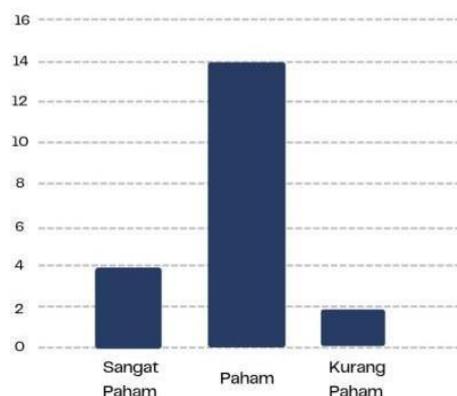
menjadi 75%. Hal ini disebabkan oleh tampilan yang menarik, alur cerita yang menyenangkan, serta fitur interaktif seperti evaluasi dalam bentuk permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, Buku Cerita Digital “SADANUH” dapat digunakan sebagai sumber belajar yang valid, efektif, dan praktis dengan hasil peningkatan aktivitas siswa dan ketuntasan belajar.

Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan buku cerita digital ini. Salah satu masalah utama yang dihadapi siswa adalah keterbatasan akses internet. Ketika koneksi internet tidak stabil atau terputus, siswa mengalami kesulitan dalam mengakses dan menyelesaikan evaluasi berbasis permainan. Selain itu, beberapa siswa yang belum terbiasa dengan perangkat digital juga menghadapi kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur yang ada dalam buku cerita tersebut.

Meskipun demikian, secara keseluruhan, penggunaan buku cerita digital ini mendapatkan tanggapan positif dari siswa dan guru. Dengan adanya pendampingan serta peningkatan akses teknologi di sekolah, diharapkan buku cerita digital ini dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dan bermanfaat bagi siswa.

Setelah menyelesaikan uji coba buku SADANUH, peneliti melakukan evaluasi dengan meminta pendapat dari siswa kelas 2 di SD Negeri Manangga. Sebanyak 20 siswa terlibat dalam proses penilaian ini untuk memberikan masukan mengenai kualitas dan efektivitas buku cerita digital yang telah dibuat. Penilaian dilakukan melalui wawancara, di mana siswa berbagi pengalaman, tanggapan, serta kesan mereka setelah menggunakan buku tersebut juga dari hasil pengerjaan evaluasi. Adapun hasil penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

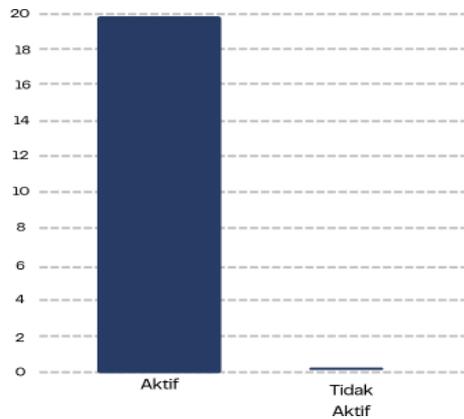
Grafik 1. Pemahaman Materi Buku Cerita “SADANUH” bagi Siswa



Grafik 1 menunjukkan tingkat pemahaman siswa mengenai materi dakwah Nabi Nuh AS. Data ini berdasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan evaluasi serta kegiatan tanya jawab yang dilakukan saat uji coba di dalam kelas. Dari hasil penelitian sebanyak 75% siswa

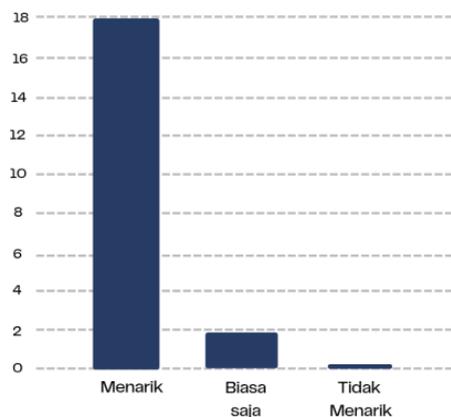
mampu menjawab soal evaluasi sehingga menganggap siswa tersebut paham akan materi yang dipaparkan, serta 20% diantaranya mampu menjawab namun kurang tepat.

Grafik 2. Keterlibatan Siswa



Grafik 2 menunjukkan tingkat keterlibatan siswa dalam uji coba pembelajaran dengan menggunakan produk buku cerita digital “Sadanuh” yang dilakukan oleh peneliti. Tingkat keterlibatan siswa diambil dari pengamatan secara langsung oleh peneliti. Keterlibatan siswa dinilai cukup tinggi ketika uji coba pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan keterlibatannya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, serta adanya siswa yang bertanya mengenai materi yang dipaparkan.

