

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK FUN HISTORY*
BERBANTU *BOOK CREATOR* PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**



Oleh:

**NANDA NITAMI
NIM: 5032022020**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Akademik Magister
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana IAIN Langsa

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
LANGSA TAHUN**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN
DAN BEBAS DARI PLAGIARISME

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Nanda Nitami

NIM : 5032022020

Jenjang : Magister

Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Naskah Tesis ini bebas dari plagiarisme. Jika dikemudian hari terbukti bahwa naskah ini bukan karya saya sendiri atau terdapat plagiasi didalamnya, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 12 Februari 2024

yang menyatakan



Nanda Nitami



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA**

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book Fun History*
Berbantu *Book Creator* Pada Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam

Nama : Nanda Nitami

Nim : 5032022020

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji ujian tesis :

Ketua : Dr. Mulyadi, MA

Sekretaris: Dr. Nur Balqis, M.Pd.I

Anggota : Dr. Mahyiddin, M.A

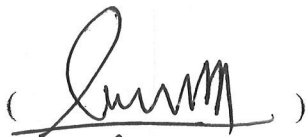
(Penguji 1)

Dr. Miswari, S.Pd., M.Ud

(Penguji 2)

Dr. Mukhlis, Lc., M.Pd.I

(Penguji 3)

()
()
()
()
()

Diuji di Langsa pada tanggal 26 Februari 2024

Pukul : 10.25 – 12.25 WIB

Hasil/Nilai :

Predikat : Memuaskan/sangat Memuaskan/ Dengan Pujian*

- Coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Magister (S2)
Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana
IAIN Langsa

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK FUN HISTORY*
BERBANTU *BOOK CREATOR* PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**

Yang ditulis oleh :

Nama : Nanda Nitami

NIM : 5032022020

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Langsa untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Langsa, 12 Februari 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Mulyadi, MA
NIP. 19770729 200604 1 003



Dr. Mukhlis, Lc., M.Pd.I
NIP. 1980023 201101 1 004

Pengembangan Media pembelajaran *E-Book Fun History* Berbantu *Book Creator* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Nanda Nitami

Nitami, Nanda. 2024. Pengembangan Media pembelajaran *E-Book Fun History* Berbantu *Book Creator* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana IAIN Langsa. Pembimbing: (I) Dr. Mulyadi, MA., (II) Dr. Mukhlis, Lc., M.Pd.I.

Abstrak

Media pembelajaran *e-book fun history* merupakan buku elektronik yang dibuat menggunakan *book creator* memuat materi pelajaran SKI kelas VII semester genap. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran SKI yaitu kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran di tengah perkembangan teknologi di era 5.0 serta penggunaan metode pembelajaran konvensional sehingga berdampak pada minat dan hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan langkah-langkah penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D melalui 4 (empat) tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Berdasarkan hasil penelitian, perolehan presentase rata-rata total dari ahli materi yaitu 93% dan ahli media yaitu 91% yang berarti bahwa media pembelajaran *e-book fun history* “sangat valid”. Respon siswa terhadap media pembelajaran *e-book fun history* juga memperoleh kriteria “sangat baik” dengan presentase rata-rata total sebesar 94%.

Kata kunci: media pembelajaran, *e-book fun history*, *book creator*, Sejarah Kebudayaan Islam

Development of Fun History E-Book learning media with the help of Book Creators in Islamic Cultural History Subjects

Nanda Nitami

Nitami, Nanda. 2024. Development of Fun History E-Book learning media with the help of Book Creators in Islamic Cultural History Subjects. thesis, Islamic Religious Education Study Program, IAIN Langsa Postgraduate Program. Supervisor: (I) Dr. Mulyadi, MA., (II) Dr. Mukhlis, Lc., M.Pd.I.

Abstract

Fun history e-book learning media is an electronic book made using a book creator containing SKI class VII even semester subject matter. The development of this learning media aims to overcome the problems that occur in the SKI learning process, namely the lack of teacher innovation in using learning media in the midst of technological developments in the 5.0 era and the use of conventional learning methods so that it has an impact on students' interests and learning outcomes. The researcher carried out research steps using the Research and Development (R&D) method with a 4D model through 4 (four) stages, namely Define, Design, Development, and Disseminate. Based on the results of the study, the average percentage of total material experts is 93% and media experts are 91%, which means that the fun history e-book learning media is "very valid". Students' responses to fun history e-book learning media also obtained "very good" criteria with a total average percentage of 94%.

Keywords: learning media, e-book fun history, book creator, History of Islamic Culture

تطوير وسائل تعليمية *E-Book Fun History* بمساعدة *Book Creator* في مادة التاريخ

الثقافي الإسلامي

Nanda Nitami

نيتامي، ناندا. ٢٠٢٤. تطوير وسائل تعليمية *E-Book Fun History* بمساعدة *Book*

Creator في مادة التاريخ الثقافي الإسلامي. رسالة ماجستير، برنامج دراسة

التربية الإسلامية، برنامج الدراسات العليا. IAIN Langsa. المشرف: (I) د.

موليادي، MA. (II) د. مخلص، M.Pd.I.، Lc.

مستخلص البحث

وسائل التعليمية *E-Book Fun History* عبارة عن كتاب إلكتروني تم إنشاؤه باستخدام *Book Creator* يحتوي على مواد فصل التاريخ الثقافي الإسلامي للفصل الدراسي السابع. ويهدف تطوير هذه الوسائل التعليمية إلى التغلب على المشكلات التي تحدث في عملية تعليم التاريخ الثقافي الإسلامي، وهي عدم ابتكار المعلم في استخدام وسائل التعليمية في ظل التطورات التكنولوجية في عصر ٥,٠ وكذلك استخدام أساليب التعليم التقليدية مما له تأثير على اهتمامات الطلاب ونتائج التعليم. قامت الباحثة بتنفيذ خطوات البحث باستخدام طريقة البحث والتطوير (*R&D*) مع نموذج 4D، وهي التعريف، التصميم، التطوير، النشر. بناءً على نتائج البحث، نتائج من الخبراء عن صلاحية المادة بالنسبة المئوية ٩٣٪ ومن الخبراء الوسيلة هي ٩١٪، مما يعني أن *E-Book Fun History* "منتهى اللاتقة". كما حصلت استجابات الطلاب على وسائل التعليمية *E-Book Fun History* على معايير "جيد جدًا" بالنسبة المئوية ٩٤٪.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، *E-Book Fun History*، *Book Creator*، مادة

التاريخ الثقافي الإسلامي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan hati yang tenang dan penuh rasa syukur saya haturkan atas kehadiran Allah Swt yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya mampu menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book Fun History* Berbantu *Book Creator* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”.

Penelitian ini tentu tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang beribu kasih dan mempersembahkan tesis ini kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Fahmi Arrauf Nasution, MA, selaku Rektor IAIN Langsa.
2. Bapak Dr. Zulfikar, MA selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Langsa.
3. Bapak Dr. Miswari S.Pd., M.Ud, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. Mulyadi, MA, selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Mukhlis Lc., M.Pd.I, selaku pembimbing II.
5. Ibu Rita Sari, M.Pd, atas kesediaannya untuk menjadi validator media pembelajaran.
6. Seluruh Ibu/Bapak Dosen dan karyawan Program Pascasarjana IAIN Langsa.
7. Mamaku tersayang Hasnariah dan Ayah tercinta Bustami, dengan penuh rasa sabar dan syukur yang Mama dan Ayah ajarkan, ku persembahkan karya ini untuk mejadi salah satu betuk baktiku. Terimakasih telah menjadi perantara asbab atas apa yang sudah saya jalani. Semoga tidak hanya sampai disini. Sehat dan tetaplah disampingku untuk menemani jemariku memetik mimpi itu satu persatu.

8. Untuk Abang dan Kakakku Ahmad Wahid, Hamdani, Tia Utami, Aisyah, yang selalu memberikan motivasi, nasihat, doa, serta dorongan secara moril maupun materil sehingga Adikmu ini bisa sampai di titik ini.
9. Adikku M. Taufiq Hidayat dan Sri Wilda Mitami, serta keponakanku yang selalu membuatku rindu, M. Adib Asy-Syauqi dan Sabrina Zelmira Ahmad, semoga nantinya pada proses kalian akan jauh lebih mudah.
10. Untuk sahabatku sejak S1 Insya Allah sampai Jannah. Nana Raseki, S.Sos. terimakasih sudah selalu ada dalam lembar kisahku. Semoga kapanpun itu, Allah akan selalu jaga atas apa yang telah kita tata.
11. Ustadz dan Ustadzah Ma'had Al-Jami'ah IAIN Langsa yang sudah memberikan ilmu, motivasi, pengalaman, dan bimbingan selama saya menetap di penjara suci ini.
12. Untuk wanita-wanita kuat yang saat ini menjadi wanita-wanita bucin. Terimakasih masih tetap ada, semoga kita bisa berkumpul lagi dengan membawa cerita sukses kita masing-masing.
13. Unit A PAI angkatan 2022, terimakasih sudah menemani susah senang sejak awal semester, semoga kita semua dapat menyelesaikan studi dengan waktu yang tepat.
14. Untuk seseorang yang akan menemani perjalanan hidupku nanti. Terimakasih sudah hadir dan menjadi satu-satunya lelaki pemberani yang sejak lama ku tunggu. Dan, terimakasih sudah menjadi salah satu perantara untuk kelancaran menyelesaikan Pendidikan ini. Semoga Allah temani prosesnya.

Langsa, 24 Januari 2024

Nanda Nitami

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	b	be
ت	ta'	t	te
ث	sa'	s	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ha'	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	sad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef

ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	‘el
م	mim	m	‘em
ن	nun	n	‘en
و	waw	w	w
ه	ha’	h	ha
ء	hamzah	‘	apostrof
ي	ya	y	ye

Konsonan Rangkap Karena *Syaddah* ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta’addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>‘iddah</i>

Ta’ marbutah di Akhir Kata

Bila dimatikan ditulis

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
علة	Ditulis	<i>‘illah</i>

Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang ‘al’, maka ditulis dengan *h*.

كرامة الاولياء	Ditulis	Karamah al-auliya’
زكاة الفطر	Ditulis	Zakah al-fitri

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN	iii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	18
3. Pemilihan Media Pembelajaran	25
B. <i>E-Book</i>	30
1. Pengertian <i>E- Book</i>	30
2. Macam-macam Format <i>E-Book</i>	32
3. Book Creator	32
4. Kelebihan dan kekurangan <i>e-book</i>	34
C. <i>Book Creator</i>	35
D. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	36
1. Pemilihan media pembelajaran SKI.....	37
E. <i>E-Book Fun History</i>	38

F. Penelitian Terdahulu	39
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Waktu dan Tempat Penelitian	42
1. Tempat Penelitian	42
2. Waktu Penelitian	42
B. Jenis Penelitian	42
C. Prosedur Pengembangan	43
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	44
2. Tahap Rancangan (<i>Design</i>)	45
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	46
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	48
D. Instrumen Pengumpulan Data	48
1. Angket (kuesioner)	48
2. Wawancara	50
3. Observasi	50
4. Dokumentasi	51
E. Teknik Analisis Data	51
1. Data Proses Pengembangan Media	51
2. Data Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil	53
1. <i>Define</i> (Mendefinisikan)	53
2. <i>Design</i> (Tahap Rancangan)	56
3. <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	57
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	72
B. Pembahasan	73
1. Hasil Penilaian Tim Ahli	75
2. Uji Coba Produk	75

BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
 DAFTAR PUSTAKA	 79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi, 49.
Tabel 3.2.	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media, 49.
Tabel 3.3.	Kisi-kisi Angket Respon Siswa, 49.
Tabel 3.4.	Kisi-kisi Pedoman Wawancara, 50.
Tabel 3.5.	Kisi-kisi Lembar Observasi, 50.
Tabel 3.6.	Skala Likert, 51.
Tabel 3.7.	Skor Penilaian, 52.
Tabel 4.1.	Validasi Ahli Materi, 63.
Tabel 4.2.	Validasi Ahli Media, 64.
Tabel 4.3.	Produk Sebelum dan Setelah Revisi, 65.
Tabel 4.4.	Validasi Ahli Media (Tahap II), 68.
Tabel 4.5.	Hasil Uji Kelompok Kecil, 70.
Tabel 4.5.	Hasil Uji Kelompok Besar, 71.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Dale, 19.
- Gambar 2.2. Komunikasi Belajar yang Berhasil, 23.
- Gambar 2.3. Komunikasi yang Gagal, 24.
- Gambar 3.1. Tahap-Tahap Pengembangan Model 4D, 43.
- Gambar 4.1. Tools Book Creator, 57.
- Gambar 4.2. Tampilan Awal Book Creator, 58.
- Gambar 4.3. Tampilan *Teacher Dashboard*, 58.
- Gambar 4.4. Pemilihan Ukuran Buku, 59.
- Gambar 4.5. Tombol Tambah, 59.
- Gambar 4.6. Tools Canva, 60.
- Gambar 4.7. Fitur Template, Elemen, Teks, dll, 60.
- Gambar 4.8. Tampilan Selesai Desain, 60.
- Gambar 4. 9. Desain Sampul Depan, 61.
- Gambar 4.10. Tampilan Isi E-Book, 61.
- Gambar 4.11. Tampilan Sampul Belakang E-Book, 62.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I, surat izin penelitian.

Lampiran II, surat balasan izin penelitian.

Lampiran III, wawancara guru mata pelajaran SKI.

Lampiran IV, observasi proses pembelajaran SKI.

Lampiran V, profil mtsn 1 Langsa.

Lampiran VI, foto observasi proses pembelajaran SKI di Kelas VII.

Lampiran VII, uji coba kelompok kecil.

Lampiran VIII, uji coba kelompok besar.

Lampiran IX, revisi produk.

Lampiran X, angket validasi tim ahli.

Lampiran XI, angket respon siswa.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi telah menjadi salah satu alasan utama terjadinya perubahan di berbagai sektor kehidupan. Perkembangan teknologi sudah menuju ke arah digital dimana segala kegiatan manusia dapat dipenuhi oleh teknologi yang ada. Sebelumnya telah berlalu Era Revolusi Industri 4.0 yang merupakan transformasi komprehensif pada keseluruhan aspek produksi dalam suatu industri dengan memanfaatkan teknologi digital serta internet.¹ Revolusi industri merupakan salah satu perubahan besar di bidang teknologi yang mengakibatkan perubahan pada bidang lainnya, terutama di bidang pendidikan dan sosial. Tidak lama setelah era ini berjalan, muncul atau lahir kembali konsep baru yang digagas langsung oleh negara Jepang yaitu Era Society 5.0.

Era Society 5.0 atau bisa diartikan masyarakat 5.0 merupakan sebuah konsep yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang.² Konsep society 5.0 tidak hanya terbatas untuk faktor manufaktur tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual. Society 5.0 memiliki konsep teknologi big data yang dikumpulkan oleh *Internet of things* (IoT) diubah oleh *Artificial Intelligence* (AI) menjadi sesuatu yang dapat membantu masyarakat sehingga kehidupan menjadi lebih baik. Society 5.0 akan berdampak pada semua aspek kehidupan mulai dari kesehatan, tata kota, transportasi, pertanian, industri dan pendidikan.

Era society 5.0 merupakan konsep pemecahan masalah sosial menggunakan sistem yang mengintegrasikan ruang fisik dan ruang virtual, terlebih dalam dunia pendidikan yang mana banyak menyajikan kemudahan-kemudahan dengan memanfaatkan teknologi. Pendidikan di Era 5.0 membawa berbagai kemudahan dan inovasi yang dapat meningkatkan kualitas serta

¹Yose Indarta et al., "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 24, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.

²I Rahmayani, "Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0," *Edcomtech* 5, no. 1 (2015): 61–66.

aksesibilitas pembelajaran sehingga strategi-strategi yang dapat dikembangkan dalam mempersiapkan para pendidik untuk menghadapi tantangan era society 5.0 adalah mempersiapkan strategi-strategi untuk membuat inovasi baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Untuk mewujudkan atau mempersiapkan society 5.0 dalam bidang pendidikan, peserta didik tidak cukup hanya sebatas memahami atau diberikan teori saja. Menanamkan cara berfikir untuk membiasakan peserta didik dalam beradaptasi ke depannya. Beberapa cara berfikir tersebut harus kritis, konstruktif, dan inovatif.³

Peran sekolah dan tenaga pengajar turut ikut serta dalam mentransformasikan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada satu sumber seperti buku, melainkan tenaga pendidik dapat mengembangkan wawasan dan menerima informasi dari berbagai sumber seperti internet dan media sosial.⁴ Sebagai pendidik di era society 5.0, para pendidik harus memiliki keterampilan di bidang digital dan berpikir kreatif. Menurut Zulfikar Alimuddin, *Director of Hafecs (Highly Functioning Education Consulting Services)* menilai di era society 5.0 pendidik dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas. Oleh karena itu ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era society 5.0 diantaranya *Internet of Things* pada dunia Pendidikan (IoT), *Virtual/Augmented reality* dalam dunia pendidikan, pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh pelajar.

Pendidikan menjadi wahana bagi pengembangan generasi milineal (Monovatra, Dkk. 2019). Pendidik merupakan unsur yang sangat penting dalam pendidikan di Indonesia. Sehingga pendidik harus dibekali strategi-strategi yang dapat memanfaatkan teknologi secara lebih baik. Sangat banyak dijumpai di era revolusi industri 4.0 berkembangnya aplikasi-aplikasi yang memberikan pembelajaran yang menarik dan secara tidak langsung efektif mengganti peran

³Muhammad Sururuddin et al., "Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0," *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2021): 143, <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3848>.

⁴Dwi Maulan Pangestu and Azizu Rahmi, "Metaverse: Media Pembelajaran Di Era Society 5.0 Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia," *Journal of Pedagogy and Online Learning* 1, no. 2 (2022): 52–61, <https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.17>.

guru dalam pemberian ilmu pengetahuan. Inovasi ini ditunjang dengan fasilitas siswa juga yang mendukung untuk mengakses aplikasi dalam kegiatan proses pembelajaran seperi halnya dengan *handphone*. Saat ini dengan *handphone* pendidik dan siswa mampu mendapatkan pengetahuan secara singkat dan lebih mudah. Peserta didik lebih mudah belajar dan dalam proses pembelajaran lebih praktis dan efisien. Kemudahan ini harus tetap mengedepankan guru sebagai sumber ilmu pengetahuan yang memaksimalkan teknologi sebagai media perantara. Mempersiapkan era society 5.0 di harapkan perbaikan mutu dan kualitas pendidik mampu mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi era selanjutnya dan tidak menggeser peran pendidik sebagai mana mestinya.⁵

Dalam merespon segala perbedaan di era pendidikan saat ini, sumber daya manusia atau tenaga pendidik menjadi kunci utama. Mereka harus kompeten dan memiliki keahlian khusus yang sejalan dengan kebutuhan zaman. Para pengajar juga harus memiliki peran krusial dalam mengatasi dinamika perubahan di dunia pendidikan.⁶ Kemampuan para pendidik untuk beradaptasi dengan perubahan menjadi penentu utama keberhasilan pembelajaran di era ini. Pengajar yang memiliki kualifikasi unggul akan mampu membawa inovasi dan transformasi dalam lembaga pendidikan. Sumber daya manusia yang berkualitas, terutama dalam konteks pendidikan, menjadi pilar utama untuk menghadapi tantangan zaman.