Grafik 3. Kemerarikan Buku Cerita Digital “SADANUH” bagi Siswa

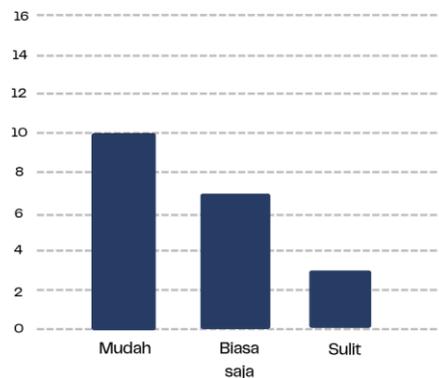


Grafik 3 menunjukkan tingkat kemenarikan Buku Cerita Digital “SADANUH”. Data diambil dengan cara wawancara dengan siswa, juga melalui penyampaian kesan pesan siswa setelah uji coba selesai. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 80% siswa kelas 2 SD Negeri Manangga memberikan respon positif yang menyatakan bahwa produk yang digunakan dinilai menarik. Peneliti juga mendapat penilaian dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam,

yang menyatakan bahwa Buku Cerita Digital “SADANUH” sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 2 SD.

Tingkat kemenarikan produk dinilai dari sisi penggunaan karakter serta elemen-elemen yang terdapat didalam produk, hal ini membantu siswa dalam penggambaran.

Grafik 4. Keefektifan Buku Cerita Digital “ SADANUH” bagi Siswa



Grafik 4 menunjukkan tingkat keefektifan dari penggunaan Buku Cerita Digital “SADANUH”. Data diambil dengan cara sensus melalui wawancara kepada seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian. Data yang tercatat yaitu 50% siswa menganggap bahwa Buku Cerita Digital “SADANUH” mudah digunakan, 35% Siswa menyatakan biasa saja, dan 15% menyatakan sulit. Bagian hasil adalah tempat laporan temuan studi berdasarkan metodologi.

KESIMPULAN

Buku Cerita Digital “SADANUH” merupakan inovasi berbasis digital yang dirancang khusus untuk siswa kelas 2 SD, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kisah dakwah Nabi Nuh AS yang relevan dengan kurikulum Merdeka. Buku ini memiliki fitur-fitur unggulan seperti pembacaan suara dan latihan soal berbasis game, yang diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas buku dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah dakwah Nabi Nuh AS. Selain meningkatkan pemahaman materi, buku ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, mengembangkan kemampuan literasi digital, serta menumbuhkan rasa cinta dan keteladanan terhadap para nabi. Dari hasil penelitian yang dilakukan, Buku Cerita Digital “SADANUH” dinyatakan efektif dalam upaya meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Buku Cerita Digital ‘SADANUH’ dinyatakan menarik bagi para siswa serta mampu meningkatkan minat literasi digital siswa, khususnya mengenai materi Kisah Dakwah Nabi Nuh AS.

Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan Buku Cerita Digital

“SADANUH”. Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses internet, terutama bagi siswa yang tinggal di daerah terpencil atau yang memiliki fasilitas terbatas. Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan agar pengembangan produk selanjutnya mempertimbangkan pembuatan versi offline atau multiplatform yang dapat diakses tanpa koneksi internet, sehingga penggunaannya dapat menjangkau lebih luas, termasuk daerah dengan keterbatasan teknologi. Penelitian lanjutan juga dianjurkan untuk menguji efektivitas media ini dalam jangka panjang, serta mengevaluasi dampaknya terhadap keterlibatan, motivasi belajar, dan perkembangan karakter siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Abulyatama, U. (2024). Universitas Abulyatama Jurnal Dedikasi Pendidikan PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL, 8(2), 901–916.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214.
- 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. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 1249–1272.
- Asyikin, N., & Sapri, S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di MIS Mutiara Sei Mencirim. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 657–665
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220.
- Fitriani, R. A., Aeni, A. N., Nur’Azizah, R., & Ramadhanty, A. R. (2023). Pengembangan E-Book BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 812.
- Gunadi, R. P., Zulaikha, Z., Nugraha, F. R., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Komik Ecopet (E-Comic Calon Pemimpin Teladan) sebagai Media dalam Mengenalkan Politik Islam pada Siswa Kelas VI SD. *Fondatia*, 7(2), 457–469.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

- Putra, D. E., Agustini, H., Ridhania, D. S., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan E-Book BDSM (Buku Dakwah Siswa Milenial) Sebagai Media Dakwah Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(3), 1174.
- Pocmat, M., Bangun, M., Kelas, D., & Sd, I. I. I. (2024). Pengembangan media pembelajaran pocket book mathematic (pocmat) materi bangun datar kelas iii sd, 8, 263–277.
- Rahayu, A. P. (2023). Meraih Puncak Prestasi: Perangkat Pembelajaran yang Tepat sebagai Kunci Keberhasilan Siswa.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220.