Meskipun telah memasuki era 5.0 yang identik dengan kemajuan teknologi yang pesat, kenyataannya adalah bahwa tidak sedikit metode pengajaran konvensional yang masih dominan. Para guru, meski memiliki akses teknologi canggih, seringkali memilih untuk mempertahankan pendekatan pembelajaran yang konvensional. Hal ini peneliti temukan di salah satu Madrasah kota Langsa, yaitu MTsN 1 Langsa.⁷ Guru masih terbawa dengan metode lama, yaitu metode ceramah serta sering memanfaatkan waktu pembelajaran untuk mencatat materi

⁵Sururuddin et al., "Strategi Pendidik".144-145.

⁶ Pengembangan Nurrahmah, Guru Di, and E R A Society, "Menghadapi Tantangan Zaman" Nurrahmaniah Universitas Pamulang , Pamulang , Indonesia Saat Ini Aspek Kehidupan Sedang Dalam Pelaksanaan Proyeksi Teknologi Industry 4 . 0 Dimana Bidang Pendidikan Yang Melakukan Akselerasi Secara Besar- Besaran Dalam Kaitann" 1, no. 2 (2022): 73–92.

⁷Observasi proses pembelajaran SKI, pada tanggal 8 September 2023.

yang ada di buku cetak ke buku catatan siswa. Terkhusus pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (selanjutnya disebut mata pelajaran SKI), dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditujukan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengenal, memahami, dan menghayati materi yang terkandung dalam mata pelajaran SKI yang selanjutnya menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, mengamati dan pembiasaan.⁸ Maka, mata pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena dengan adanya mata pelajaran ini dapat memperbaiki pandangan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dari segi akidah, akhlak, ibadah dan lain-lain.

Namun kenyataannya, pada proses pembelajaran berlangsung guru terfokus menggunakan metode ceramah sehingga siswa yang mengikuti proses pembelajaran tersebut juga terlihat tidak memperhatikan guru dan sibuk bercerita maupun bermain dengan temannya. Sedangkan Guru terlihat sibuk dengan tugasnya masing-masing. Guru hanya fokus menjelaskan materi pembelajaran dan terkadang mengarahkan siswa untuk mencatat beberapa materi yang ada di buku cetak. Selain metode yang monoton, terbatasnya media pembelajaran juga menjadi permasalahan. Minimnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga hal ini menjadi pemicu terjadinya kebosanan dalam belajar.⁹

Permasalahan tersebut sangat berdampak pada minat belajar peserta didik, tidak sedikit siswa menganggap bahwa pelajaran SKI masih sangat asing dan dirasa tidak perlu dipelajari. Kebosanan dan kejenuhan merupakan hal-hal yang sangat identik dengan materi SKI, sehingga berlanjut pada hasil belajar siswa yang lebih rendah dibanding mata pelajaran PAI yang lainnya. Sebagian siswa masih ada yang menganggap mata pelajaran ini tidak lebih dari rangkaian angka, tahun, dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali pada

⁸Muhtar Luthfie Al Anshory, "Problematisasi Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem," *Jurnal Penelitian Keislaman* 16, no. 1 (2020). 76–86.

⁹Observasi proses pembelajaran SKI, pada tanggal 8 September 2023.

saat menjawab soal ujian yang dirasa sulit. Kenyataan itu tidak dapat dipungkiri, karena memang hal semacam itu masih terjadi hingga saat ini, akibatnya, pelajaran SKI kurang diminati dan dianggap sebagai pelajaran yang membosankan.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran SKI kelas VII, menyatakan bahwa masih terjadi kebingungan bagi guru pada penggunaan metode dan media dalam proses pembelajaran SKI. Kebingungan ini terletak pada bagaimana cara menjadikan pelajaran SKI yang sejatinya wajib dipelajari untuk mendapatkan pelajaran dari tokoh terdahulu agar menjadi contoh di masa yang akan datang justru pelajaran ini menjadi kurang diminati. Padahal, peneliti menemukan sarana yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran SKI menjadi pembelajaran yang diminati siswa mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan generasi z dan generasi alpha. Maka perlu adanya inovasi untuk menjadikan pelajaran SKI sebagai mata pelajaran yang menarik dan kisah-kisah yang dipelajari dapat tersimpan dalam ingatan serta kisah tokoh Islam dapat menjadi teladan bagi peserta didik.

Beberapa sekolah maupun madrasah mengalami permasalahan yang sama pada mata pelajaran SKI. Termasuk diantaranya MTs Muhammadiyah 1 Palembang, masalah yang terjadi yaitu belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dan perlu membuat media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi serta belum adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar semangat belajar.¹¹ Maka menurut peneliti, solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran yang mampu menggambarkan keseluruhan isi materi dan dibungkus dengan media yang semenarik mungkin agar siswa mampu memahami apa yang telah diajarkan.

¹⁰Guyub Aji Prastyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Videoscribe Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah Kota Blitar," *Journal of Chemical Information and Modeling* 01, no. 01 (2019).89–99.

¹¹Habib dan Muhammad Hasnan, "Pengembangan Media Pembelajaran Meme pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah 1 Palembang". *Tesis*, 2021. 5

Sebagai mata pelajaran yang dianggap penting, maka proses pembelajaran haruslah berjalan dengan baik, dan menyenangkan bagi peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran dituntut untuk mampu membawa siswa mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran SKI. Pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai hal itu maka dibutuhkan peran Guru yang inovatif dan kreatif pada pembelajaran SKI. Guru, sebagai ujung tombak dalam penyampaian materi dan pembimbingan peserta didik, memiliki tanggung jawab besar untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas dan relevan. Salah satu elemen kunci dalam mencapai hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan relevan. Namun, dalam praktiknya, peneliti telah menelusuri Madrasah Tsanawiyah 1 Langsa dalam konteks mata pelajaran SKI terdapat kurangnya inovasi dari sebagian guru dalam memanfaatkan media pembelajaran SKI yang dapat mempengaruhi daya serap peserta didik dan keefektifan proses pembelajaran, serta menghambat pengalaman belajar yang memadai. Hal ini, peneliti menduga faktor yang melatarbelakangi dari beberapa masalah tersebut, yaitu Guru yang sudah mencapai usia pra-paripurna sehingga kurangnya produktifitas dalam mengajar serta di usia ini akan sulit beradaptasi terhadap perkembangan teknologi yang begitu pesat juga menjadi salah satu sebab yang mempengaruhi permasalahan tersebut. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa guru mata pelajaran SKI di kelas VII MTsN 1 Langsa tidak hanya mengajar di satu mata pelajaran akan tetapi juga mengajar mata pelajaran Al-Quran Hadits yang tentunya berpengaruh terhadap persiapan mengajar guru yang dituntut untuk mengajar dua mata pelajaran yang berbeda.¹² Maka, beberapa fakta ini dapat menjadi sebab kurangnya inovasi Guru dalam memanfaatkan teknologi serta menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran SKI.

¹²Observasi pada tanggal 8 September 2023.

Banyak penelitian yang menjadikan media pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan tersebut, salah satunya penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Dedi Setyawan dan Andini Dwi Arumsari pada tahun 2019. Hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran audio *visual slide show* dan film dengan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan pada pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam¹³. Selain itu penelitian pengembangan serupa juga dilakukan oleh Muhammad Azhar Syaifudin pada tahun 2019. Hasil yang didapat yaitu media pembelajaran sangat efektif dan semakin meningkatkan motivasi belajar siswa¹⁴.

Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiani, dan Aina'ul Mardhiyyah pada tahun 2021 tentang Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.¹⁵ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Penggunaan media pembelajaran merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi pada masing-masing materi maupun mata pelajaran termasuk salah satunya pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (selanjutnya disebut mata pelajaran SKI), dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditujukan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengenal, memahami, dan menghayati materi yang terkandung dalam mata pelajaran SKI yang selanjutnya menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, mengamati dan pembiasaan.¹⁶ Maka, mata

¹³Dedi Setyawan dan Andini Dwi Arumsari, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)," *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities* 1, no. 2 (2019): 1–10.

¹⁴ Mafruhah Syafiyatul, Ika Ratih Sulistiani, and Fita Mustafida, "VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019," *Vicratina* 4, no. 1 (2019): 65–71.

¹⁵Ingenura Maarti Hutami, dkk., "Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam*, E-ISSN 2550-1038 Vol. 5, No. 1, Juni 2021. 6-13.

¹⁶Muhtar Luthfie Al Anshory, "Problematisasi Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem," *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN* 16, no. 1 (2020): 76–86, <https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.2222..>

pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena dengan adanya mata pelajaran ini dapat memperbaiki pandangan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dari segi akidah, akhlak, ibadah dan lain-lain.

Beberapa penelitian tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam pembelajaran SKI. Media pembelajaran sebagai salah satu alat atau bahan dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, media pembelajaran juga berperan sebagai penguat materi pelajaran, memberi berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik¹⁷. Maka karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan mengembangkan sebuah *E-Book* yang berisi materi pembelajaran SKI yang dirancang semenarik mungkin untuk mengatasi permasalahan tersebut. Terlebih pada era 5.0 yang tidak terlepas dari digitalisasi, *e-book* telah menjadi salah satu media pembelajaran yang inovatif dan dapat diakses dengan mudah. Mengintegrasikan unsur yang menyenangkan dan interaktivitas ke dalam *e-book* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka judul penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, yaitu: **Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book Fun History* berbantu *Book Creator* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Minimnya inovasi Guru memanfaatkan teknologi dalam penggunaan dan mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran SKI di kelas VII MTsN 1 Langsa.

¹⁷Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

2. Menurut Siswa mata pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang membosankan, kurang menyenangkan, dan sulit untuk dikuasai.
3. Siswa kurang mampu mengingat waktu, tempat, dan kejadian peristiwa pada mata pelajaran SKI.

C. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan informasi yang jelas, serta mengingat terbatasnya kemampuan peneliti, baik waktu, tempat, materi, fasilitas dan Ilmu, maka peneliti membatasi sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan ialah Media *e-book fun history*, yaitu media berbentuk *e-book* yang berisi materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam semester genap.
2. Peneliti menggunakan *4D models* pada proses penelitian dan pengembangan ini.
3. Peneliti melakukan penelitian di MTs Negeri 1 Langsa pada kelas VII.1 dan mempublikasikan media pembelajaran melalui *book creator* dan media sosial.

D. Rumusan Masalah

Peneliti menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media *E-Book Fun History*?
2. Bagaimana validitas media *E-Book Fun History*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media *E-Book Fun History*?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendesain media *E-Book Fun History*
2. Untuk mengukur kualitas media *E-Book Fun History*
3. Untuk mengukur respon siswa terhadap media *E-Book Fun History*

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan Media *E-Book Fun History* dapat bermanfaat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi manfaat serta kontribusi pemikiran terhadap berbagai pihak.

a. Bagi peserta didik

Siswa dapat menerima materi Sejarah Kebudayaan Islam yang disampaikan tanpa menimbulkan rasa bosan karena menggunakan media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi guru

Dapat memberikan alternatif media pembelajaran kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat membangun komunikasi pembelajaran yang efektif dan interaktif antara pendidik dengan peserta didik.

c. Bagi peneliti

Melalui pengembangan ini dapat menghasilkan media pembelajaran dan mengetahui teori mengenai pengembangan media *E-Book Fun History* pada mata pelajaran SKI serta dapat mengetahui tahapan proses membuat media tersebut.

G. Sistematika Pembahasan

Bab I : Pendahuluan

Dalam pendahuluan memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan mamfaat dari penelitian.

Bab II : Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori

Memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori yang relevan yang terkait dengan penelitian ini.

Bab III : Metode Penelitian

Memuat secara rinci tentang jenis dan pendekatan penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini, baik itu desain penelitian, waktu dan local penelitian, populasi dan simple, metode pengumpulan data, definisi konsep dan variabel serta analisis data yang di gunakan.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Memuat secara jelas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan yang disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau focus penelitian. Kemudian mengurai pembahasan dan sub bahasan 1 dan 2 dapat digabungkan menjadi satu kesatuan atau di pisah menjadi sub behasan tersendiri.

Bab V : Penutup

Bab terakhir ini berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan yaitu menyajikan secara ringkas seluruh penemuan yang ada hubungann dengan masalah penelitian. Kesimpulan di peroleh berdasarkan hasil analisis dan interprestasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai langkah-langkah apa yang perlu di

ambil oleh pihak-pihak terkait hasil penelitian yang bersangkutan. Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang relevan dengan penelitian ini.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Selanjutnya, terdapat empat tahap pada model 4D, maka peneliti akan menjelaskan secara detail berdasarkan temuan di lapangan:

1. *Define* (Mendefinisikan)

Tahapan ini peneliti melakukan tahap pendefinisian atau mencari tahu apa saja yang dibutuhkan, konsep, evaluasi, spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dalam *e-book* dengan cara menganalisis sebagai berikut:

a. Analisis Kondisi Awal (*Front-End Analysis*)

Analisis awal dari penelitian pengembangan ini yaitu menemukan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran SKI di kelas VII. Dalam hal ini, pengkajian meliputi kurikulum dan permasalahan yang ada di lapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di sekolah untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Sekolah yang dijadikan penelitian yaitu MTsN 1 Langsa. Pelaksanaan observasi pada 8 September 2023 pukul 08.50 di kelas VII.3 ketika pembelajaran SKI berlangsung. Selain observasi secara langsung peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI. Adapun format dan hasil observasi dan wawancara secara rinci terdapat pada lampiran.

Berikut beberapa hasil observasi kelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI:

- 1) Kurikulum yang digunakan di MTsN 1 Langsa kelas VII adalah Kurikulum Merdeka.⁶⁷

⁶⁷Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI, 8 September 2023.

- 2) Modul Ajar dibuat oleh guru mata pelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka, yaitu terdiri dari informasi umum, capaian dan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan rencana asesmen.
- 3) Bahan ajar yang digunakan berupa buku cetak Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII karangan Mahrus As'ad dan Adad Nursahad.
- 4) Metode yang digunakan dalam pembelajaran SKI yaitu metode ceramah, diskusi dan penugasan.⁶⁸
- 5) Penyajian yang disampaikan oleh guru disampaikan secara runtut dan sistematis sesuai dengan materi yang tertera dalam buku ajar.
- 6) Media pembelajaran yang digunakan berupa papan tulis (*white board*) dan spidol.
- 7) Proses pembelajaran SKI lebih menekankan *teacher centered*, yaitu guru hanya menerangkan melalui metode ceramah di kelas dan pemberian tugas berupa soal-soal serta mencatat buku ajar.⁶⁹

b. Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi peserta didik, karakteristik peserta didik di MTsN 1 Langsa kelas VII memiliki respon pasif. Sebagian peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik tersebut kurang fokus terhadap materi yang disampaikan guru, hal ini terlihat ketika peserta didik berulang melihat jam dinding, menguap berkali-kali, bahkan ada yang sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Dari penjabaran tersebut, dapat dikatakan bahwa minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran SKI masih rendah.

Pemahaman peserta didik pada mata pelajaran SKI masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada bab sebelumnya yaitu bab Misi Nabi Muhammad Saw. yang lebih dari setengah peserta didik mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Bahkan berdasarkan fakta di

⁶⁸Observasi pembelajaran SKI, 8 September 2023.

⁶⁹Observasi pembelajaran SKI, 8 September 2023.

lapangan, pada saat ulangan harian terdapat lembar jawaban peserta didik yang hanya menuliskan komponen diketahui dan ditanyakan saja. Peserta didik yang mencapai KKM hanya 20% dari tujuh rombongan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu *E-Book Fun History*. Media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran SKI.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pelaksanaan tugas ini dilakukan melalui proses wawancara dengan tujuan mengenali kemampuan utama yang akan dianalisis dan akan diintegrasikan ke dalam kumpulan kemampuan tambahan. Pengkajian ini menjelaskan Capaian Pembelajaran dalam isi pembelajaran untuk membentuk pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi.

1) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep merupakan identifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusun secara sistematis dan merinci konsep-konsep yang relevan serta mengaitkan konsep yang satu dengan konsep lain yang relevan sehingga membentuk peta konsep.

2) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Pada tahap ini tujuannya adalah untuk menggabungkan hasil dari tahapan sebelumnya, dan kemudian menentukan rumusan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran.

2. *Design* (Tahap Rancangan)

Tahap ini merupakan tahap merancang draft awal yang akan digunakan dalam pembelajaran SKI. Pada tahap ini peneliti merancang draft media pembelajaran *E-Book Fun History* dengan tahapan sebagai berikut:

a. Pemilihan format

Format yang digunakan dalam perancangan produk berupa media pembelajaran *E-Book Fun History* yang dibuat menggunakan *Book Creator* yang berisi materi semester genap merujuk pada Kurikulum Merdeka. Media digunakan pada pembelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran SKI.

b. Rancangan Awal Media

Pada tahap ini dilakukan penyusunan soal dan konten media dengan materi semester genap. Konten diperoleh dari berbagai sumber dan diolah menjadi media pembelajaran *E-Book Fun History*. Beberapa konten yang terdapat dalam media antara lain; Halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, CP, TP, materi, soal, glosarium, referensi, dan profil penulis. Berikut rancangan awal tampilan *e-book fun history*.

- 1) Sampul depan. Halaman sampul depan dibuat dengan memuat tulisan judul *e-book fun history* dan nama penulis, serta memuat gambar-gambar bernuansa padang pasir yang berkaitan dengan mata pelajaran Sejarah Kenudayaan Islam.
- 2) Kata Pengantar, berisi ucapan terimakasih dan persembahan sebagai motivasi penulis.
- 3) Daftar isi. Terdiri dari bagian yang menyajikan secara sistematis setiap judul dan sub bab beserta halaman.
- 4) Halaman Bab. Terdiri dari judul bab, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
- 5) Materi. Terdapat penjelasan singkat mengenai materi pembelajaran serta video dan komik terkait materi yang dibahas.

- 6) Rangkuman. Berisi kumpulan singkat atau *resume* materi yang disajikan secara ringkas dan sistematis.
- 7) Kuis. Berupa link *platform educandy* yang bisa diakses secara online dan berisi butir soal sebagai uji kompetensi di setiap akhir bab.
- 8) Glosarium. Berisi kumpulan definisi, penjelasan, tejemahan pendek dari kata atau frasa yang terdapat dalam materi.
- 9) Daftar Pustaka. Tampilan ini berisi referensi yang dikutip oleh penulis untuk membuat *e-book fun history*.
- 10) Profil penulis. Berisi narasi singkat tentang penulis.
- 11) Sampul penutup. Berisi blurb yang memuat penjelasan singkat mengenai isi buku.

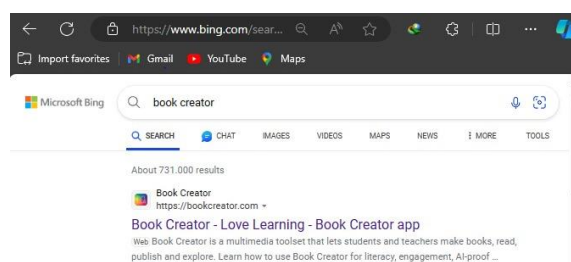
3. Development (Tahap Pengembangan)

Langkah ini merupakan realisasi dari tahap desain. Berikut tahap yang dilakukan pada tahap pengembangan:

a. Pembuatan E-Book

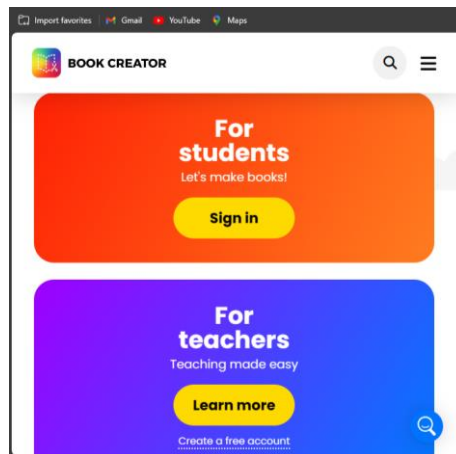
Tahap ini dimulai dengan menyusun *e-book* dari merancang materi, tampilan, *e-book* serta isi yang terdapat di dalamnya. Adapun bagian dari pembuatan *e-book* ini sebagai berikut:

- 1) Proses editing dimulai dengan mengakses web pada <https://bookcreator.com>, lalu klik tools book creator seperti yang terdapat dalam gambar 4.1.



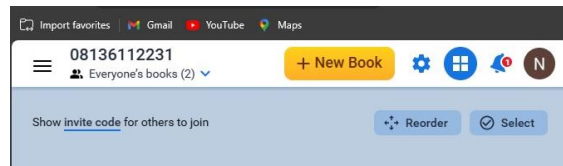
Gambar 4.1. Tools Book Creator

- 2) Setelah tools book creator diklik, maka akan muncul tampilan awal yang tersedia pilah *for students*, *for teachers* dan *for school*. Untuk membuat sebuah *e-book* gratis maka klik *create a free account* pada kotak *for teacher* seperti gambar 4.2.



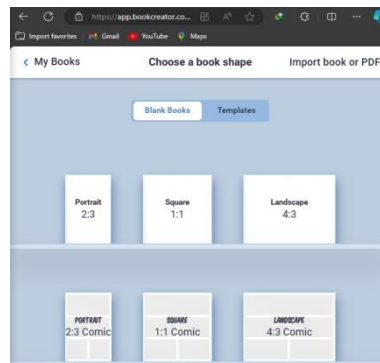
Gambar 4.2. Tampilan Awal Book Creator

- 3) Setelah masuk di akun book creator *for teacher*, maka akan langsung masuk pada *teacher dashboard*. Lalu klik tools *new book* seperti gambar 4.3.



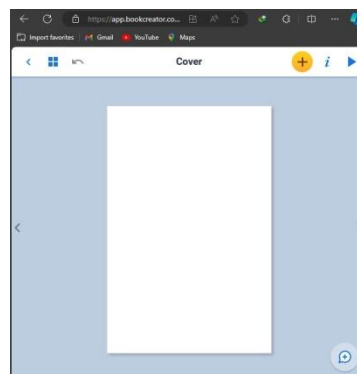
Gambar 4.3. Tampilan Teacher Dashboard

- 4) Selanjutnya akan masuk pada pemilihan ukuran buku, maka pilih ukuran buku berbentuk portrait seperti tampilan pada gambar 4.4. dan akan dilanjutkan untuk membuat sampul depan buku.



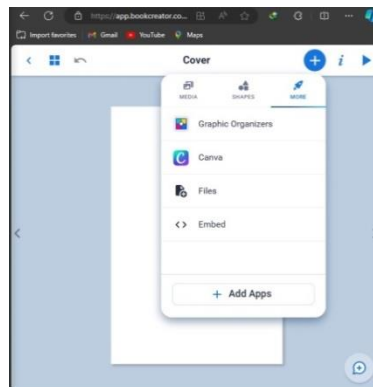
Gambar 4.4. Pemilihan Ukuran Buku

- 5) Selanjutnya pilih Tombol tambah di pojok kanan atas untuk mulai mengedit seperti pada gambar 4.5.



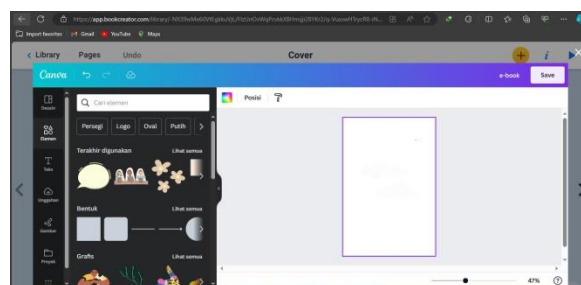
Gambar 4.5. Tombol Tambah

- 6) Setelah diklik, maka akan muncul beberapa fitur seperti media, shapes, dan more. Klik fitur more dan dilanjutkan dengan tools canva seperti pada gambar 4.6.



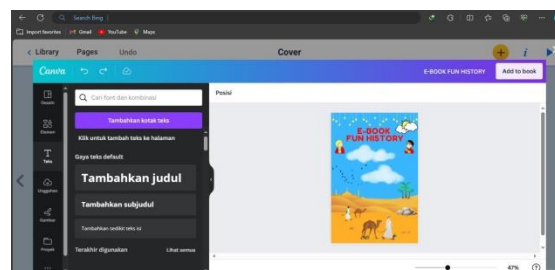
Gambar 4.6. Tools Canva

- 7) Selanjutnya maka akan masuk dalam tampilan canva yang tersedia beberapa fitur seperti fitur template, elemen, teks, dan lain-lain seperti gambar 4.7.



Gambar 4.7. Fitur Template, Elemen, Teks, dll.

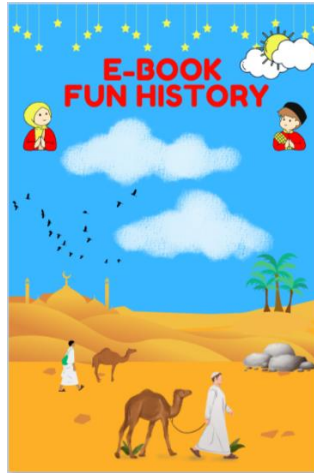
- 8) Setelah menambahkan elemen, teks, dan lain-lain maka susun semenarik mungkin. Jika sudah selesai maka klik tombol save di pojok kanan atas seperti gambar 4.8.



Gambar 4.8. Tampilan Selesai Desain

Demikian tahapan desain e-book menggunakan book creator. Untuk lembaran e-book lainnya juga melalui tahapan yang sama, hanya saja dipilih bervariasi agar terlihat lebih menarik. Berikut beberapa tampilan yang tersedia dalam *e-book fun history*:

1) Desain sampul depan



Gambar 4. 9. Desain Sampul Depan

Pada bagian pembuka, peneliti mengembangkan *design* sampul depan menggunakan aplikasi *Canva* yang terdapat dalam fitur *book creator* serta menggunakan *font jua* dan menambahkan beberapa gambar yang menunjukkan karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam, gambar-gambar tersebut diambil dari gambar yang tersedia di aplikasi *Canva*.

2) Isi



Gambar 4.10. Tampilan Isi E-Book

Bagian isi dibuat menggunakan aplikasi *Canva* yang terdapat di dalam fitur *book creator*, menggunakan jenis dan ukuran font yang beragam disesuaikan dengan masing-masing halaman. Referensi yang digunakan merupakan buku *Sejarah Kebudayaan Islam* yang digunakan pada MTsN 1 Langsa.

Dalam isi *e-book* terdapat materi terkait poin-poin penting pada pembahasan pelajaran SKI kelas VII semester genap. Selain tulisan, terdapat juga video mengenai materi yang dibahas sehingga tersaji dengan tampilan audio visual. Di akhir materi terdapat kuis sebagai bahan evaluasi siswa yang tertaut dari aplikasi *educandy* berbentuk games hitung mundur dan perolehan skor sesuai dengan waktu menjawab butir soal sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sambil bermain.

3) Bagian Penutup



Gambar 4.11. Tampilan Sampul Belakang E-Book

Pada bagian penutup, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* yang terdapat di dalam fitur *book creator* untuk mendesain, gambar-gambar yang terdapat di dalam sampul diambil dari gambar yang tersedia di *Canva*. Pada bagian ini terdapat deskripsi penulis terkait informasi mengenai isi buku secara umum sehingga pembaca bisa mengetahui garis besar isi *e-book* setelah membaca sampul belakang *e-book*.

b. Validasi Ahli

Produk yang telah selesai dirancang dapat di validasi, dan direvisi oleh validator. Beberapa aspek yang akan dinilai validator yaitu materi/isi, Bahasa, dan tampilan/penyajian. Validator dipersilahkan memberikan saran terhadap kualitas media pembelajaran *e-book fun history* yang dikembangkan. Selanjutnya validator memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan angket. Angket validasi menggunakan skala *likert*, dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat valid, valid, kurang, tidak valid, dan sangat tidak valid.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh pembimbing II yaitu Bapak Dr. Mukhlis, Lc., M.Pd.I. Berikut merupakan hasil dari penilaian kualitas materi pada media pembelajaran *e-book fun history* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi <i>E-Book Fun History</i> dengan Tujuan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran dan Indikator		√			
2.	Materi yang terdapat di dalam <i>E-Book Fun History</i> sesuai dengan pelajaran SKI	√				
3.	Kesesuaian urutan materi <i>E-Book Fun History</i>		√			
4.	Urutan penyajian materi pembelajaran SKI dalam <i>E-Book Fun History</i> logis		√			
5.	Urutan materi (narasi) yang disajikan dalam <i>E-Book Fun History</i> yang disajikan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik		√			
6.	Materi yang disajikan dalam <i>E-Book Fun History</i> tepat, baik dari segi kecukupan maupun kedalamannya	√				
7.	Kemudahan dalam memahami materi <i>E-Book Fun History</i>	√				
8.	Terdapat referensi materi	√				
9.	Penggunaan bahasa dalam <i>E-Book Fun History</i> yang sesuai dengan pemahaman siswa	√				
10.	Penggunaan bahasa dalam <i>E-Book Fun History</i> yang baik dan benar	√				
11.	Penggunaan bahasa yang komunikatif dalam k <i>E-Book Fun History</i>	√				
12.	Penggunaan kalimat yang efektif dalam <i>E-Book Fun History</i>	√				
13.	Kesesuaian penggunaan tanda baca dan simbol dalam <i>E-</i>	√				

	<i>Book Fun History</i>					
14.	Kejelasan dalam memberikan informasi dalam <i>E-Book Fun History</i>	√				
15.	Kalimat yang digunakan tidak menggunakan makna ganda		√			
Total		70				
Presentase Rata-Rata Total		93%				
Kriteria		Sangat Valid				

Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.1, penilaian oleh validasi ahli I dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata total yaitu 93% dengan kriteria sangat valid. Menurut validator, tidak ada yang perlu direvisi karena media *e-book fun history* sudah masuk dalam kategori sangat valid.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dosen media pembelajaran yaitu Ibu Rita Sari, M.Pd. Berikut merupakan hasil dari penilaian kualitas media pembelajaran *e-book fun history* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Desain sampul pada media <i>E-Book Fun History</i> sesuai dengan mata pelajaran SKI	√				
2.	Kemenarikan tampilan gambar dalam media <i>E-Book Fun History</i>			√		
3.	Keterpaduan warna antar komponen media <i>E-Book Fun History</i> (tulisan, gambar dan lain-lain) meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi SKI yang disajikan				√	
4.	Materi dalam setiap halaman dalam media <i>E-Book Fun History</i> sesuai dengan kebutuhan untuk menyampaikan materi dengan singkat, padat, dan jelas			√		
5.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa			√		
6.	Letak dan warna gambar dalam media <i>E-Book Fun History</i> kontras			√		
7.	Tata letak teks dan gambar jelas			√		
8.	Kesesuaian ukuran dan jenis font				√	
9.	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi			√		
10.	Penggunaan gambar dalam <i>E-Book Fun History</i> tidak menimbulkan miskonsepsi pada konsep SKI yang		√			

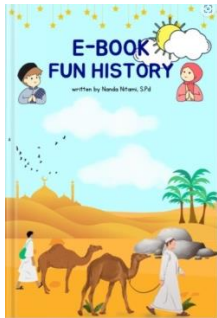
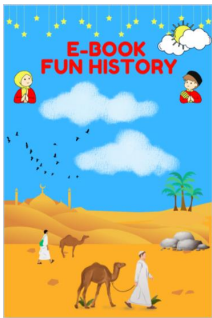
	disajikan					
11.	Kemudahan akses media <i>E-Book Fun History</i>	√				
Total		36				
Presentase Rata-Rata Total		65%				
Kriteria		Valid				

Sumber: Data Penelitian

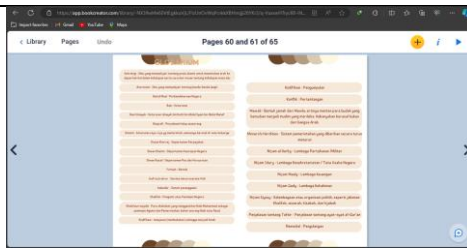
Berdasarkan tabel 4.2, penilaian oleh validasi ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 65% dengan kriteria valid namun perlu dilakukan revisi produk. Berdasarkan saran validator, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu; minimalisir tulisan dalam 1 halaman, pilih font yang lebih menarik, pilih warna yang kontras, sertakan sumber/referensi, dan gunakan Bahasa yang populer sehingga siswa lebih mandiri dalam belajar.

Berdasarkan saran validator, maka peneliti merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari validator sehingga terdapat perbedaan dari media pembelajaran awal dan setelah revisi. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3.

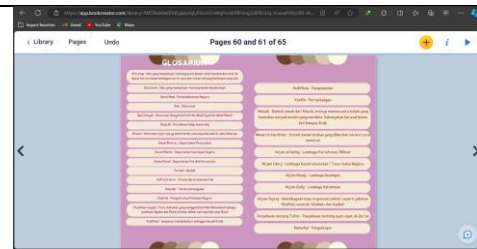
Tabel 4.3. Produk Sebelum dan Setelah Revisi

Produk Sebelum Revisi	Produk Setelah Revisi
	

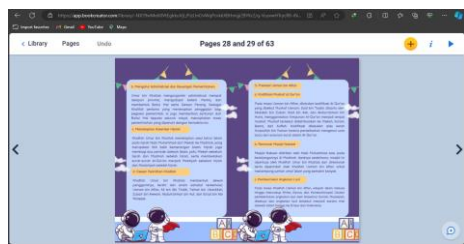




Produk sebelum revisi menggunakan warna terlalu soft.



Sesuai masukan validator, produk direvisi dengan menggantikan warna yang soft menjadi warna yang kontras dan font yang menarik sehingga tampak berbeda dari produk sebelumnya.

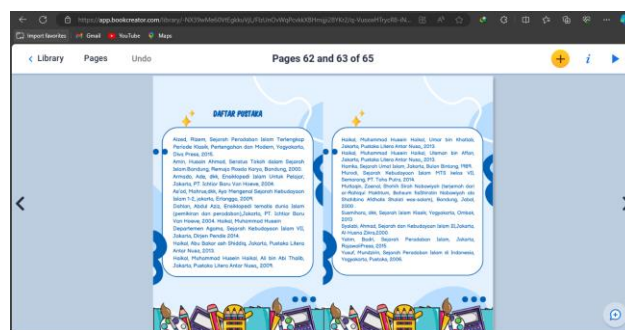


Produk sebelum revisi banyak

Sesuai masukan validator, produk

menggunakan kata-kata yang sulit untuk dipahami.

direvisi dengan mengganti kata-kata yang sulit dipahami dengan kata-kata yang mudah dan sesuai dengan pemahaman peserta didik serta mempersingkat isi materi dari masing-masing halaman.



Menambahkan referensi

3) Validasi Ahli Media (Tahap II)

Produk yang telah divalidasi oleh ahli media tahap II pada tahap I (sebelum revisi) selanjutnya dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk sesuai instruksi validator. Selanjutnya setelah produk selesai direvisi sesuai masukan validator, maka dilakukan validasi produk tahap II. Adapun hasil validasi pada tahap II sebagai berikut:

Tabel 4.4. Validasi Ahli Media (Tahap II)

No	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Desain sampul pada media <i>E-Book Fun History</i> sesuai dengan mata pelajaran SKI	√				
2.	Kemenarikannya tampilan gambar dalam media <i>E-Book Fun History</i>	√				
3.	Keterpaduan warna antar komponen media <i>E-Book Fun History</i> (tulisan, gambar dan lain-lain) meningkatkan	√				

	ketertarikan peserta didik terhadap materi SKI yang disajikan					
4.	Materi dalam setiap halaman dalam media <i>E-Book Fun History</i> sesuai dengan kebutuhan untuk menyampaikan materi dengan singkat, padat, dan jelas		√			
5.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	√				
6.	Letak dan warna gambar dalam media <i>E-Book Fun History</i> kontras	√				
7.	Tata letak teks dan gambar jelas		√			
8.	Kesesuaian ukuran dan jenis font		√			
9.	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi			√		
10.	Penggunaan gambar dalam <i>E-Book Fun History</i> tidak menimbulkan miskonsepsi pada konsep SKI yang disajikan		√			
11.	Kemudahan akses media <i>E-Book Fun History</i>	√				
Total		50				
Presentase Rata-Rata Total		91%				
Kriteria		Sangat Valid				

Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.4, penilaian oleh validasi ahli II dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata total yaitu 91% dengan kriteria sangat valid. Menurut validator, tidak ada yang perlu direvisi karena media *e-book fun history* sudah masuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan tabel 4.1 dan 4.4, penilaian produk menghasilkan kategori sangat valid, dengan perolehan rata-rata presentase 95% oleh validator ahli materi dan perolehan rata-rata presentase 91% dari validator II. Maka, proses validasi media pembelajaran telah selesai dan siap untuk dilanjutkan pada tahap berikutnya.

c. Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah produk valid dan layak digunakan dilapangan, maka langkah berikutnya produk tersebut disampaikan ke peserta didik kelas VII MTsN 1 Langsa. Uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil, terdiri dari 10 orang peserta didik di kelas VII.1 serta uji coba kelompok besar yang terdiri dari 31 peserta

didik di kelas VII.1. Hasil uji coba digunakan sebagai patokan kemenarikan produk.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk, dilakukan dengan mengambil sampel 10 orang peserta didik dari kelas VII.1 MTsN 1 Langsa sebagai responden. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Jumat 19 Januari 2024. Responden diberikan tayangan *E-Book Fun History* yang ditayangkan menggunakan *in focus*, setelah itu peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut hasil respon peserta didik berdasarkan uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.5. Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Responden (R)	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
1.	R1	72	75	96%	Sangat Baik
2.	R2	70	75	93%	Sangat Baik
3.	R3	75	75	100%	Sangat Baik
4.	R4	72	75	96%	Sangat Baik
5.	R5	69	75	92%	Sangat Baik
6.	R6	69	75	92%	Sangat Baik
7.	R7	73	75	97%	Sangat Baik
8.	R8	73	75	97%	Sangat Baik
9.	R9	66	75	88%	Sangat Baik
10.	R10	71	75	94%	Sangat Baik
Rata-rata		71	75	94%	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan hasil dari respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang terapat dalam tabel 4.5 uji coba produk yang melibatkan 10 responden memperoleh rata-rata presentase 94% dengan kategori “sangat baik”.

2) Uji Kelompok Besar

Pada tahap uji coba kelompok besar diikuti oleh 31 peserta didik di kelas VII.1 MTsN 1 Langsa. Pada tahap ini menghasilkan respon positif dari peserta didik. Peserta didik merasa lebih mudah untuk memahami materi yang terdapat di dalam *e-book fun history*. Berikut rekapitulasi hasil dari uji kelompok besar yang besar pada tabel 4.6.

Tabel 4.5. Hasil Uji Kelompok Besar

No	Responden (R)	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
1.	R1	71	75	94%	Sangat Baik
2.	R2	72	75	96%	Sangat Baik
3.	R3	72	75	96%	Sangat Baik
4.	R4	72	75	96%	Sangat Baik
5.	R5	65	75	86%	Sangat Baik
6.	R6	70	75	93%	Sangat Baik
7.	R7	75	75	100%	Sangat Baik
8.	R6	75	75	100%	Sangat Baik
9.	R9	60	75	80%	Sangat Baik
10.	R10	71	75	94%	Sangat Baik
11.	R11	63	75	84%	Sangat Baik
12.	R12	72	75	96%	Sangat Baik
13.	R13	72	75	96%	Sangat Baik
14.	R14	69	75	92%	Sangat Baik
15.	R15	65	75	86%	Sangat Baik
16.	R16	69	75	92%	Sangat Baik
17.	R17	62	75	83%	Sangat Baik
18.	R18	64	75	85%	Sangat Baik

19.	R19	71	75	94%	Sangat Baik
20.	R20	73	75	97%	Sangat Baik
21.	R21	73	75	97%	Sangat Baik
22.	R22	73	75	97%	Sangat Baik
23.	R23	70	75	93%	Sangat Baik
24.	R24	60	75	80%	Sangat Baik
25.	R25	66	75	88%	Sangat Baik
26.	R26	68	75	91%	Sangat Baik
27.	R27	71	75	94%	Sangat Baik
28.	R28	66	75	88%	Sangat Baik
29.	R29	71	75	94%	Sangat Baik
30.	R30	64	75	85%	Sangat Baik
31.	R31	68	75	91%	Sangat Baik
Rata-rata		71	75	94%	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan hasil dari uji coba kelompok besar yang terdapat pada tabel 4.5 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-book fun history* mendapatkan rata-rata presentase 94% dengan kategori “sangat baik”.

4. Disseminate (Penyebaran)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara menyebarkan media pembelajaran *e-book fun history* di MTsN 1 Langsa dan seluruh MTs yang ada di Langsa dengan menyebarkan link *e-book fun history* melalui social media. Selain itu, peneliti juga mempublish media pembelajaran *e-book fun history* di aplikasi *book creator* yang bias diakses langsung oleh pengguna. Adapun link *e-book fun history* sebagai berikut:

<https://read.bookcreator.com/FIzUnOvWqPcvkkXBHmijji28YKr2/q-VusxwHTrycR8-iN6DGQA>

B. Pembahasan

Selama ini proses pembelajaran SKI di MTsN 1 Langsa tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Metode yang digunakan juga sangat monoton yaitu metode konvensional yang berdampak pada minat belajar sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan bahkan siswa menganggap mata pelajaran ini merupakan pelajaran yang membosankan, kurang menyenangkan, dan sangat sulit untuk dipahami. Dengan demikian, peneliti membuat solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran *e-book fun history* berbantu *book creator*.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa *e-book* bermuatan materi SKI kelas VII semester genap yang dikembangkan menggunakan alat bantu *book creator*. Penggunaan media ini untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran SKI sebelumnya dianggap membosankan akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti menduga, bahwa dengan adanya media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena di usia yang mulai beranjak remaja mereka masih aktif dalam bermain, ingin mencoba hal-hal baru, serta tidak lepas dari dunia digital. Maka dari itu peneliti memilih pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital yang menarik perhatian peserta didik untuk ikut dalam penggalan informasi melalui media pembelajaran yang dikembangkan sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dimengerti.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Tahapan dari model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*).

Pada tahap *define* yaitu pendefinisian, peneliti melakukan pra penelitian di MTsN 1 Langsa dengan melihat beberapa poin seperti halnya proses pembelajaran, termasuk diantaranya bahan ajar yang digunakan, metode dan media pembelajaran. Data berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI bahwa proses pembelajaran SKI kurang efektif, hal ini terlihat dalam proses pembelajaran yang lebih menekankan *teacher centered*, yaitu guru

hanya menerangkan melalui metode ceramah di kelas dan pemberian tugas berupa soal-soal serta mencatat buku ajar serta tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga berdampak pada minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk lebih memperhatikan serta dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang peneliti kembangkan berupa media pembelajaran.

Media yang dikembangkan yaitu *e-book fun history* berbantu *book creator* pada mata pelajaran SKI. Media ini merupakan buku berbentuk elektronik yang berisi materi pelajaran SKI kelas VII semester genap. Pada *e-book* ini menyajikan materi pelajaran yang didesain semenarik mungkin dilengkapi dengan komik dan kuis yang akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut peneliti, dengan dikembangkannya media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena di usia yang mulai beranjak remaja, peserta didik tentu menyukai hal-hal baru, terlebih jika diintegrasikan pada konsep digital. Maka dari itu peneliti memilih untuk mengembangkan media *e-book fun history book creator* yang melibatkan peserta didik untuk ikut berperan aktif dalam penggalan informasi melalui media pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dimengerti.

Tahap selanjutnya yaitu *design* atau rancangan, pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan menyusun bagian awal *e-book*, kemudian penyajian materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator, serta menyusun instrument penilaian berupa angket untuk kelayakan produk dan respon peserta didik.

Selanjutnya tahap *developmet* atau tahap pengembangan, yaitu proses membuat produk yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Tahap inii dilakukan menggunakan *book creator*. Dimulai dengan proses editing *e-book* mulai dari sampul depan hingga sampul belakang. Bagian pembuka *e-book* merupakan cover yang disesuaikan dengan mata pelajaran. Bagian isi terdiri dari kata pengantar, daftar isi, halaman bab, CP,TP, materi berupa teks maupun video,

kuis online, glosarium, daftar pustaka, profil penulis, dan cover penutup. Isi materi terdiri dari 3 bab yaitu tentang Khulafaurrasyidin, Daulah Umayyah, dan Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz. Penjelasan materi disertai video, halaman dengan warna dan gambar yang bervariasi. Setelah selesai membuat *e-book* maka dilanjutkan pada tahap validasi media dan respon peserta didik. Tahap validasi ini dilaksanakan untuk mendapatkan penilaian dan masukan dari validator serta peserta didik terhadap produk yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai acuan dalam merevisi produk.

1. Hasil Penilaian Tim Ahli

E-Book fun history divalidasi oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil yang diperoleh dari ahli materi yaitu dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata total yaitu 93% dengan kriteria “sangat valid”. Menurut validator, tidak ada yang perlu direvisi karena media *e-book fun history* sudah masuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya pada tahap validasi dari ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 65% dengan kriteria “valid” namun perlu dilakukan revisi produk. Berdasarkan saran validator, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu; minimalisir tulisan dalam 1 halaman, pilih font yang lebih menarik, pilih warna yang kontras, sertakan sumber/referensi, dan gunakan Bahasa yang populer sehingga siswa lebih mandiri dalam belajar. Setelah peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan validator, maka dilakukan validasi kembali kepada ahli media setelah revisi sehingga mendapatkan perolehan presentase rata-rata total yaitu 91% dengan kriteria sangat valid. Menurut validator, tidak ada yang perlu direvisi karena media *e-book fun history* sudah masuk dalam kategori sangat valid dan proses validasi media pembelajaran telah selesai dan siap untuk dilanjutkan pada tahap berikutnya.

2. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Berdasarkan hasil dari respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 responden memperoleh rata-rata presentase

94% dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan pada tahap uji coba kelompok besar yang terdiri dari 31 responden bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-book fun history* mendapatkan rata-rata presentase 94% dengan kategori “sangat baik”.

Tahap selanjutnya adalah *disseminate* atau penyebaran. Pada tahap ini *e-book* yang telah layak untuk digunakan sebagai sumber pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII, sehingga *e-book fun history* sudah dapat digunakan secara luas. Peneliti menyebarkan *e-book fun history* tersebut dengan cara penyebaran secara online dikarenakan bentuk produk berupa buku digital yang bisa diakses melalui web book creator serta menyebarkan link *e-book* di media sosial dan dapat digunakan dengan sekali klik link. Adapun link *e-book fun history* sebagai berikut: <https://read.bookcreator.com/FIzUnOvWqPcvkkXBHmijji28YKr2/q-VusxwHTrycR8-iN6DGQA>

Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini yaitu *e-book fun history* berbantu *book creator* pada mata pelajaran SKI kelas VII. Pada *e-book* ini berisi materi semester genap yang terdiri dari 3 bab yaitu tentang Khulafaurrasyidin, Daulah Umayyah, dan Keteladanan Umar bin Abdul Aziz. Penyajian *e-book* ini dimulai dari cover depan, kata pengantar, daftar isi, halaman bab, CP,TP, materi berupa teks maupun video, kuis online, glosarium, daftar pustaka, profil penulis, dan cover penutup. Penyajian *e-book* ini dibuat semenarik mungkin dengan warna dan gambar menarik, komik, dan video pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

E-Book fun history ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu; mudahnya dalam mengakses *e-book* karena bisa diakses menggunakan *handphone* maupun PC. Penggunaan *e-book* hanya satu kali klik, tidak membuat siswa menjadi kebingungan sehingga bisa melakukan belajar mandiri. Pada setiap halaman *e-book* didesain dengan berbagai warna, selain itu terdapat gambar, video, dan komik sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar.

Kelemahan *e-book fun history* ini hanya bisa diakses secara online. Selain itu, jika diakses melalui *handphone* maka tampilannya hanya 1 halaman, tidak seperti di PC yang bisa menampilkan 2 halaman seperti buku pada umumnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan Media *E-Book Fun History* berbantu *Book Creator* ini setelah melalui empat tahap, yaitu , (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penyebaran (*disseminate*). Maka kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan dilakukan dimulai dengan menyusun bagian awal *e-book*, kemudian penyajian materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator, serta menyusun instrument penilaian berupa angket untuk kelayakan produk dan respon peserta didik.
2. Hasil validasi media *e-book fun history* yang diperoleh dari tim ahli materi yaitu presentase rata-rata total yaitu 93% dengan kriteria “sangat valid”. Menurut validator, tidak ada yang perlu direvisi karena media *e-book fun history* sudah masuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya pada tahap validasi ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 65% dengan kriteria “valid” namun perlu dilakukan revisi produk. Setelah peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan validator, maka dilakukan validasi kembali kepada ahli media sehingga mendapatkan perolehan presentase rata-rata total yaitu 91% dengan kriteria “sangat valid”.
3. Respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 responden memperoleh rata-rata presentase 94% dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan pada tahap uji coba kelompok besar yang terdiri dari 31 responden bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-book fun history* mendapatkan rata-rata presentase 94% dengan kategori “sangat baik”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Saran untuk Peserta Didik

Dengan adanya *e-book fun history* ini diharapkan peserta didik lebih semangat dan antusias dalam proses pembelajaran SKI.

2. Saran untuk Pendidik

Dengan adanya *e-book fun history* diharapkan dapat digunakan oleh pendidik dan menjadi salah satu contoh variasi media pembelajaran interaktif.

3. Saran untuk peneliti selanjutnya

E-Book yang dikembangkan hanya pada pelajaran SKI materi semester genap sehingga harapan kedepannya dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas dan lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Laili Nur, “Pegembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Tulungagung” *Tesis* 2021.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Anshory, Muhtar Luthfie Al. “Problematika Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem.” *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN* 16, no. 1 (2020): <https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.2222>.
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset. 2016.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, cetakan ke-20, 2017.
- As’ad, Mahrus dan Adad Nursahad, *Ayo Memahami Sejarah Kebudayaan Islam untuk MTs Kelas VII*. Jakarta: Erlangga, 2020.
- Asnawar & M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat pers. 2002.
- B. Hamzah, & Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Benovri, Ridho, “Pengembangan Model Latihan Smash Bulutangkis Untuk Usia Remaja”. *Jurnal Riset Physical Education* Vol. 9 No. 1 (Maret, 2020).
- Cahyadi, Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia, Cetakan I 2019.
- Faizah, Nur dkk. Efektivitas Media Audio dan Visual Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat SD (Studi Kasus pada TPQ Al-Huda). *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 6 Nomor 2 (2021).
- Fauziyah, N. “Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya”. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (2020).
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.
- Habib dan Muhammad Hasnan, “Pengembangan Media Pembelajaran Meme pada

- Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah 1 Palembang”. *Tesis*, 2021.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Adtya Bakti 1994.
- Hamzah, Amir, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi. 2019.
- Hutami, Ingenura Maarti, dkk., “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa,” *Jurnal Pendidikan Islam*, E-ISSN 2550-1038 Vol. 5, No. 1, Juni 2021.
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Waskito Waskito, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. “Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.
- Iriantara, Yosol, *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2014.
- Jatmika, H. M. Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 3(1) (2020).
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2016.
- Kusuma, Fiska Fatrisia, “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik SMP pada Materi Pencemaran Lingkungan” *Tesis Universitas Lampung*, 2022.
- Makdis, Nasrul. “Penggunaan E-Book Pad Era Digital.” *Al-Maktabah* 19 (2020).
- Munawwarah, dkk, “Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional” *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*. Vol. 3, No. 1, 2023.
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press. 2019.
- Nurrahmah, Pengembangan, Guru Di, and E R A Society. “MENGHADAPI TANTANGAN ZAMAN Nurrahmaniah Universitas Pamulang , Pamulang , Indonesia Saat Ini Aspek Kehidupan Sedang Dalam Pelaksanaan Proyeksi Teknologi Industry 4 . 0 Dimana Bidang Pendidikan Yang Melakukan Akselerasi Secara Besar- Besaran Dalam Kaitann” 1, no. 2 (2022):
- Pangestu, Dwi Maulan, and Azizu Rahmi. “Metaverse : Media Pembelajaran Di Era Society 5.0 Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia.”

- Journal of Pedagogy and Online Learning* 1, no. 2 (2022).
<https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.17>.
- Pebriani, Chindy, and Melva Zainil. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data Di Kelas V Sekolah Dasar" 5, no. 1 (2022).
- Prastyo, Guyub Aji. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Videoscribe Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah Kota Blitar." *Journal of Chemical Information and Modeling* 01, no. 01 (2019).
- Rahmayani, I. "Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0." *Edcomtech* 5, no. 1 (2015).
- Retno Palupi, Dyah Ayu, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi BookCreator Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>.
- Rizal Fanani, Rizqy, Achmad Patoni, and Adi Wijayanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Tadarus* 10, no. 1 (2021).
<https://doi.org/10.30651/td.v10i1.9117>.
- Setiawan, A. "Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah." *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan* 10, no. 2 (2019).
- Setyawan, Dedi, and Andini Dwi Arumsari. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)." *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities* 1, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.33121/educultur.v1i2.30>.
- Setyosari, P. *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon. 2009.
- Severin, J. W., Werner, J., & Tankard, W. J. *Communication Theories: Origins, Methods, and Uses in the Mass Media*. Pearson Education. 2020.
- Siregar, Torang. "Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R & D)" *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* Vol. 1, No. 4, 2023 ISSN : 2985-5497 (2023).
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta. 2020.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan

- Madani. 2017.
- Sumiati, *Metoda Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima. 2008.
- Siregar, Torang. "Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R & D)" 1, no. 4 (2023).
- Sururuddin, Muhammad, Muhammad Husni, Safrudin Jauhari, and Abdul Aziz. "Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0." *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3848>.
- Syafiyatul, Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani, and Fita Mustafida. "VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019." *Vicratina* 4, no. 1 (2019).
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Anshory, Muhtar Luthfie Al. "Problematika Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem." *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN* 16, no. 1 (2020): <https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.2222>.
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset. 2016.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, cetakan ke-20, 2017.
- As'ad, Mahrus dan Adad Nursahad, *Ayo Memahami Sejarah Kebudayaan Islam untuk MTs Kelas VII*. Jakarta: Erlangga, 2020.
- Asnawar & M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat pers. 2002.
- B. Hamzah, & Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Benovri, Ridho, "Pengembangan Model Latihan Smash Bulutangkis Untuk Usia Remaja". *Jurnal Riset Physical Education* Vol. 9 No. 1 (Maret, 2020).
- Cahyadi, Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia, Cetakan I 2019.
- Faizah, Nur dkk. Efektivitas Media Audio dan Visual Terhadap Pembelajaran

- Kosakata Bahasa Inggris Tingkat SD (Studi Kasus pada TPQ Al-Huda). *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 6 Nomor 2 (2021).
- Fauziyah, N. “Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya”. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (2020).
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.
- Habib dan Muhammad Hasnan, “Pengembangan Media Pembelajaran Meme pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah 1 Palembang”. *Tesis*, 2021.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti 1994.
- Hamzah, Amir, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi. 2019.
- Hutami, Ingenura Maarti, dkk., “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa,” *Jurnal Pendidikan Islam*, E-ISSN 2550-1038 Vol. 5, No. 1, Juni 2021.
- Iriantara, Yosol, *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2014.
- Jatmika, H. M. Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 3(1) (2020).
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2016.
- Kusuma, Fiska Fatrisia, “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik SMP pada Materi Pencemaran Lingkungan” *Tesis Universitas Lampung*, 2022.
- Makdis, Nasrul. “Penggunaan E-Book Pad Era Digital.” *Al-Maktabah* 19 (2020).
- Munawwarah, dkk, “Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional” *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*. Vol. 3, No. 1, 2023.
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press. 2019.

- Pebriani, Chindy, and Melva Zainil. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data Di Kelas V Sekolah Dasar" *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits dan Tarbiyah* Vol 1, no. 1 (2022).
- Prastyo, Guyub Aji. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Videoscribe Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah Kota Blitar." *Journal of Chemical Information and Modeling* 01, no. 01 (2019).
- Retno Palupi, Dyah Ayu, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi BookCreator Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022): <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>.
- Rizal Fanani, Rizqy, Achmad Patoni, and Adi Wijayanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Tadarus* 10, no. 1 (2021): <https://doi.org/10.30651/td.v10i1.9117>.
- Setiawan, A. "Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah." *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan* 10, no. 2 (2019).
- Setyawan, Dedi, and Andini Dwi Arumsari. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)." *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities* 1, no. 2 (2019): <https://doi.org/10.33121/educultur.v1i2.30>.
- Setyosari, P. *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon. 2009.
- Severin, J. W., Werner, J., & Tankard, W. J. *Communication Theories: Origins, Methods, and Uses in the Mass Media*. Pearson Education. 2020.
- Siregar, Torang. "Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R & D)" *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* Vol. 1, No. 4, 2023 ISSN : 2985-5497 (2023).
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta. 2020.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani. 2017.
- Sumiati, *Metoda Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima. 2008.
- Syafiyatul, Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani, and Fita Mustafida. "Pengaruh

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Smai Al-Maarif Singosari Malang" *VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam* Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019." *Vicratina* 4, no. 1 (2019).

Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2020): <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Tsani, Fitri Hishniya, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berpendekatan Saintifik dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTs Alma'arif 01 Singosari" *Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang* (2019).

Widiastika, Milda Asti. Nana Hendracipta.A. Syachruraji. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*, Volume 5 Nomor 1. (2021).

Zainiyah, Husniyatus Salamah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama. 2017.